



Co-funded by
the European Union



Inkluzīva jaunatnes darbinieku mācību programma

**“Šķēršļu pārvēršana par līdzdalības ceļu”
(Barrier-to-Pathway Method)**

2025-2-LT02-KA220-YOU-000374142

Eiropas Komisijas atbalsts šīs publikācijas tapšanai neietver satura apstiprināšanu, kas atspoguļo tikai autoru viedokli, un Nacionālā aģentūra un Komisija nevar būt atbildīgas par tajā ietvertās informācijas jebkādu izmantošanu.

SATURS

Ievads	3
Ieguvums jaunatnes darbiniekiem.....	3
Mērķa auditorijas	3
Galvenais mācību programmas mērķis	3
Mācību plāns	3
MODULIS 1 – Šķēršļu apzināšana un BPM pamati	5
MODULIS 2 – Iekļaujošā vadīšana un kopīga pārdomāšana	14
MODULIS 3 – Digitālais un MI atbalsts iekļaušanai	20
MODULIS 4 – Lomu attīstības dinamika	31
MODULIS 5 – Pārraudzība, atgriezeniskā saite un ilgstspēja.....	37
Mācību materiāli	43

Ievads

Projekts „Create2Include” nodrošina būtisku pievienoto vērtību Eiropas līmenī, izstrādājot kopīgu iekļaušanas metodiku — “Šķēršļu pārvēršana par līdzdalības ceļu” (*Barrier-to-Pathway Method* — BPM), ko nebūtu iespējams izstrādāt, testēt vai mērogot tikai viena nacionālā konteksta ietvaros. BPM ir strukturēts modelis individuālo šķēršļu pārvēršanai personalizētos līdzdalības ceļos. Tas tiek izstrādāts starptautiski, katram partnerim sniedzot vietējo ekspertīzi no dažādām ES jaunatnes jomas realitātēm.

Strukturēta mācību programma, kas balstīta uz BPM metodiku, nodrošina jaunatnes darbiniekus ar zināšanām, rīkiem un stratēģijām, lai pārvērstu iekļaušanas šķēršļus personalizētos mācīšanās un līdzdalības ceļos.

Ieguvums jaunatnes darbiniekiem

1. Papildinot jaunatnes darbinieku zināšanas, rīkus un stratēģijas iekļaušanas šķēršļu pārvēršanai personalizētā mācību procesā, mēs aktīvi veicinām barjeru nojaukšanu un iekļaujošas mācību vides izveidi.
2. Jaunatnes darbinieki uzlabos savas spējas iesaistīt jauniešus, kas nemācās, neapgūst un neapgūst arodbiedrības (NEET), migrantus, jauniešus no attāliem reģioniem un jauniešus ar invaliditāti.

Mērķa grupas

1. Jaunatnes darbinieki: profesionāli un brīvprātīgie jaunatnes darbā, sociālajā iekļaušanā vai neformālajā izglītībā, kuriem nepieciešami strukturēti, adaptīvi rīki, lai efektīvāk atbalstītu nelabvēlīgā situācijā esošus jauniešus.
2. Nelabvēlīgā situācijā nokļuvuši jaunieši (16–30 gadi): tostarp jaunieši, kas neapgūst izglītību un nāk uz arodbiedrībām (NEET), migranti, jaunieši no attāliem reģioniem, jaunieši ar invaliditāti, ierobežotām digitālajām vai lasītprasmes prasmēm vai jaunieši, kas saskaras ar garīgās veselības un sociālekonomiskām problēmām.

Galvenais mācību programmu mērķis

1. Apmācīt 20 jaunatnes darbiniekus no katra partnera ar prasmēm identificēt un analizēt personiskos un strukturālos šķēršļus, ar kuriem saskaras nelabvēlīgā situācijā esoši jaunieši, izmantojot šķēršļu noteikšanas metodi (BPM).
Mērķis: 90% aptaujāto demonstrē uzlabotu izpratni pašnovērtējumā pēc apmācības.
2. Apmācīt jaunatnes darbiniekus iekļaujošā veicināšanā un pielāgojamās neformālās mācīšanās metodēs, lai labāk iesaistītu jauniešus ar invaliditāti, NEET, migrantus, jauniešus no attāliem reģioniem un citus jauniešus ar ierobežotām iespējām.
Mērķis: Vismaz 85 % ziņos par lielāku pārliecību par nelabvēlīgā situācijā esošu jauniešu iesaistīšanu, izmantojot kopīgi izstrādātus mācību formātus.
3. Atbalstīt jaunatnes darbiniekus digitālo un mākslīgā intelekta nodrošināto rīku (piemēram, iekļaujošu mācību lietotņu) izmantošanā šķēršļu analīzei un līdzdalības plānošanai.
Mērķis: Vismaz 85% dalībnieku norādīs uz uzlabotām digitālās iekļaušanas kompetencēm. Lai jaunatnes darbinieki varētu atbalstīt jauniešu strukturētu virzību (no novērotāja līdz līdzradītājam), pielāgojot iekļaušanas stratēģijas individuālajām spējām.

Mācību plāns

Iekļaujoša jaunatnes darbinieku mācību programma: “Metode no šķēršļiem līdz ceļam” ir izstrādāta kā digitāla, lejupielādējama mācību programma, kas strukturēta piecos moduļos, kas tiek īstenoti 5 nedēļu (30 stundu) laikā. Tā sniedz jaunatnes darbiniekiem prasmes atpazīt, analizēt un pārveidot šķēršļus par līdzdalības ceļiem nelabvēlīgā situācijā nonākušiem jauniešiem.

MODUĻI	Partneris, atbildīgais
M1. Šķēršļu atpazīšana un BPM pamati – strukturālo un personisko šķēršļu identificēšana	Kitaipa, Lietuva
M2: Iekļaujoša moderēšana un līdzrefleksija – sadarbības veicināšanas metodes	RIC, Latvija
M3: Digitālais un mākslīgā intelekta atbalsts iekļaušanai — rīki pieejamības un līdzdalības atbalstam	Araxa Edu, Turcija
M4: Lomu ceļi — jauniešu virzīšana no novērotājiem līdz līdzradītājiem	ENTAXIS, Grieķija
M5: Uzraudzība, atgriezeniskā saite un ilgtspējība — progressa izsekošana un prakses pielāgošana	AGAPI, Kipra

MODULIS 1 – Barjeru atpazīšana un BPM metodes pamati

MODULIS 1	Barjeru atpazīšana un BPM metodes pamati
VISPĀRĒJAIS MĒRĶIS	Moduļa vispārējais mērķis ir identificēt personiskos un strukturālos šķēršļus dažādām mērķgrupām, izstrādāt BPM pamatmodeļus un sagatavot gadījuma izpēti par jauniešu ar ierobežotām iespējām.
MĀCĪBU REZULTĀTI:	Nodarbības noslēgumā dalībnieki spēs: • atpazīt personiskos un strukturālos šķēršļus; • pielietot BPM pamatmodeļus; • izmantot BPM pamatmodeļus šķēršļu identifikācijai.
METODES:	Šķēršļu analīze, Vides skenēšana, Intervijas
PADOMI TRENERIEM:	• Pirms datu ievākšanas definēt kartēšanas mērķi (politikas izmaiņas, programmas izstrāde, informēšana) un aptveramās ģeogrāfiskās un vecuma grupas • Kopīgi izstrādāt procesu ar mērķa grupu jauniešiem; piesaistīt vienaudžu fasilitatorus, lai veidotu uzticēšanos un nodrošinātu atbilstību reālajai situācijai • Analizēt, kā mijiedarbojas un unikālus šķēršļus rada dažādi faktori: nabadzība, invaliditāte, migranta statuss, dzimums, etniskā piederība, seksuālā orientācija, izglītība, dzīvesvieta (lauki vai pilsēta) un vecums • Ietvert šādas šķēršļu kategorijas: ekonomiskie (izmaksas, nodarbinātība), strukturālie (transports, mājoklis), institucionālie (izglītība, sociālie pakalpojumi), tiesiskie/politikas, kultūras/sociālie (stigmatizācija, normas), informatīvie (informētība, valodas), digitālā pieejamība un personiskie (garīgā veselība, prasmes) • Kombinēt dažādas metodes visaptverošai skatupunktu ieguvei: īsas aptaujas, padziļinātās intervijas, fokusa grupas, līdzdalības darbnīcas, kopienas pastaigas (community walks) un ieinteresēto pušu intervijas • Nodrošināt apzinātu piekrišanu, konfidencialitāti, izvēles anonimitāti un uz traumu apzināšanos balstītu fasilitēšanu (trauma-informed facilitation). Skaidri definēt, kā dati tiks izmantoti • Izmantot vienkāršas kartes, plūsmas diagrammas, siltumkartes (heat maps) vai stāstu shēmas (storyboards), kas parāda iesaistītās puses, procesus un šķēršļu ceļus; pievienot citākus vai gadījumu aprakstus (case vignettes), lai padarītu secinājumus cilvēcīgākus.
ILGUMS:	6 stundas
APRAKSTS:	Līdzdalības seminārs, kurā jaunieši ar ierobežotām iespējām un vietējās ieinteresētās personas kopīgi identificē personiskos (piemēram, pārliecība,

	veselība, prasmes) un strukturālos (piemēram, transports, izmaksas, diskriminācija, politikas nepilnības) šķēršļus, kas ierobežo līdzdalību. Izmantojot tādus rīkus kā vadītas diskusijas, laika skalas/plūsmas, balsošanu/prioritāšu noteikšanu un īsas intervijas, dalībnieki atklāj pamatcēloņus, izceļ kritiskākos šķēršļus un iesaka rīcības sākumpunktus. Rezultāti: vizuāls šķērslis, prioritāro šķēršļu saraksts un sākotnējās idejas praktiskiem, jauniešu vadītiem risinājumiem.
VĒRTĒJUMS:	1. Modulis uzlaboja manu izpratni par BPM pamatiem. 1 – Pilnībā nepiekrītu 2 – Nepiekrītu 3 – Neitrāls 4 – Piekrītu 5 – Pilnībā piekrītu 2. Aktivitātes man palīdzēja attīstīt praktiskas prasmes personisko un strukturālo šķēršļu identificēšanā. 1 – Pilnībā nepiekrītu 2 – Nepiekrītu 3 – Neitrāls 4 – Piekrītu 5 – Pilnībā piekrītu 3. Piedāvātās aktivitātes bija noderīgas un viegli pielietojamas reālās jauniešu vidēs. 1 – Pilnībā nepiekrītu 2 – Nepiekrītu 3 – Neitrāls 4 – Piekrītu 5 – Pilnībā piekrītu 4. Esmu pārliecināts, ka varu izmantot BPM pamatmodeli šķēršļu identificēšanai. 1 – Pilnībā nepiekrītu 2 – Nepiekrītu 3 – Neitrāls 4 – Piekrītu 5 – Pilnībā piekrītu
REFERENCES:	https://canva.link/bavjr6oqhda1cpq

Darbnīcu struktūra	
Iesildīšanās aktivitāte	"Barjeras detektīvs" Šķēršļu identificēšana: 1.metode : Treneris dalībniekiem jautā: "Kas jums traucē pilnvērtīgi piedalīties sabiedrības dzīvē/izglītībā/aktivitātēs?" Dalībniekiem katrā laukumā jāizvēlas 2 vai vairāki punkti . CANVA 2.metode: Treneris novēro jaunā migranta uzvedību dažādu aktivitāšu laikā: kā viņš/viņa veic uzdevumus, kā viņš/viņa komunicē ar vienaudžiem, kā viņam/viņai izdodas atrisināt nodarbinātības problēmas utt. Novērošana var

	ilgt vairākas dienas. Novērošanas laikā treneris veic piezīmes. Identificējot šķēršļus, treneris var atsaukties uz šķēršļu paraugu sarakstu .
Galvenās aktivitātes	
1. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Esmu mākslinieks
Īss apraksts, mērķauditorija	Šķēršļu identificēšana un ceļu atrašana mērķa grupai: migranti, Ukrainas bēgļi
Nepieciešamie resursi/aprikojums	Papīra lapas, pildspalvas, akvareļi, krāsainie zīmuļi, otas, līme, šķēres.
Duration	1 hour
Norādījumi	Adaptācijas matrica (personalizācija) Treneris apkopo visas atbildes un identificē 3 "redzamos" šķēršļus un 3 "neredzamos" šķēršļus. Redzami šķēršļi: 1. Valodas barjeras — ierobežotas vietējās valodas prasmes, kas bloķē piekļuvi skolai, pakalpojumiem, darba pieteikumiem un sociālajai mijiedarbībai 2. Juridiskais/dokumentācijas statuss — uzturēšanās atļauju, kvalifikāciju atzīšanas vai skolas uzņemšanas dokumentu trūkums, kas liedz saņemt formālo izglītību, darbu vai pabalstus 3. Mājokļa trūkums un transporta nestabilitāte — pārpildītas vai pagaidu mājvietas un ērta transporta trūkums, kas kavē skolas/darba apmeklēšanu un dalību aktivitātēs. Neredzami šķēršļi: 1. Psiholoģiska trauma un stress — ar karu saistīta trauma, zaudējumi un pastāvīga nenoteiktība, kas mazina koncentrēšanās spējas, motivāciju un uzticēšanos institūcijām. 2. Sociālā izolācija un kultūras atstumtība — diskriminācija, stereotipizēšana vai izslēgšana no vienaudžu tīkliem un ārpusklases aktivitātēm, kas ierobežo piederību un iespējas. 3. Neatzītas prasmes un kvalifikācijas noniecināšana — neformālas prasmes vai ārzemēs iegūtas kvalifikācijas, kas netiek validētas vietējā līmenī, izraisot pārliecības zudumu un bloķējot ceļus uz izglītību vai jēgpilnu darbu ... Lomu ceļš (progresēšana) Treneris izvēlas svarīgākos šķēršļus: 1. Šķērslis: ierobežotas vietējās valodas zināšanas neļauj piedalīties vietējās pilsoniskās diskusijās, apmācībās un mijiedarbībā ar vienaudžiem. ■ BPM ceļa loma: Vizuālo kampaņu dizaineris. ■ Adaptācija: Izmantojiet mākslīgā intelekta tulkošanas un subtitrēšanas rīkus (integrētus IO3), lai tulkotu savas idejas vietējā valodā. ■ Rezultāts: Jaunietis kļūst par stāstnieku, kurš savu stāstu subtitrētā video prezentē vietējiem lēmumu pieņēmējiem. 2. Šķērslis: psiholoģiska trauma un stress

	■ BPM ceļa loma: mākslinieks ■ Adaptācija: Vizuālajā mākslā balstīta intervence var palīdzēt attīstīt virkni stresa noturības pamatkomponentu; var palīdzēt dalībniekiem runāt par savu noturību individuāli vai grupā, un galu galā mākslas aktivitāšu izmantošana var palīdzēt veicināt sociālo iespēcināšanu un nodot dalībnieku dzīves pieredzi plašākai sabiedrībai. ■ Rezultāts: Paaugstināta pārliecība, identitātes sajūta, pašapziņa un pašcieņa, nostiprināta noturība pret dzīves izaicinājumiem Soli pa solim apraksts: Dalībniekam tiek lūgts pārdomāt un uzzīmēt savu logo, kas labāk atspoguļo viņa identitāti, pamatojoties uz šādiem jautājumiem: Kādas ir manas vērtības? Ko man patīk darīt visvairāk? Kādi ir mani līdz šim svarīgākie sasniegumi? Logo var sastāvēt no zīmējumiem, simboliem, vārdiem. Dalībnieks aptuveni 20 minūtes var reflektēt un strādāt individuāli. Pēc prezentācijas viņš pasniedz savu ģerboni pārējiem dalībniekiem vai trenerim. Treneris noslēgumā var uzdot jautājumus vai izteikt atzinīgus novērojumus. Prezentācija var ilgt aptuveni 15 minūtes. Katrs dalībnieks uzraksta savu vārdu uz ģerboņa un piestiprina to pie izstādes sienas apmācību telpā, lai tas būtu redzams visiem pārējiem dalībniekiem.
Novērtējums	Treneris aicina dalībniekus izteikt novērojumus par aktivitāti un izdara secinājumus par aktivitātes lomu dalībnieku identitātes, vērtību, stipro pušu un noturības pīlāru definēšanā.

2. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Esmu supervaronis
Īss apraksts, mērķauditorija	Šķēršļu un ceļu atrašanas noteikšana mērķa grupai: lauku jaunieši
Nepieciešamie resursi/aprīkojums	Papīra lapas, pildspalvas, akvareļi, krāsu zīmuļi, otas krāsošanai
Ilgums	1 stunda
Norādījumi	Adaptācijas matrica (personalizācija) Treneris apkopo visas atbildes un identificē 3 "redzamos" šķēršļus un 3 "neredzamos" šķēršļus. Redzami šķēršļi : 1. Slikta infrastruktūra: lieli attālumi, nedrošs vai neuzticams transports, skolu aprīkojuma (laboratoriju, bibliotēku, sanitārijas) trūkums 2. Sociālā un ģeogrāfiskā izolācija: reti apdzīvotas teritorijas ar mazāk kopienas institūciju un pilsonisko telpu. 3. Vāji vietējie darba tirgi: mazāk oficiālu darba iespēju, zemas investīcijas, kas mazina atdevi izglītībā.

	Neredzami šķēršļi : 1. Zema pašefektivitāte un pārliecība: pārliecība, ka izglītība nemainīs izredzes, kas noved pie atsvešināšanās. 2. Garīgās veselības problēmas un stress: izolācija, stigma vai stress ekonomiskās nedrošības un ģimenes spiediena dēļ 3. Zemas ambīcijas un ierobežota ietekme: maz paraugu, ierobežota informētība par karjeras/izglītības ceļiem ārpus vietējās vides Lomas ceļš (progresēšana) Treneris izvēlas svarīgākos šķēršļus: 1 barjera: Slikta infrastruktūra ■ BPM Pathway loma: e-mācībnieks ■ Adaptācija: Jaunietis izmanto e-mācību iespējas un atrod kursus, kas atbilst viņa interesēm ■ Rezultāts: Jaunietis pabeigs e-kursu, iegūs augstas kvalitātes izglītību un varēs atrast darbu un veidot karjeru atbilstoši savām spējām. 2. Šķērslis: Zema pašefektivitāte un pārliecība: ■ BPM ceļa loma: Supervaronis ■ Adaptācija: Šī aktivitāte ir paredzēta pašapziņas un pašapziņas palielināšanai. ■ Rezultāts: Palielināts pašapziņa un pašapziņa Treneris var sākt ar ievadu : “ Grūtos brīžos jums ir jāatceras, kas jūs esat, jāpaļaujas uz sevi, jāpriecājas par uzkrātajām īpašībām un pieredzi. Šīs aktivitātes mērķis ir uzsvērt jūsu personības pozitīvās īpašības, lai jūs justos vērtīgāk un pārliecinātāk par sevi.” Treneris aicina dalībniekus paņemt papīra lapu, uzlikt uz tās rokas un pateikt: “Es sevi novērtēju. Es pret sevi izturos ar godu un cieņu”. Pēc tam viņi tiek aicināti pārdomāt savu/tās galveno īpašību/īpašības, pārvērst to par superspēju un sevi par supervaroni. Pēc pārdomām viņi varētu sevi šādi iztēloties. Daži jautājumi varētu palīdzēt: kā viņi izskatās, ko viņi valkā? Kas simbolizē viņu superspēju? Kādas krāsas viņi valkā? Kā pēdējo soli mākslas darba izstrādē viņi tiek aicināti ilustrēt, kā viņi izbauda savu superspēju, un pat apsveikt sevi, ja viņiem rodas vēlme to darīt. Pēc tam dalībnieki tiek aicināti izvietot savus mākslas darbus apmācību norises vietas izstādes sienā un dalīties iespaidos par radīšanas procesu un atklāsmēm, ko viņi, iespējams, ir guvuši.
Novērtējums	Treneris aicina dalībniekus uz noslēguma diskusiju par darbnīcas sasniegtajiem vai nesasniegtajiem mērķiem, par viņu sajūtām un izpratnes procesu, kā arī par vienaudžu mācīšanās pieredzi. Viņš/viņa dalībniekiem sniedz pēcnovērtējuma anketu. Grupa dalās noslēguma novērojumos par noturības apguvi un izpausmi.

3. aktivitāte

Aktivitātes nosaukums	Man izdevās
Īss apraksts, mērķauditorija	Šķēršļu un ceļu atrašanas noteikšana mērķa grupai: NEET jaunieši
Nepieciešamie resursi/aprikojums	Jebkurš
Ilgums	1 stunda
Norādījumi	Adaptācijas matrica (personalizācija) Treneris apkopo visas atbildes un identificē 3 "redzamos" šķēršļus un 3 "neredzamos" šķēršļus. Redzami šķēršļi : 1. Nepietiekama karjeras vadība: vāja saikne starp skolu un darbu, nav individualizētu ceļu, slikta neformālās mācīšanās atzīšana. 2. Ģeogrāfiskie šķēršļi: iespēju koncentrācija pilsētu centros , ierobežots vietējo darba devēju vai apmācību sniedzēju skaits 3. Nepietiekami mērķtiecīgas programmas: sadrumstalotas vai īstermiņa iniciatīvas, ierobežota informēšana par neaktīvu jauniešu iesaisti, šķēršļi pakalpojumu saņemšanai. Neredzami šķēršļi : 1. Zema motivācija, pašefektivitāte un centieni: atsvešināšanās, apgūta bezpalīdzība, bailes no neveiksmes vai zemas cerības. 2. Zems izglītības līmenis un prasmju atšķirības: nepilnīga kvalifikācija, vāja lasītprasme/skaitļošanas prasme, novecojušas vai neatbilstošas prasmes. 3. Finansiāls spiediens un nabadzība: nepieciešamība pēc tūlītējiem ienākumiem, kas noved pie īslaicīga, nestabila darba, nevis apmācības. Lomas ceļš (progresēšana) Treneris izvēlas svarīgākos šķēršļus: 1. Šķērslis: Nepietiekama karjeras vadība: ■ BPM programmas loma: Praktikants ■ Adaptācija: darba vietu apmeklēšana. Darba vietu apmeklējumi sākotnēji var būt ekskursijas tipa – kad jaunieši vienkārši pāiet garām uzņēmumam/iestādei. Otrais posms - darba ēnošana - kad no redzētajiem un sekotajiem ietekmētajiem tiek izvēlēta konkrēta darba vieta, darba vietas apskates un darbs tiek novērots uz vietas visas darba dienas garumā, nākamajā dienā var notikt diskusija ar karjeras speciālistu attiecīgā uzņēmuma atbildīgā speciālista klātbūtnē. ■ Rezultāts: Profesiju pārzināšana – pavadījums – praktiskas aktivitātes – karjeras plāns. 2. Šķērslis: Zema motivācija ■ BPM ceļa loma : Man izdevās ■ Adaptācija: Refleksīvā darbnīca stiprināt mazmotivētu jauniešu pašefektivitāti un pārliecību par savām spējām. 1. darbība.

	Treneris uzdod jautājumus: Ar ko tu kādreiz esi lepojies? Ko tu jebkad esi sasniedzis? Kad tev ir sajūta, ka esi kaut ko labi paveicis? Par ko citi tevi ir slavējuši? Svarīgi: Pat ļoti mazi sasniegumi ir pieņemami; Nav nepieciešams runāt par skolu vai darbu. 2. solis. Veiksmes karte Visas minētās situācijas ir uzskaitītas uz lapas. Piemēram: Es palīdzēju savam vectēvam; Es organizēju pasākumu; Es salaboju velosipēdu; Es rūpējos par savu jaunāko brāli; Es izveidoju datorspēli. 3. solis. Stipro pušu noteikšana Katrā situācijā tiek meklētas prasmes: <table border="1"> <thead> <tr> <th>Situācija</th><th>Spēja</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Es palīdzēju draugam</td><td>Atbildība</td></tr> <tr> <td>Es pieskatīju bērnu</td><td>Rūpes</td></tr> <tr> <td>Es salaboju telefonu</td><td>Problēmu risināšana</td></tr> <tr> <td>Es strādāju komandā</td><td>Sadarbība</td></tr> </tbody> </table> ■ Rezultāts: Jaunietis sāk: ir lielāka pašapziņa, viņš redz savas spējas, tic, ka var panākt pārmaiņas. Šis ir viens no svarīgākajiem faktoriem motivācijas rašanās procesā.	Situācija	Spēja	Es palīdzēju draugam	Atbildība	Es pieskatīju bērnu	Rūpes	Es salaboju telefonu	Problēmu risināšana	Es strādāju komandā	Sadarbība
Situācija	Spēja										
Es palīdzēju draugam	Atbildība										
Es pieskatīju bērnu	Rūpes										
Es salaboju telefonu	Problēmu risināšana										
Es strādāju komandā	Sadarbība										
Novērtējums	Jautājumi diskusijām: Ko jaunu tu esi uzzinājis par sevi? Kuras stiprās puses jūs vēlētos izmantot nākotnē? Kura stiprā puse, jūsuprāt, ir vissvarīgākā?										

4. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Lomu spēlētājs
Īss apraksts	Šķēršļu identificēšana un ceļu atrašana mērķa grupai: jauniešiem ar invaliditāti
Nepieciešamie resursi/aprikojums	Dators, planšetdators, internets
Ilgums	1 stunda
Norādījumi	Adaptācijas matrica (personalizācija) Treneris apkopo visas atbildes un identificē 3 "redzamos" šķēršļus un 3 "neredzamos" šķēršļus. Redzami šķēršļi : 1. Nepieejama fiziskā vide: skolas, transports bez rampām, liftiem, norādēm, tualetēm vai sensorām pielāgošanām.

	2. Nepietiekams pasniedzēju atbalsts: zema klases aprīkojuma un uzvedības vadības kapacitāte. 3. Nepietiekamas pārejas un nodarbinātības iespējas: vāja saikne ar profesionālo apmācību, mācekļa praksi un atbalstītu nodarbinātību. Neredzami šķēršļi : 1. Zema pašapziņa: internalizēta stigma, nevēlēšanās pieprasīt pielāgojumus, zemas cerības. 2. Sociālā izolācija un vienaudžu atstumtība: iebiedēšana, draudzības tīklu trūkums un ierobežotas sociālās līdzdalības iespējas. 3. Komunikācijas barjeras: runas vai dzirdes atšķirības, kas ierobežo mijiedarbību ar vienaudžiem un skolotājiem. Lomu ceļš (progresēšana) Treneris izvēlas svarīgākos šķēršļus: 1. Šķērslis: Nepieejama fiziskā vide ■ BPM ceļa loma: Iekļaujošā izglītība: ■ Adaptācija: Izmantojiet ģeneratīvo mākslīgo intelektu, lai ātri un rentabli tulkotu standarta mācību grāmatas un mācību programmas pieejamos formātos (piemēram, audio un vizuāli adaptīvos), nojaucot šķēršļus jauniešiem ar invaliditāti. ■ Rezultāts: Jaunietim kļūst pieejami visi mācību resursi: gan vizuālie, gan audio materiāli. 2. Šķērslis: Komunikācijas barjeras ■ BPM ceļa loma : Lomas spēlētājs ■ Adaptācija: Sarunu prakse un lomu spēles: mākslīgā intelekta tērzēšanas roboti/balss asistenti (ChatGPT ar balsi, Replica, Google Assistant) drošiem, zema spiediena dialogiem. ■ Rezultāts: Sākot veidot dialogus ar mākslīgā intelekta tērzēšanas robotiem/balss asistentiem, persona ar invaliditāti iemācīsies sazināties arī ar saviem vienaudžiem.
Novērtējums	Jautājumi diskusijām: 1. Vai bija viegli izmantot mākslīgā intelekta tērzēšanas robotus/balss asistentus? 2. Ar kādām grūtībām jūs saskaraties, izmantojot mākslīgā intelekta tērzēšanas robotus/balss asistentus? 3. Vai jūsu komunikācijas prasmes ir uzlabojušās? 4. Vai jūsu komunikācijas barjeras ir mazinājušās?

5. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Es esmu transformeris
Īss apraksts, mērķauditorija	Šķēršļu atpazīšana un ceļu atrašana mērķa grupai: jauniešiem ar sociālekonomiskām problēmām
Nepieciešamie resursi/aprīkojums	Papīra lapas, pildspalvas, akvareļi, krāsainie zīmuļi, otas, līme, šķēres.

Ilgums	1 stunda
Norādījumi	Adaptācijas matrica (personalizācija) Treneris apkopo visas atbildes un identificē 3 "redzamos" šķēršļus un 3 "neredzamos" šķēršļus. Redzami šķēršļi : 1. Izmaksu šķēršļi: maksas, formas tērpi, materiāli, eksāmenu izmaksas un neapmaksātas prakses, kas ierobežo piekļuvi. 2. Transports un ģeogrāfiskā piekļuve: gari/nedroši braucieni uz darbu vai pieejama transporta iztrūkums. 3. Resursu nevienlīdzība: mazāk kvalificētu skolotāju, papildu mācību programmas, konsultēšana un īpašas programmas maznodrošinātos apgabalos. Neredzami šķēršļi : 1. Zemas vēlmes un uztvertās alternatīvās izmaksas: uzskats, ka izglītība neuzlabos izredzes. 2. Stress, trauksme un garīgās veselības problēmas: hronisks stress nabadzības, ģimenes problēmu vai vardarbības dēļ. 3. Ierobežots vecāku atbalsts vai izglītības kapitāls: aprūpētāji ar zemu lasītprasmi, nestabilu nodarbinātību vai ierobežotu laiku. Lomas ceļš (progresēšana) Treneris izvēlas svarīgākos šķēršļus: 1. Šķērslis: Finansiālie šķēršļi ■ BPM ceļa loma: blogeris ■ Adaptācija: Izmantojiet mākslīgā intelekta darbinātus attēlu, video, tulkošanas un subtitru rīkus (integrētus IO3), lai pārvērstu savas domas un idejas saistošā video saturā. ■ Rezultāts: Jaunietis kļūst par blogeris, prezentējot savas idejas vienaudžiem, izmantojot subtitrētu video. 2. Šķērslis: stress, trauksme un garīgās veselības problēmas ■ BPM ceļa loma: mākslinieks ■ Adaptācija: Vizuālā māksla var palīdzēt attīstīt dažādas stresa noturības galvenās sastāvdaļas; dalībnieki garīgi pārnes visus savas dzīves negatīvos aspektus uz papīra un no tā attīsta pozitīvas, gaišas sajūtas un labsajūtu. ■ Rezultāts: paaugstināta pašapziņa, uzlabota noturība pret stresu, uzlabota garīgā veselība. Apraksts: Treneris lūdz dalībniekus: atcerēties grūtākos brīžus savā dzīvē. Paņemot papīra lapu un uzrakstīt vārdus, kas apraksta sajūtas, pieredzi no ļoti grūtiem laikiem, kad viņiem bija sajūta, ka viņi cietīs neveiksmi, ka viņi nevarēs virzīties uz priekšu. Pēc tam pārklāji vārdus ar krāsām, lai tos varētu izdzēst. Krāsas pārveidos jūsu jūtas. Lai sagrieztu papīra lapu gabalos un noliktu tos malā.

	Lai paņemtu vēl vienu papīra lapu, iekrāsojiet tās pirmo trešdaļu dzeltenā krāsā – gaismas krāsā. Lai pielīmētu izgrieztos gabaliņus pie dzeltenās līmlentes. Gaisma pārveidos sajūtas uz izgrieztajiem gabaliņiem, kas simbolizēs izdzīvoto pieredzi. Tie attēlos akmeņus, augsni, no kuras jūs atdzimsiet. Tad uzzīmēt augu, koku, stādu, mežu, kas izaug no šīs augsnes - to atdzimšanas un attīstības simbolu, spēku pārvarēt grūtības. Viņi var arī uzzīmēt spēcīgi spīdošu sauli, kas simbolizē izturības sajūtu. Viņi tiek aicināti pabeigt zīmējumu pēc savas iztēles.
Novērtējums	Dalībnieki tiek aicināti aplūkot savus mākslas darbus un pārdomāt to vēstījumu. Pēc tam dalībnieki tiek aicināti izvietot savus mākslas darbus uz norises vietas izstādes sienas un dalīties iespaidos par radīšanas procesu un sajūtām.

2. MODULIS — Iekļaujoša veicināšana un līdzrefleksija

2. MODULIS	Iekļaujoša veicināšana un līdzrefleksija
VISPĀRĒJAIS MĒRĶIS	Nodrošināt jaunatnes darbiniekiem emocionālās, neverbālās un interaktīvās veicināšanas prasmes, kas nepieciešamas, lai izveidotu psiholoģiski drošu mācību vidi un vadītu koprefleksijas procesus, kas dod iespējas marginalizētiem un neirodivergentiem jauniešiem.
MĀCĪBU REZULTĀTI:	Pēc šīs sesijas dalībnieki: • Zinās aktīvas klausīšanās, psiholoģiskās drošības un "koprefleksijas" cilpas principus neaizsargātās grupās. • Pielietos veicināšanas metodes, kas mazina trauksmi un neitralizē nevienlīdzīgas dalības hierarhijas grupas vidē. • Lietos neverbālās komunikācijas līdzekļus, refleksīvus uzdevumus un sadarbības grupu vienošanās.
METODES:	• Pieredzes izglītība • Refleksīvā prakse un koprefleksijas cilpas • Lomu spēļu simulācija un uz gadījumiem balstīta mācīšanās • Traumas informēts deeskalācijas protokols • Neverbālās un vizuālās veicināšanas metodes • Līdzdalības kopprojektēšana • Mācīšanās no vienaudžiem
PADOMI TRENERIEM:	Šis modulis ir par psiholoģisko drošību un ievainojamību. Ja vadīsiet nodarbības ar stingru autoritāti, vēstījums nesasnies mērķi. Rādiet piemēru, izmantojot tieši tādu pašu nomierinošu balss toni, aktīvās klausīšanās stāju un apzinātas pauzes, kādas cenšaties iemācīt citiem. Uzsveriet jaunatnes darbiniekiem, ka iekļaujoša fasilitēšana nav par būšanu ideāliem; tā ir par spēju pamanīt, kad kāds jūtas neērti, un spēju pielāgoties reāllaikā.
ILGUMS:	6 STUNDAS
APRAKSTS:	Šis modulis galvenokārt fokusējas uz cilvēcisko saikni, psiholoģisko drošību un emociju pārvaldību. Kopējā 6 stundu mācību programmā tas nodrošina jaunatnes darbiniekus, kuri strādā ar dažādām augsta riska grupu auditorijām — piemēram, neirodivergentiem jauniešiem, migrantu izcelsmes jauniešiem, jauniešiem ar valodas barjerām vai sociālo trauksmi —, ar būtiskām neverbālās un interaktīvās fasilitēšanas prasmēm, kas nepieciešamas, lai noturētu drošu telpu un vadītu kopīgās refleksijas ciklus. Tā vietā, lai vadītu grupu no stingras autoritātes pozīcijām, dalībnieki apgūst taustāmus un vizuālos komunikācijas rīkus (piemēram, runas žetonus, sensoros pārtraukumu signālus un emociju kartes), kopīgi izstrādā darba noteikumus un ievieš reāllaika deeskalācijas protokolus (atzīšana, pauze, pārvirzīšana), lai izlīdzinātu hierarhiju grupā un mazinātu trauksmi. Modulis tiek īstenots, izmantojot praktisku pieredzes izglītības metodoloģiju, un vada jaunatnes darbiniekus cauri piecām praktiskām aktivitātēm — no neverbālās iesildīšanās līdz lomu spēlēm ar sarežģītām tipāžu uzvedībām. Tādējādi tas sniedz iespēju tikt galā ar pēkšņu emocionālo spriedzi un veidot atbalstošu mācību vidi, kurā marginalizētie jaunieši jūtas droši, pārejot no pasīviem novērotājiem uz aktīviem līdzradītājiem.

VĒRTĒJUMS:	● Vadītāja novērošana: neverbālās saskaņošanas, aktīvas klausīšanās un nomierināšanas metožu novērošana reāllaikā grupu vingrinājumu laikā. ● Vienaudžu atgriezeniskā saite un atspoguļošanas pārrunas: strukturēta vienaudžu savstarpēja atgriezeniskā saite pēc lomu spēļu simulācijām un pārdomu cilpām. ● Pašnovērtējums: pašnovērtējums pirms un pēc moduļa, kurā tiek sekots līdzī pārliecībai par grupas trauksmes pārvaldīšanu un varas dinamikas pārvaldīšanu. ● Praktiska demonstrācija: Zema teksta un vizuālo koprefleksijas rīku (piemēram, emociju karšu, žetonu sistēmu) tiešraides izpilde. ● Personalizēts deeskalācijas protokols: individuālu verbālu un neverbālu sprūda pārvaldības rīku iesniegšana.
ATSAUCES:	Boals, A. (2002). <i>Spēles aktieriem un ne-aktieriem</i>. Londona: Routledge. (Neverbālās saskaņošanas un lomu spēļu pamats). Eiropas Padome un Eiropas Komisija (2017). <i>T-Mat 6: Apmācības pamati</i>. Strasbūra: Eiropas Padomes izdevniecība. (Aktīvās klausīšanās un pieredzes grupu refleksijas ciklu pamats). Rozenbergs, MB (2015). <i>Nevardarbīga komunikācija: dzīves valoda</i>. Puddledancer Press. (Iekļaujošas komunikācijas uzdevumu pamats). SAMHSA (2014). <i>SAMHSA traumas koncepcija un vadlīnijas traumas apzinātai pieejai</i>. HHS publikācija Nr. (SMA) 14-4884. (Deeskalācijas un triģeru kartēšanas protokola pamats). SALTO-YOUTH izglītības rīku portāls. Eiropas jaunatnes darba portāls. Iegūts no www.salto-youth.net/tools/toolbox.

Darbnīcu struktūra	
Iesildīšanās aktivitāte	Klusais orķestris Sensorā iesildīšanās, kuras laikā jaunatnes darbinieki pieredz grupas saliedētības veidošanu pilnībā bez runas, sagatavojot viņus atbalstīt jauniešus ar valodas barjerām vai sociālo trauksmi. Ilgums: 20 minūtes Norādījumi: Dalībnieki stāv aplī. Viens cilvēks sāk nelielu fizisku kustību (piemēram, piesit ar kāju, šūpojas). Bez runas pārējai grupai ir jāsaskaņojas. "Vadība" organiski mainās pa apli, nevienam to neizsakot. Novērtējums/pārskaits: Pārdomas par to, cik daudz komunikācijas notiek zem runāto vārdu līmeņa un kā vadītājs var nolasīt telpas fizisko enerģiju.
Galvenās aktivitātes	
1. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Drošības zona
Īss apraksts, mērķauditorija	Atkāpjoties no standarta "klases noteikumiem", tiks radītas dinamiskas, sensoriski draudzīgas grupas robežas, kas piemērotas neirodiverģentiem, traumētiem vai marginalizētiem jauniešiem.
Nepieciešamie resursi/aprīkojums	Balts papīrs, krāsaini zīmuļi.

Ilgums	1 stunda
Norādījumi	1. darbība Sadaliet dalībniekus mazās grupās. 2. solis Uzdodiet viņiem kopīgi izveidot "Rūpes kodeksu", izmantojot ikonas, krāsu kartītes un 3 konkrētus drošības pieprasījumus, kas izvēlēti no tālāk norādītajām kategorijām. Viņi var izveidot arī kaut ko tādu, kas nav minēts šajā kategorijā. A kategorija: Emocionālā drošība un robežas • <i>"Tiesības izlaist"</i> – ikvienam ir tiesības izlaist savu kārtu runāt vai piedalīties aktivitātē bez nepieciešamības to pamatot un bez grupas nosodījuma. • <i>"Au/Au (stop signāls)"</i> – Ja tēma vai joks netīšām kādu aizskar vai aizkaitina, dalībnieks var pateikt "Au" vai parādīt sarkanu kartīti, signalizējot grupai nekavējoties mainīt toni vai tēmu. • <i>"Vegasas likums"</i> — personīgie stāsti, kas tiek kopīgioti telpā, paliek stingri konfidenciāli. B kategorija: Sensorais un fiziskais komforts • <i>"Sensorās pauzes signāls"</i> – nepārprotamas tiesības klusi atstāt telpu uz 5 minūtēm, ja trokšņa, gaismas vai sociālās mijiedarbības līmenis kļūst emocionāli vai fiziski nepārvarams. • <i>"Klusuma režīma kartīte"</i> — krāsaina kartīte, ko dalībnieks novieto uz sava galda, kas nozīmē: <i>"Es vēlos būt klāt un klausīties, bet, lūdzu, neuzdodiet man tiešus jautājumus; šodien esmu enerģijas taupīšanas režīmā."</i> • <i>"Kustību brīvība"</i> – grupai atļauja pārvietoties pa solim, stāvēt pie sienas vai izmantot fidgetu/stresa mazināšanas rotaļlietas diskusiju laikā, ja tas veicina koncentrēšanos. C kategorija: Iekļaujoša komunikācija • <i>"Apstrādes taimauts"</i> – tiesības lūgt grupai 30 sekundes absolūta klusuma pirms atbildes uz jautājumu sniegšanas, lai ērti formulētu domas (kritiski svarīgi valodas barjeru vai kognitīvo apstrādes aizkavēšanās gadījumā). • <i>"Bez žargona"</i> – apņemšanās saglabāt valodu vienkāršu. Ja kāds lieto sarežģītu akronīmu vai slengu, citi var uzlikt jautājuma zīmi, un runātājam tas ir jāpaskaidro vienkārši. • <i>"Respektēt pauzi"</i> – vienošanās nekad nepārtrauks vai nepabeigs teikumus vienaudža vietā, pat ja viņš stostās vai viņam ilgi nepieciešams atrast pareizos vārdus. 3. solis Viņi prezentē savu pabeigto ietvaru kā vizuālu plakātu.
Novērtējums	Pārrunājiet ar grupu: Vai vienošanās aktīvi ņēma vērā slēptos šķēršļus (piemēram, emocionālu izsīkumu)?

2. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Līdzrefleksijas karstais punkts
Īss apraksts, mērķauditorija	Aktīva lomu spēle, kas imitē bieži sastopamus veicināšanas izaicinājumus (piemēram, dominējošs dalībnieks aizēno ļoti nemierīgu, neverbālu jaunieci).
Nepieciešamie resursi/aprikojums	Lomu kartes
Ilgums	1 stunda 30 minūtes
Norādījumi	Nodrošiniet dalībniekiem lomu kartītes (piemēram, Pārmērīgais dalībnieks, Klusais vērotājs, Ierosinātais jauneklis). Viens dalībnieks darbojas kā BPM vadītājs, mēģinot vadīt pārdomu ciklu. Vadītājam jāizmanto specializētas norādes (piemēram, "Uzklausīsimies kādu, kurš vēl nav runājis" vai jāievieš fizisks runas žetons), lai līdzsvarotu telpu.
Novērtējums	Vienaudžu vērtējums par koordinatora spēju taisnīgi sadalīt varu, neradot klusajam jauniešiem diskomfortu.

3. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Deeskalācija un aktivizētāju pārzināšana
Īss apraksts, mērķauditorija	Nodrošināt jaunatnes darbiniekiem instrumentu komplektu emocionālu triggeru pamanīšanai un stresa līmeņa regulēšanai, izmantojot uz traumu balstītu komunikāciju.
Nepieciešamie resursi/aprikojums	Papīrs, pildspalva
Ilgums	1 stunda 15 minūtes
Norādījumi	Izplānojiet scenāriju, kurā kāda aktivitāte netīši izraisa dalībnieka strukturālas vai personīgas barjeras (izmantojot 1. moduļa kontekstu). Iepazīstiniet ar pakāpenisku deeskalācijas protokolu: Atzišana (sajūtu apstiprināšana), Pauze (telpas/klusuma došana) un Pārvirzīšana (pāreja uz zema riska, drošu uzdevumu).
Novērtējums	Dalībnieki pieraksta 3 personalizētas verbālas frāzes, kuras viņi glabās savā "avārijas kabatā".

4. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Līdzatstarošanas spoguļa cilpa
Īss apraksts	Pamata pieredzes aktivitāte, kurā jaunatnes darbinieki praktizē dziļu aktīvu klausīšanos un uz stiprajām pusēm balstītu atgriezenisko saiti —

	prasmes, kas nepieciešamas, lai palīdzētu neaizsargātiem jauniešiem emocionālās apstrādes procesā.
Nepieciešamie resursi/aprikojums	Papīrs, pildspalva, scenāriju kartītes, līmlapiņas
Ilgums	1 stunda
Norādījumi	1. darbība: Sadaliet dalībniekus pa pāriem. 2. solis: Iepazīstiniet ar sarežģītu, nedaudz izaicinošu situāciju, kas saistīts ar iekļaušanas šķēršļiem (piemēram, jauniešs pauž neapmierinātību par sistēmas šķērslī). 3. solis: Viens partneris 3 minūtes runā no jaunieša perspektīvas. 4. solis: Otrs partneris darbojas kā koordinators. 5. solis: Koordinators uzdevums noteikti nav sniegt padomus, risināt problēmu vai kritizēt. Tā vietā viņam ir aktīvi jāklusās un jāatspoguļo tieši tas, ko viņš dzirdēja, izmantojot strukturētu spoguļa uzdevumu: "Ko es dzirdu tevi sakām... un spēks vai izturība, ko es redzu tavā veidā, kā tu ar to tieki galā, ir..." Pēc 5 minūtēm partneri mainās lomām, kam seko īsa 2 minūšu pāru apspriede, pirms tiek dalīties atziņās ar plašāku grupu.
Novērtējums	Katrs dalībnieks aizpilda īsu vizuālo indeksu karti, atbildot uz diviem jautājumiem: 1. Kāda bija sajūta, kad tavus vārdus uztvēra ar cieņu, risinot problēmu? 2. Cik grūti bija apspiest vēlmi piedāvāt ātru risinājumu?

5. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Vizuālais atbalss
Īss apraksts, mērķauditorija	Radoša, mazteksta līdzrefleksijas metode, kas īpaši izstrādāta jaunatnes darbiniekiem, kuri atbalsta Ukrainas jauniešus (un citas pārvietotās personas), kuri saskaras ar nopietnām valodas barjerām, uzstāšanās trauksmi vai ar traumu saistītiem runas blokiem.
Nepieciešamie resursi/aprikojums	Metaforu kartītes, angļu/ukraiņu valodas uzdevumu paklājiņi, sarkanas/zilas/dzeltenas krāsas žetoni, atlokāmās tāfeles, marķieri, līmlapiņas, tukšas indekskartes, gadījumu izpētes izdales materiāli, dizaina uzdevumu instrukcijas, centrālais displeja galds, grupu darba galdi, projektoris, sesijas taimeris
Ilgums	1 stunda 15 minūtes
Norādījumi	1. darbība: ievads scenārijā (10 minūtes) Treneris iepazīstina ar reālistisku gadījuma izpēti: nesen ieradušos ukraiņu pusaudžu grupai ir jāizvērtē jauniešu darbnīca, taču viņu vietējās

	valodas prasmes ir ierobežotas, un sociālā/uzstāšanās trauksme neļauj viņiem uzstāties grupas priekšā. 2. solis: Materiālu izpēte un sagatavošana (15 minūtes) Treneris demonstrē trīs veidu fiziskus, neverbālus rīkus, kas izvietoti uz centrālā galda: Emociju/asociāciju kartītes: grafiskās kartītes ar vizuālām metaforām (piemēram, akumulatora uzlāde, vētrainas debesis, tilts, puzzles gabaliņš). Divvalodu uzvedņu paklāji: vienkāršas kartītes ar galvenajiem atspoguļojuma enkurvārdiem gan angļu, gan ukraiņu valodā (piemēram, lēpns / Пишаюся, Confused / Незрозуміло, drošs / У безпеці, smags / Важко). Krāsu žetoni: Krāsaini žetoni, kur sarkana = augsta enerģija/intensīva, zila = mierīga/atstarojoša un dzeltena = laimīga/iesaistīta. 3. solis: kopīgs darbs mazās grupās (20 minūtes) Dalībnieki sadalās nelielās jaunatnes darbinieku komandās. Viņu uzdevums ir izveidot trīs soļu refleksijas ciklu bez liekas teksta izmantošanas, apvienojot šos objektus. Viņiem jāizveido plūsma, kas ļauj jauniešiem dalīties savās atsauksmēs, pilnībā izvēloties, novietojot vai norādot uz šiem priekšmetiem. 4. solis: lomu spēles simulācija (20 min) Dalībnieki savās komandās testē izstrādāto ciklu. Viens dalībnieks iejūtas tikko ieradušos ukraiņu jaunieša lomā (izmantojot tikai pamata žestus, vizuālās kartītes vai norādot uz ukraiņu vārdiem), savukārt otrs vienmērīgi un pacietīgi vingrinās neverbālās refleksijas cikla vadīšanā.
Novērtējums	Visa grupa sanāk kopā, lai pārrunātu pieredzi. - Kā pāreja no verbālā modeļa uz vizuālo modeli acumirkļi mazināja emocionālo spiedienu uz dalībnieku? - Kā divvalodu "enkura vārdu kartes" palīdz Ukrainas jauniešiem justies strukturāli atzītiem, cienītiem un drošiem?

3. MODULIS — Digitālais un mākslīgā intelekta atbalsts iekļaušanai

3. MODULIS	Digitālais un mākslīgā intelekta atbalsts iekļaušanai
-------------------	--

VISPĀRĒJAIS MĒRĶIS	Moduļa vispārējais mērķis ir sniegt jaunatnes darbiniekiem praktiskas digitālas un mākslīgā intelekta atbalstītas iekļaušanas stratēģijas, kas palīdz nelabvēlīgā situācijā esošiem jauniešiem pārvarēt līdzdalības šķēršļus un jēgpilni iesaistīties mācībās, radošumā, kopienas aktivitātēs un personīgajā attīstībā. Modulis ļauj dalībniekiem identificēt šķēršļus, izvēlēties atbilstošu digitālo atbalstu un izstrādāt iekļaujošus līdzdalības ceļus, izmantojot “Šķēršļu līdz ceļam” metodi (BPM).
MĀCĪBU REZULTĀTI:	Pēc šī moduļa apgūšanas dalībnieki: Zinās • Digitālās iekļaušanas un pieejamības principus. • Kā mākslīgais intelekts un digitālie rīki var mazināt ar valodu, lasītprasmi, invaliditāti, pārliecību un sociālo līdzdalību saistītos šķēršļus. • Digitālā atbalsta loma BPM metodoloģijā. Pratīs • Barjeru analīzi, izmantojot digitālās iekļaušanas lēcas. • Mācību un līdzdalības materiālu pielāgošanu ar mākslīgā intelekta palīdzību. • Pieejamības funkcijas dažādu jauniešu atbalstam. Pielietos • Tulkošanas un daudzvalodu saziņas rīkus. • Teksta pārveidošanas runā, runas pārveidošanas tekstā, subtitru veidošanas un vizuālā atbalsta rīkus. • Mākslīgā intelekta atbalstītas ceļu kartēšanas veidnes iekļaušanas plānošanu. • Digitāli progresu izsekošanas rīki, kas saistīti ar iekļaušanas mērītāju un mikropanākumu cilpām.
METODES:	☐ Barjeras-ceļa metode (BPM) ☐ Pieredzes mācīšanās ☐ Mācīšanās no vienaudžiem ☐ Vadīta atklāšana ☐ Sadarbības problēmu risināšana ☐ Dizaina domāšana ☐ Uz pierdzi balstīta mācīšanās ☐ Refleksīvā prakse ☐ Digitālā simulācija ☐ Iekļaujošas veicināšanas metodes
PADOMI TRENERIEM:	☐ Demonstrēt rīkus, izmantojot reālas dzīves jaunatnes darba scenārijus. ☐ Koncentrēties uz šķēršļu novēršanu, nevis tehnoloģiju mācīšanu pašu tehnoloģiju dēļ. ☐ Ļaut dalībniekiem eksperimentēt un pieļaut kļūdas. ☐ Nodrošiniet pieejamību apmācību laikā, izmantojot parakstus, vizuālos materiālus un vairākus saziņas formātus. ☐ Mudiniet dalībniekus pārdomāt ētisku mākslīgā intelekta izmantošanu, privātumu un iekļaušanu. ☐ Izmantojiet piemērus, kas pārstāv migrantus, jauniešus ar invaliditāti, NEET jauniešus un sociāli izolētus dalībniekus. ☐ Prioritāti piešķirt lētiem un brīvi pieejamiem digitālajiem risinājumiem.
ILGUMS:	6 STUNDAS

APRAKSTS:	Šis modulis iepazīstina jaunatnes darbiniekus ar praktiskām digitālām un mākslīgā intelekta (MI) sniegtajām iespējām, kas stiprina iekļaušanu un līdzdalību. Dalībnieki pēta, kā tehnoloģijas var pārvērst šķēršļus jaunās iespējās, atbalstot komunikāciju, pieejamību, radošumu un iesaisti. Praktiskās aktivitātēs dalībnieki apgūst, kā identificēt šķēršļus, piemeklēt tiem atbilstošus digitālā atbalsta risinājumus, pielāgot mācību materiālus ar mākslīgā intelekta palīdzību, izstrādāt personalizētus līdzdalības ceļus un uzraudzīt progresu, izmantojot piekļūstamus digitālos rīkus. Modulis demonstrē, kā digitālā transformācija var kļūt par sociālās iekļaušanas virzītājspēku, nevis atstumtības cēloni.
VĒRTĒJUMS:	Dalībnieku vērtēšana tiks veikta, izmantojot šādas metodes: • Digitālās iekļaušanas rīcības plāna izstrāde un pabeigšana • Uz BPM balstīta digitālā atbalsta ceļa izstrāde • Vienaudžu atgriezeniskās saites sesijas • Refleksijas dienasgrāmatas • Fasilitatora novērojumi • Pašnovērtējums, izmantojot iekļaušanas mērītāju (<i>Inclusion Meter</i>) • Izvēlēto digitālo rīku praktiska demonstrācija
ATSAUCES:	

Darbnīcu struktūra	
Iesildišanās aktivitāte	Mana barjera, mans tilts Apraksts: Dalībnieki pārdomā personisku vai profesionālu šķērslī, kas ierobežo dalību, un saprot vismaz vienu digitālo atbalstu, kas varētu palīdzēt to pārvarēt. Mērķis: Iepazīstiniet ar BPM domāšanu un demonstrējiet, kā šķēršļi var kļūt par ceļiem.
Galvenās aktivitātes	
1. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Digitālie šķēršļi, reālā dzīve: Mana līdzdalības ceļa izstrāde
Īss apraksts, mērķauditorija	Šī aktivitāte palīdz jauniešiem atpazīt šķēršļus, kas ietekmē viņu līdzdalību izglītībā, mācībās, jauniešu aktivitātēs un sabiedriskajā dzīvē. Izmantojot "Barjeru pārvēršanas līdzdalības ceļos" metodi (Barrier-to-Pathway Method – BPM), dalībnieki pēta, kā personiskie, sociālie, komunikācijas un digitālie šķēršļi ietekmē viņu iespējas, un sāk veidot savus individuālos līdzdalības ceļus. Mērķa grupa • Jauni migranti un bēgļi ar valodas barjerām • NEET jaunieši (nemācās, nestrādā un neapgūst arodu) • Jaunieši ar zemu digitālo pārlicību vai ierobežotu piekļuvi tehnoloģijām • Jaunieši, kas piedzīvo sociālu izolāciju vai zemu pašapziņu • Jaunieši ar mācīšanās grūtībām (piemēram, disleksiju, lasītprasmes problēmām) • Jaunieši, kas saskaras ar komunikācijas barjerām kultūras, valodas vai izglītības trūkumu dēļ

Nepieciešamie resursi/aprikojums	• Līmlapiņas • Markieri • Flipchart papīrs • BPM lomas ceļa plakāts • Krāsainas uzlīmes
Ilgums	60 minūtes
Norādījumi	1. solis — mans līdzdalības stāsts (10 min) Koordinators iepazīstina ar līdzdalības jēdzienu un lūdz dalībniekus pārdomāt situācijas, kurās viņi vēlējās piedalīties aktivitātē, programmā, apmācībā, skolas pasākumā vai kopienas iniciatīvā, bet saskārās ar grūtībām. Dalībnieki pabeidz teikumu: <i>"Es gribēju piedalīties, bet..."</i> Dalībnieki var rakstīt, zīmēt vai mutiski dalīties savā pieredzē. 2. solis — manu šķēršļu identificēšana (15 min) Dalībnieki strādā individuāli, lai noteiktu faktorus, kas apgrūtināja dalību. Koordinators iepazīstina ar BPM principu: <i>"Katrs līdzdalības izaicinājums sākas ar šķēršli. Šķēršļu izpratne ir pirmais solis iespēju radīšanā."</i> Dalībnieki pieraksta savas barjeras uz līmlapiņām. Piemēri var būt šādi: • Nesaprotu informāciju • Jūtos nervozs, strādājot grupā • Digitālo prasmju trūkums • Bailes pieļaut kļūdas • Grūtības sazināties • Ierobežota piekļuve tehnoloģijām 3. solis — barjeru kategorizācija (10 min) Dalībnieki ievieto savas barjeras BPM kategorijās: • Komunikācijas barjeras • Uzticības barjeras • Pieejamības šķēršļi • Sociālās līdzdalības šķēršļi • Digitālās piekļuves barjeras • Motivācijas šķēršļi Grupa apspriež, kuri šķēršļi rodas visbiežāk. 4. solis — Ceļu atklāšana (15 min) Dalībnieki izvēlas vienu šķēršli, kuru viņi visvairāk vēlētos pārvarēt. Par šo barjeru viņi atbild: • Kas kļūtu iespējams, ja šī barjera tiktu samazināta? • Kāda aktivitāte es vēlētos pievienoties? • Kāda jauna iespēja man būtu pieejama? Pēc tam dalībnieki izvēlas savām interesēm atbilstošāko BPM līdzdalības ceļu: • Aklāj (<i>Discover</i>) • Izstrādā (<i>Design</i>) • Radī (<i>Make</i>) • Parādi (<i>Show</i>)

	● Pastāsti (<i>Tell</i>) ● Iemainies (<i>Trade</i>) 5. solis — Ceļa koplietošanas aplis (10 min) Klātesošie dalībnieki: ● Viena barjera ● Viens dalības mērķis ● Viens izvēlēts ceļš Koordinators uzsver, ka šķēršļi nav pastāvīgi šķēršļi, bet gan sākumpunkti līdzdalības ceļu veidošanai.
Novērtējums	Dalībnieki veiksmīgi: ✓ Atpazīst personiskos līdzdalības šķēršļus. ✓ Kategorizē šķēršļus, izmantojot BPM principus. ✓ Sasaista šķēršļus ar saviem līdzdalības mērķiem. ✓ Izvēlas piemērotu BPM līdzdalības ceļu. ✓ Izskaidro vienu iespēju, kuru vēlas izmantot nākotnē.

2. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	AI iekļaušanas palīgs: mana atbalsta ceļa atrašana
Īss apraksts, mērķauditorija	Dalībnieki pēta, kā digitālie un mākslīgā intelekta darbinātie rīki var palīdzēt pārvarēt 1. aktivitātē identificētos līdzdalības šķēršļus. Strādājot ar reālās dzīves izaicinājumiem, viņi testē pieejamus digitālos rīkus un atklāj, kā tehnoloģijas var atbalstīt komunikāciju, mācīšanos, pārliecību, līdzdalību un pašizpausmi. Mērķa grupa ● Valodas barjeras ● Mācīšanās grūtības ● Zema pārliecība par komunikāciju ● Digitālā atstumtība ● Fiziskā izolācija ● Ierobežotas dalības iespējas
Nepieciešamie resursi/aprikojums	● Viedtālruni, planšētdatori vai klēpjatori ● Interneta pieslēgums ● Mākslīgā intelekta tērēšanas robots (ChatGPT, Copilot, Gemini u.c.) ● Tulkošanas rīki (DeepL, Google Translate) ● Runas pārveidošanas tekstā rīki ● Teksta pārveidošanas runā rīki ● Austiņas ● Mākslīgā intelekta atbalsta ceļa darblapa
Ilgums	75 minūtes
Norādījumi	1. solis — atkārtota sava barjera apskate (10 min) Dalībnieki pārskata barjeru, ko viņi izvēlējās 1. aktivitātes laikā. Koordinators jautā: ● Kurš šķērslis visvairāk ietekmē jūsu dalību? ● Ko jūs vēlētos sasniegt, ja šī barjera mazinātos?

	Dalībnieki uzraksta vienu personīgo dalības mērķi. Piemērs: • Grupu diskusijās runāji pārliecinoši. • Labāk izprast mācību materiālus. • Iepazīstieties ar jauniem cilvēkiem. • Piedalīties jauniešu projektos. 2. solis. Iepazīties ar savu mākslīgā intelekta asistentu (15 min) Koordinators demonstrē, kā mākslīgais intelekts var atbalstīt iekļaušanu. Piemēri: • Informācijas tulkošana dažādās valodās. • Sarežģītu tekstu vienkāršošana. • Teksta konvertēšana audio formātā. • Ideju ģenerēšana prezentācijām. • Atbalsts komunikācijai un pārliecības veidošanai. Pēc tam dalībnieki piekļūst mākslīgā intelekta rīkam. 3. solis — atbalsta izaicinājums (25 min) Dalībnieki izmanto mākslīgo intelektu, lai atrisinātu reālu izaicinājumu, kas saistīts ar viņu šķērsli. Piemēri: Jauns migrants varētu jautāt: <i>"Vai jūs varētu izskaidrot šo tekstu vienkāršā angļu valodā?"</i> Dalībnieks ar zemu pārliecību var jautāt: <i>"Palīdziet man sagatavot īsu iepazīstināšanu ar sevi."</i> Dalībnieks ar lasītprasmes grūtībām var izmantot teksta pārveidošanas runā rīkus. Dalībnieks ar sociālo trauksmi var lūgt mākslīgajam intelektam ieteikt sarunas iesācējus. Dalībnieki testē vismaz divus digitālos vai mākslīgā intelekta atbalsta līdzekļus. 4. solis. Atbalsta ceļa izveide (15 min) Dalībnieki aizpilda mākslīgā intelekta atbalsta ceļa darblapu. Dalībnieki identificē: • Kurš atbalsts bija visnoderīgākais. • Kurš atbalsts šķita visvieglāk lietojams. • Kā atbalsts varētu palīdzēt viņiem aktīvāk piedalīties. 5. solis — Pārdomu aplis (10 min) Dalībnieki apspriež: • Kas jūs šajā rīkā pārsteidza? • Vai tas palīdzēja mazināt jūsu barjeru? • Kā jūs to varētu izmantot ikdienas dzīvē? Koordinators uzsver: <i>"Tehnoloģijas pašas par sevi nenovērš šķēršļus. Tās kļūst spēcīgas, kad palīdz cilvēkiem piedalīties, izpausties un piekļūt iespējām."</i>
Novērtējums	Dalībnieki veiksmīgi:

	✓ Pārbaudīja vismaz divus digitālus vai mākslīgā intelekta atbalstītus rīkus. ✓ Atrada personiskai barjerai piemērotu atbalstu. ✓ Aizpildīja mākslīgā intelekta atbalsta ceļa darblapu. ✓ Saprata, kā digitālais rīks var palielināt līdzdalību.
--	---

3. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Mana digitālā balss: mākslīgā intelekta darbināta stāstniecība līdzdalībai
Īss apraksts, mērķauditorija	Dalībnieki izmanto mākslīgo intelektu un digitālās radošuma rīkus, lai radītu personīgu digitālu stāstu par pārvarētu izaicinājumu, talantu, kas viņiem piemīt, vai mērķi, ko viņi vēlas sasniegt. Izmantojot pieejamus mākslīgā intelekta atbalstītus radīšanas procesus, dalībnieki stiprina pašizpausmi, pārliecību, komunikācijas prasmes un līdzdalību. Aktivitāte parāda, kā digitālie un mākslīgā intelekta rīki var pārveidot šķēršļus par iespējām redzamībai, radošumam un iesaistei. Mērķa grupa: • Saskaras ar sociālo izolētību vai zemu pašapziņu • Saskaras ar valodas vai komunikācijas barjerām • Ir mācīšanās grūtības vai zems mācētpatības (literacy) līmenis • Ir NEET statusā (jaunieši, kuri nemācās, nestrādā un neapgūst arodu) • Ir ierobežotas iespējas izpausties izglītības vai sociālajā vidē • Ir ar migrantu, bēgļu vai maznodrošinātu/nelabvēlīgu sociālo fonu (disadvantaged backgrounds)
Nepieciešamie resursi/aprikojums	☐ Viedtālruni, planšetdatori vai klēpjatori ☐ Interneta pieslēgums ☐ Mākslīgā intelekta tērzēšanas robots (ChatGPT , Copilot , Gemini) ☐ Canva mākslīgais intelekts ☐ Adobe Express mākslīgais intelekts ☐ Microsoft Designer ☐ Teksta pārveidošanas runā rīki ☐ Runas pārveidošanas tekstā rīki ☐ Mākslīgā intelekta attēlu ģenerēšanas rīki ☐ Austiņas
Ilgums	75 minūtes
Norādījumi	1. solis — mana stāsta atrašana (10 min) Dalībnieki pārdomā vienu no tālāk norādītajām tēmām: • Izaicinājums, ko esmu pārvarējis • Kaut kas, ar ko es lepojos • Prasme vai talants, par kuru vēlos uzzināt citi • Mērķis, ko vēlos sasniegt nākotnē • Pozitīvas pārmaiņas, ko es vēlētos ieviest savā kopienā Dalībnieki raksta atslēgvārdus vai izveido vienkāršu domu karti. 2. solis — mākslīgā intelekta ideju ģenerēšana (15 min) Dalībnieki izmanto mākslīgā intelekta rīkus, lai sakārtotu savas idejas. Piemēri:

	• "Palīdziet man izveidot īsu stāstu par to, kā pārvarēt bailes runāt grupās." • "Dodiet man trīs radošus veidus, kā prezentēt savus nākotnes mērķus." • "Pārveidojiet manas piezīmes vienkāršā stāstā, kas piemērots īsam video." Dalībnieki izvēlas idejas, kas vislabāk atspoguļo viņu pašu pieredzi. Koordinators atgādina dalībniekiem, ka mākslīgais intelekts atbalsta radošumu, bet neaizstāj viņu personīgo balsi. 3. solis. Mana digitālā stāsta izveide (30 min) Dalībnieki izveido īsu digitālu produktu, izmantojot mākslīgā intelekta atbalstītus rīkus. Iespējamie formāti: • Vienas minūtes video • Digitālais plakāts • Audio stāsts • Vizuāla prezentācija • Fotostāsts ar parakstiem • Digitāls komikss Dalībnieki var izmantot: • Mākslīgā intelekta ģenerēti vizuālie materiāli • Mākslīgā intelekta palīdzību rakstīt • Runas pārveidošana tekstā • Teksta pārveidošana runā (balss pārraides) • Automātiski subtitri un paraksti Mērķis ir izveidot iekļaujošu digitālo stāstu, kas atspoguļo viņu pieredzi, stiprās puses vai centienus. 4. solis. Kopīgošana un parādīšana (10 min) Dalībnieki prezentē savus digitālos stāstus pāros vai nelielās grupās. Klausītāji identificē: • Viens no stāstnieka demonstrētajiem stiprajiem punktiem • Viena pozitīva vēsts no stāsta • Viena iespēja turpmākai dalībai Šis posms atbilst BPM ceļa posmiem "Rādīt" un "Pastāstīt". 5. solis — pārdomu un mikroveiksmju cikls (10 min) Dalībnieki veic īsu pārdomu: • Ko es šodien radīju? • Kādu jaunu digitālo vai mākslīgā intelekta prasmi es izmantoju? • Ar ko es lepojos? • Ko es vēlētos radīt tālāk? Koordinators izceļ katru pabeigto stāstu kā redzamu sasniegumu un saista to ar mikro panākumu cilpu koncepciju.
Novērtējums	Dalībnieki veiksmīgi: ✓ Izmantojiet vismaz vienu mākslīgā intelekta atbalstītu radošo rīku. ✓ Izveidojiet digitālu stāstu vai radošu produktu. ✓ Dalīties savā darbā ar vienaudžiem. ✓ Nosakiet personīgās stiprās puses un nākotnes līdzdalības iespējas.

	✓ Veiciet pašrefleksiju, kas saistīta ar progresu un iekļaušanu.
--	--

4. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Dizains ikvienam: mākslīgā intelekta darbināta iekļaujošu risinājumu laboratorija
Īss apraksts	Dalībnieki strādā dažādās komandās, lai identificētu reālu iekļaušanas problēmu, kas ietekmē jauniešus viņu skolā, kopienā vai jaunatnes organizācijā. Izmantojot digitālās sadarbības platformas un mākslīgā intelekta atbalstītus ideju ģenerēšanas rīkus, viņi kopīgi izstrādā praktiskus risinājumus, kas padara līdzdalību pieejamāku un iekļaujošāku. Aktivitāte veicina komandas darbu, radošumu, problēmu risināšanu un jēgpilnu līdzdalību, vienlaikus nodrošinot, ka katrs dalībnieks var sniegt ieguldījumu atbilstoši savām stiprajām pusēm. Mērķa grupa • Piedzīvot sociālo atstumtību vai izolāciju • Ir valodas vai komunikācijas barjeras • Ir NEET (nemācās, nestrādā un neapgūst arodu) • Ir mācīšanās grūtības vai zems lasītprasmes līmenis • Nāk no migrantu, bēgļu vai nelabvēlīgas vides • Ir ierobežotas iespējas piedalīties lēmumu pieņemšanas procesos
Nepieciešamie resursi/aprikojums	☐ Viedtālruni, planšetdatori vai klēpjatori ☐ Interneta pieslēgums ☐ ChatGPT, Copilot, Gemini ☐ Canva tāfele / Miro / Padlet - Mentimetrs ☐ Tulkošanas rīki (DeepL, Google Translate) ☐ Runas pārveidošanas tekstā rīki ☐ Līmlapiņas
Ilgums	75 minūtes
Norādījumi	1. solis. Iekļaušanas izaicinājuma noteikšana (10 min) Dalībnieki prāto izaicinājumus, kas jauniešiem apgrūtina dalību. Piemēri: • Jaunpieņacējiem ir grūti iegūt draugus. • Jauniešu aktivitātes nav pieejamas ikvienam. • Jaunieši nezina par vietējām iespējām. • Dalībnieki jūtas nervozi, runājot grupās. • Informācija ir grūti saprotama. Katra komanda izvēlas vienu izaicinājumu. 2. solis — mākslīgā intelekta atbalstīta izpēte (15 min) Komandas izmanto mākslīgā intelekta rīkus, lai izpētītu izvēlēto izaicinājumu. Uzvedņu piemēri: • "Kādi šķēršļi var liegt jauniešiem piedalīties jaunatnes aktivitātēs?" • "Ierosināt iekļaujošus risinājumus jauniešiem ar valodas barjerām."

	• "Kā tehnoloģijas var atbalstīt sociāli izolētus jauniešus?" Dalībnieki salīdzina mākslīgā intelekta ieteikumus ar savu pieredzi un izlemj, kuras idejas ir reālistiskas un atbilstošas. 3. solis. Iekļaujoša risinājuma kopīga izstrāde (25 min) Izmantojot digitālās sadarbības rīkus, komandas izstrādā risinājumu, kas uzlabo līdzdalību. Iespējami risinājumi: • Iekļaujoša jauniešu pasākuma koncepcija • Digitāls iepazīšanās ceļvedis jaunpienācējiem • Daudzvalodu informācijas kampaņa • Vienaudžu atbalsta platforma • Kopienas iesaistes izaicinājums • Pieejamas komunikācijas rīku komplekts Katram risinājumam jāatbild uz: • Kādu šķērslī tas risina? • Kam tas ir izdevīgi? • Kā tas palielina dalību? • Kuri digitālie vai mākslīgā intelekta rīki atbalsta iekļaušanu? 4. solis — lomu ceļa integrācija (15 min) Komandas sasaista savu risinājumu ar BPM lomu ceļiem: • Atklājiet • Dizains • Izgatavot • Rādīt • Pastāsti • Iemainīšana Dalībnieki nosaka, kur dažādi jaunieši var dot savu ieguldījumu atbilstoši savām stiprajām pusēm. Piemērs: • Atklājiet → Izpētiet vietējās vajadzības • Dizains → Izveidojiet vizuālos materiālus un idejas • Izveidot → Izstrādāt saturu • Rādīt → Prezentēt risinājumu • Pastāstiet → Veiciniet iniciatīvu • Iemainīšana → Veidojiet partnerības vai ilgtspējību Koordinators uzsver, ka līdzdalība var notikt dažādos veidos un ka ikviens var sniegt atšķirīgu ieguldījumu. 5. solis — digitālo risinājumu gadatirgus (10 min) Komandas prezentē savus risinājumus. Vienaudži sniedz atsauksmes, izmantojot Mentimeter vai digitālās balsošanas rīkus: • Visiekļaujošākā ideja • Inovatīvākā ideja • Reālistiskākā ideja • Ideja ar vislielāko ietekmi uz kopienu
Novērtējums	Dalībnieki veiksmīgi:

	✓ Sadarbojas, izmantojot digitālos rīkus. ✓ Izmanto mākslīgo intelektu, lai izpētītu un nostiprinātu idejas. ✓ Izstrādā uz iekļaušanu vērstu risinājumu. ✓ Saista viņu risinājumu ar BPM lomu ceļiem. ✓ Aktīvi piedalās komandas darbā.
--	---

5. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Mans iekļaušanas ceļojums: mākslīgā intelekta vadīts ceļu veidotājs
Īss apraksts, mērķauditorija	Dalībnieki izmanto digitālus un mākslīgā intelekta atbalstītus rīkus, lai izveidotu savu iekļaušanas ceļojuma karti. Balstoties uz moduļa gaitā izpētītajiem šķēršļiem, atbalsta punktiem, stiprajām pusēm un līdzdalības pieredzi, dalībnieki izstrādā personalizētu ceļu turpmākai līdzdalībai. Izmantojot BPM sistēmu un iekļaušanas mērītāju, viņi identificē reālistiskus nāamos soļus, līdzdalības mērķus un atbalsta mehānismus, kas var palīdzēt viņiem turpināt iekļaušanas ceļojumu arī pēc apmācību beigām. Mērķa grupa • Piedzīvo sociālus, izglītības, digitālus vai komunikācijas šķēršļus • Ir NEET (nemācās, nestrādā un neapgūst arodu) • Ir migrantu vai bēgļu izcelsme • Piedzīvo sociālo izolāciju vai zemu pašapziņu • Ir mācīšanās grūtības vai lasītprasmes problēmas • Saskarities ar šķēršļiem aktīvai līdzdalībai sabiedrības dzīvē
Nepieciešamie resursi/aprikojums	☐ Viedtālruni, planšetdatori vai klēpjatori ☐ Interneta pieslēgums ☐ Mākslīgā intelekta tērēšanas robots ☐ Canva ☐ Iekļaušanas mērītāja veidne ☐ Pārdomu lapas ☐ Austiņas
Ilgums	75 minūtes
Norādījumi	1. solis. Atskats pagātnē: mans progress līdz šim (10 min) Dalībnieki atgriežas pie moduļa laikā paveiktajām aktivitātēm. Viņi pārdomā: • Kādus šķēršļus es identificēju? • Kuri digitālie vai mākslīgā intelekta atbalsta līdzekļi bija visnoderīgākie? • Ko es radīju? • Kā es devu ieguldījumu savā komandā? Dalībnieki fiksē galvenos mācību mirkļus. 2. solis. Manas iekļaušanas mērīšana (15 min) Dalībnieki veic Iekļaušanas mērītāja pašnovērtējumu. Tie ietver: • Pārliecību • Komunikāciju

	• Digitālās prasmes • Dalību • Sadarbību • Pašizpausmi Dalībnieki vērtē sevi skalā no 1 līdz 5. Koordinators uzsver, ka Iekļaušanas mērītājs nav tests, bet gan refleksijas rīks, kas palīdz vizualizēt izaugsmi un noteikt turpmākās atbalsta vajadzības. 3. solis — mākslīgā intelekta nākotnes ceļa konsultants (20 min) Dalībnieki izmanto mākslīgo intelektu kā personīgā ceļa plānošanas palīgu. Uzvedņu piemēri: • "Iesakiet trīs reālistiskus veidus, kā es varētu vairāk iesaistīties sabiedriskajās aktivitātēs." • "Palīdziet man izveidot soli pa solim plānu, lai uzlabotu savu pārliecību grupu diskusijās." • "Kādas digitālās prasmes varētu man palīdzēt aktīvāk piedalīties jauniešu projektos?" • "Kā es varu turpināt attīstīt savas stiprās puses?" Dalībnieki pārskata mākslīgā intelekta ieteikumus un izvēlas darbības, kas visatbilst viņu dzīvei. 4. solis. Manas iekļaušanas ceļojuma kartes izveide (20 min) Dalībnieki izveido vizuālu līdzdalības ceļu. <u>Ceļš ietver:</u> <table><tr><th>Mana barjera</th><th>Mans spēks</th><th>Digitālais/mākslīgā intelekta atbalsts</th><th>Nākamā darbība</th><th>Dalības mērķis</th></tr></table> Pēc tam dalībnieki saista savus nākotnes mērķus ar vienu vai vairākiem BPM lomu ceļiem: • Atklāj (<i>Discover</i>) • Izstrādā (<i>Design</i>) • Radi (<i>Make</i>) • Parādi (<i>Show</i>) • Pastāsti (<i>Tell</i>) • Iemaini(<i>Trade</i>) Koordinators mudina dalībniekus domāt par reālistiskiem nākamajiem soļiem, nevis tālām ambīcijām. 5. solis — apņemšanās aplis (10 min) Katrs dalībnieks dalās ar: • Vienu no viņu atklātajiem spēkiem. • Vienu darbību, ko viņi veiks pēc apmācības. • Vienu dalības mērķi, ko viņi vēlas sasniegt. Dalībnieki var ierakstīt īsu video ziņojumu, balss piezīmi vai rakstisku apņemšanos. Koordinators atzīmē katru apņemšanos kā progresu un līdzdalības pierādījumu.	Mana barjera	Mans spēks	Digitālais/mākslīgā intelekta atbalsts	Nākamā darbība	Dalības mērķis
Mana barjera	Mans spēks	Digitālais/mākslīgā intelekta atbalsts	Nākamā darbība	Dalības mērķis		
Novērtējums	Dalībnieki veiksmīgi: ✓ Aizpilda iekļaušanas mērītāju.					

	✓ Izmanto mākslīgā intelekta rīkus, lai izpētītu turpmākās līdzdalības iespējas. ✓ Izveido personalizētu līdzdalības ceļu. ✓ Saista personiskos mērķus ar BPM lomu ceļiem. ✓ Nosaka vismaz vienu konkrētu rīcību turpmākai līdzdalībai.
--	--

4. MODULIS — Lomu ceļi

4. MODULIS	Lomu ceļš, kas jauniešus virza no novērotājiem līdz līdzradītājiem
VISPĀRĒJAIS MĒRĶIS	Moduļa vispārējais mērķis ir dot iespēju jaunatnes darbiniekiem atbalstīt jauniešu strukturētu virzību (no novērotāja līdz līdzradītājam), pielāgojot iekļaušanas stratēģijas individuālajām spējām, izmantojot “Barjeras līdz ceļam” metodi (BPM).
MĀCĪBU REZULTĀTI:	Līdz sesijas beigām dalībnieki varēs: • Zināt pārejas mehāniku starp 6 progresīvām līdzdalības lomām (Atklāšana, Dizains, Izgatavošana, Rādīšana, Stāstīšana un Iemainīšana). • Pielietot: Motivāciju, atbalsta sistēmas un lomu maiņas metodoloģijas lokalizētu kopienas intervenciju ietvaros. • Izmantot: iekļaujošas mākslīgā intelekta tulkošanas saskarnes un ģeneratīvie mākslīgā intelekta attēlu rīki, lai tieši apietu komunikācijas blokus un zemu pašapziņu marginalizētos jauniešos.
METODES:	Gadījuma izpētes analīze Aktīva lomu spēles simulācija Barjeru noteikšana Ceļa dizaina noteikšana Neirodiverģentās sastatnes Pilsoniskā mākslīgā intelekta noteikšana Āra treniņu vingrinājumi.
PADOMI TRENERIEM:	Koncentrējieties uz sastatņu mikrosoļiem: Nodrošini, lai jaunatnes darbinieki lielu uzmanību pievērstu sastatņu mikrosoļiem. Atgādiniet viņiem, ka pāreja no novērotāja uz līdzradītāju nevar notikt vienas nakts laikā un prasa nelielus, zema riska starpposma uzdevumus. Iepriekš ielādējiet digitālos rīkus: pārliecinieties, vai planšetdatoros ir iepriekš ielādētas bezsaistes tulkošanas vārdnīcas, ja nu kas. Nelineāra lomas attīstība: atgādiniet jaunatnes darbiniekiem, ka lomas attīstība nav lineāra. Jaunietim ar autismu vai smagu trauksmi "Atklāšanas" fāzē var būt nepieciešams ilgāks laiks.
ILGUMS:	6 STUNDAS
APRAKSTS:	Šis modulis atklāj praktisko pielietojumu, kā motivēt jauniešus pāriet no pasīvu vērotāju lomām uz aktīviem projektu līdzradītājiem. Izmantojot reālas vietējo festivālu vides kā ietvaru, tas māca jaunatnes darbiniekiem, kā veidot psiholoģiskus, strukturālus un digitālus tiltus, kas sniedz iespējas jauniešiem, kuriem ir mazāk iespēju (migrantiem, lauku jauniešiem un jauniešiem ar invaliditāti).
VĒRTĒJUMS:	Dalībnieki tiks vērtēti, izmantojot: • Salīdzināšanas vērtēšanu, izmantojot "Iekļaušanas mērītāja nepārtrauktības aptauju" • Pabeigto riska pārvaldības matricu strukturālā validācija.

	• Komandas novērtējums • Audita sesijas • Debrīfings
ATSAUCES:	Rodžera Hārta bērnu līdzdalības kāpnes (pielāgotas BPM lomu progresēšanai). Saite , Saite

Darbnīcu struktūra	
Iesildišanās aktivitāte	Aktivitātes nosaukums: Radara loma Ilgums 15 minūtes Norādījumi Jaunatnes darbinieki apzina, kādu pozīciju vietējās pašvaldības pasākumos parasti ieņem jaunieši ar ierobežotām iespējām (NEET jaunieši, migranti un jaunieši ar invaliditāti). Dalībnieki pieraksta savus novērojumus uz līmlapiņām un izvieto tās uz mērķa diagrammas flipčarta, lai uzskatāmi parādītu plaisu starp pasīvu vērošanu un aktīvu līdzradīšanu.
Galvenās aktivitātes	
1. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	No ēnas līdz uzmanības centrā: festivāla scenārijs
Īss apraksts, mērķauditorija	Mērķgrupa: Jaunieši ar dažādu pieredzi un sociālās atstumtības riskam pakļauti jaunieši. Īss apraksts: Intensīva interaktīvā dizaina un lomu spēļu simulācijas darbnīca. Dalībnieki strādā ar reāliem jauniešu profiliem, lai identificētu vides un iekšējos šķēršļus, kā arī izstrādātu funkcionālu, pakāpenisku līdzdalības ceļu, izmantojot digitālo un mākslīgā intelekta atbalsta infrastruktūru.
Nepieciešamie resursi/aprīkojums	Izdrukātas "jauniešu" lomu profila kartiņas (1. rīks) LOMU KARTINAS Lielformāta A3 drukātas "BPM pārejas kartes" darblapas (2. rīks) Pārejas karte Planšetdatori vai viedtālruni, kuros darbojas DeepL/Google Translate (ar lejupielādētām bezaistes pakotnēm) un Canva AI/Bing Image Creator saskarnes Izdrukātas pašnovērtējuma aptaujas "Iekļaušanas mērītājs" (3. rīks) audekls. Tukšas riska pārvaldības matricas (4. rīks) audekls
Ilgums	75 minūtes
Norādījumi	Šķēršļu identifikācija 1. solis (10 minūtes): Sadaliet dalībniekus darba grupās pa četriem. Izdaliet izdrukāto lomu karti "JAUNIEŠI" (1. rīks). Iepazīstiniet ar kopienas kontekstu: vietējais lauku kultūras festivāls, kas ir pārpildīts, notiek vidē ar augstu trokšņa līmeni, bez tiešas sabiedriskā transporta satiksmes un ar monokulturāliem reklāmas materiāliem. 2. solis (15 minūtes): Komandas analizē profilu. Dalībniekiem savās piezīmju lapās ir jāiezīmē strukturālie vides šķēršļi pretstatā personīgajiem jeb psiholoģiskajiem iekšējiem šķēršļiem.

	Aktivitātes izpilde: 1. solis (30 min): Komandas aizpilda lielo A3 formāta "BPM pārejas karti" (2. rīks). Izmantojot BPM metodi, tām jāizstrādā 3 hiperspecifiski progresīvi mikrosoli (sastatnes): A solis (atklāšana), B solis (projektēšana) un C solis (izveide). Katrā punktā ir skaidri jāintegrē, kā mākslīgais intelekts vai digitālais rīks samazina jauniešu līdzdalības risku. 2. solis (20 min): Katras komandas pāri iesaistās aktīvā lomu spēles simulācijā, izmantojot pabeigto scenārija ietvaru. Viens spēlē atbalstošo jaunatnes darbinieku, otrs iejūtas Ahmeda lomā, piemēram, lai risinātu iebildumus, bažas un komunikācijas barjeras.
Novērtējums	Komandas vērtējums (10 min): Grupas apmainās ar darba lapām un vērtē reālistisko ceļa progresu, izmantojot "Iekļaušanas mērītāja" kritērijus. Katra darba grupa apmainās ar aizpildītajām A3 kartēm ar citu komandu. Viņi izvērtē viens otra ceļa plānus.

2. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Ekosensoriskā karte: mikrovides rīcība attālos apgabalos
Īss apraksts, mērķauditorija	Mērķgrupa: Jaunieši attālos, mazapdzīvotos vai apgabalos, kas atrodas uz salām, ar vai bez invaliditātes. Īss apraksts: Praktiska darbnīca, kas vērsta uz kognitīvajiem traucējumiem un autismu. Jaunatnes darbinieki apgūst strukturētu "motivācijas sastatņu" (<i>motivation scaffolding</i>) un bezteksta digitālās komunikācijas rīku lietojumu vietējās mikrovides taku marķēšanas iniciatīvā.
Nepieciešamie resursi/aprikojums	Apdrukātas "Eleni" profila kartītes (autisma spektrs, neverbālas runas, zema sociālekonomiskā izcelsme, attāls ciemats uz salas). CANVA LOMAS KARTE Lielformāta A3 "BPM progresīvo sastatņu darba lapa". Planšetdatori ar Canva programmatūru (konfigurēts ar 3x2 vienkāršotu režģi ar augsta kontrasta AAC ikonām/augu grafiku). Viedtālruni ar augu atpazīšanas lietotnēm.
Ilgums	75 minūtes
Norādījumi	Šķēršļu identificēšana: 1. solis (10 min): Komandas izpēta Eleni profilu un apzina viņas vidē savstarpēji saistītos šķēršļus: ģeogrāfisko izolāciju, vietēji pielāgotas dienas struktūras trūkumu, spēcīgus sensoros kairinātājus un ģimenes pārmērīgu aizsardzību sabiedrības aizspriedumu dēļ. 2. solis (15 min): Komandas izdala spēcīgākos sensoros kairinātājus (skaļus trokšņus, abstraktas verbālas komandas), no kuriem jāizvairās, strādājot ārpus telpām. Nodarbības norise: 1. posms (30 min): Komandas plāno mierīgu un klusu augu takas izveidi, izmantojot A3 parauga lapu. Viņas sadala darbu gaitā: Iepazīšana (kopīga augu pētīšana ar maņām: garšaugu plūksšana, izmantojot augu atpazīšanas lietotni <i>Plant Net</i>);

	• Izstrāde (Elenija izvēlas takas norādes, planšetdatorā pieskaroties iepriekš sagatavotam <i>Canva</i> saziņas zīmju tīklam); • Veidošana (Elenija krāso koka mietiņus, kamēr darbinieks izdrukā <i>Canva</i> mākslīgā intelekta izveidotos augu attēlus kā kvadrātkodu uzlīmes). 2. posms (20 min): Dalībnieki mācās sakārtot <i>Canva</i> saziņas zīmju tabulu uz tīra, vienkāršaina fona, lai neradītu lieku prāta noslogojumu tiem, kuri nerunā.
Novērtējums	Pārbaudes nodarbība (10 min): Izvērtēšana atbilstoši "Autisma spektra dalībniekiem labvēlīgas un drošas vides pārbaudes lapai" (<i>Paredzamība, Mierīga uztveres vide, Pieejamība bez teksta</i>).

3. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Mākslīgā intelekta rīki vietējā atbalsta sniegšanai: stiprinot jauniešus, kurus ikdienā nepamana
Īss apraksts, mērķauditorija	Mērķauditorija: Jaunieši, vietējās jauniešu padomes un kopienas organizatori. Īss apraksts: Šī aktivitāte ir vērsta uz attālo regionu, ģeogrāfiski izolētiem NEET jauniešiem ar zemu izglītības līmeni un zemām digitālajām prasmēm. Jaunatnes darbinieki apgūst, kā izmantot teksta pārveidošanas mākslīgā intelekta modeļus, lai palīdzētu marginalizētiem jauniešiem formulēt vietējās strukturālās problēmas profesionālos pilsoniskos priekšlikumos pašvaldībai.
Nepieciešamie resursi/aprikojums	Gadījuma izpēte: "Markuss" (21 gads, lauku NEET, ierobežota funkcionālā lasītprasme, jūtas ignorēts no vietējo pašvaldību puses) Lomu karšu rīks 1, Klēpjatori/planšetdatori ar piekļuvi tērzēšanai GPT tērzēšana gpt, Claude AI claudē, Gemini gemini Flipcharts un marķieri.
Ilgums	75 minūtes
Norādījumi	Barjeru identifikācija: 1. solis (10 min): Komandas izrunā Markusa gadījumu, atpazīstot strukturālās barjeras (vietējā sabiedriskā transporta trūkums, interneta infrastruktūras trūkums un atsvešinātības/tiesību atņemšanas sajūta) un personīgos šķēršļus (zems rakstīšanas līmenis, agresīva nostāja pret varas iestādēm). 2. solis (15 min): Komandas kartē redzams, kā nespēja sastādīt oficiālu vēstuli viņam pilnībā liedz iespēju iesaistīties vietējās pilsoniskajās aktivitātēs. Aktivitātes izpilde: 1. solis (30 min): Jaunatnes darbinieki izstrādā pilsoniskās darbnīcas veidni, pamatojoties uz “ Parādi un pastāsti ” lomām. Viņi praktizē, kā uzdot Markusam vienkāršus jautājumus neapstrādātā, vietējā slengā par ciemata problēmām (piemēram, “Publiskajā basketbola laukumā ir saplīsis stikls un nav apgaismojuma”). Viņi ievada šo neapstrādāto tekstu tērzēšanas GPT, izmantojot īpašu iekļaujošu uzdevumu: “<i>Darbojieties kā</i>

	<i>vietējās kopienas mediators. Iztulkojiet šādas neapstrādātās sūdzības ļoti profesionālā, pieklājīgā un strukturētā pilsoniskā petīcijā vietējam mēram.”</i> 2. solis (20 min): Komandas, izmantojot Canva, pārstrādā mākslīgā intelekta izvades datus vienkāršos vienas lapas vizuāli pieejamos formātos, formatējot tekstu īsos, viegli lasāmos teikumos.
Novērtējums	Rezultātu pārbaude (10 min): Komandas izvērtē, vai galīgā vēstule saglabā jaunieša sākotnējo ieceri, neprasot no viņiem augstas akadēmiskās prasmes.

4. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Ielu simulācija: fizisko un sociālo kairinātāju pārvarēšana
Īss apraksts	Mērķgrupa: Attālā regiona pamesti jaunieši, strādāt un mācīties neatsākuši jaunieši. Īss apraksts: Jaudīgs, dzīvās vides āra izpētes vingrinājums. Jaunatnes darbinieki pamet mācību telpas un dodas īstā pilsētas laukumā vai ielā, lai turpat uz vietas pētītu un izspēlētu negaidītus vides pieejamības un sabiedriskās vides kairinātājus.
Nepieciešamie resursi/aprikojums	- Ielas izpētes uzdevumu lapas - Apsēji acīm / acu aizsegi - Trokšņus slāpējošas austiņas (<i>saudzīgas un pilnīgas uztveres barjeras atveidošanai</i>) - Viedtālruņi ar kartēšanas lietotnēm (<i>vides pieejamības vietu atzīmēšanai</i>)
Ilgums	75 minūtes
Norādījumi	Kavējošo apstākļu un šķēršļu noteikšana: 1. solis (15 minūtes): Komandas dodas tuvākajā apkārtnē. To uzdevums ir dabā atrast un atzīmēt 5 galvenos vides vai uztveres šķēršļus publiskajā telpā, kas neļauj malā atstātajiem jauniešiem iekļūt un uzturēties kopienas vietās. <i>Piemēram: nobrauktuvju trūkums, kairinošas un mirgojošas gaismas izkārtņes, atgrūdoši iekārtoti sola un atpūtas laukumi vai neskaidras, grūti izprotamas norādes.</i> Nodarbības norise: 2. solis (40 minūtes): Ielas uzdevuma izpilde. Komandas sadalās pāros – „Jaunatnes darbinieks” un „Jaunietis”. Jaunietis uzliek austiņas, aizsien acis vai arī iejūtas noteiktā tēlā (piemēram, ļoti piesardzīgs bēgļu jaunietis, kurš ienāk vietējā pašvaldības iestādē). Jaunatnes darbinieka uzdevums ir droši izvadīt viņu cauri videi, izmantojot pakāpeniska un pielāgota atbalsta paņēmienus: atrodot klusākus un mierīgākus apvedceļus, balss norāžu vietā izmantojot attēlus tālruņa ekrānā un novēršot uztveres kairinātājus un uztraukuma iemeslus turpat uz vietas.

Novērtējums	Pārrunas un izvērtēšana (20 minūtes): Atgriešanās mācību telpā. Komandas pastāsta par pieredzētajiem saskares brīžiem un visus novērojumus ieraksta kopīgajā pārskata lapā jeb uz tāfeles.

5. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Ilgospējīgas ekosistēmas tirgus
Īss apraksts, mērķauditorija	Mērķgrupa: Jaunieši, kuri ilgstoši saskaras ar nošķirtību no sabiedrības un finansiālu neaizsargātību (trūcīgs ģimenes fons, darba iespēju trūkums reģionā). Īss apraksts: Nodarbība vērsta uz ilgstošas nošķirtības un finansiālās atkarības mazināšanu. Jaunatnes darbinieki, organizāciju vadītāji un sociālie uzņēmēji apgūst, kā palīdzēt jauniešiem spert soli no savu prasmju parādīšanas („<i>Parādi!</i>”) līdz to pārvēršanai kopienas labumā, vietējā atzinībā vai savā pirmajā mazajā uzņēmējdarbībā („<i>Mainies!</i>” vai „<i>Sadarbojies!</i>”).
Nepieciešamie resursi/aprikojums	Core Project Matrix izdales materiāli, Canva vietņu veidotāja veidnes. Digitālo nozīmīšu platformu ceļveži (piemēram, Badgecraft / Open Badge Factory). CANVA , Badgecraft , openbadgefactory
Ilgums	75 minūtes
Norādījumi	Šķēršļu noteikšana 1. solis: Komandas pēta un analizē barjeru, kas rodas pēc projekta beigām: kāpēc jaunieši ar mazākām iespējām pēc dalības īsās darbnīcās vai starptautiskos pieredzes apmaiņas braucienos atkal atgriežas pilnīgā nošķirtībā un vientulībā. 2. solis (15 minūtes): Komandas atklāj un pārskatā attēlo vietējās vides un finansiālās nepilnības: darba iespēju trūkumu savā apkārtnē, iegūto apliecinājumu un prasmju neatzīšanu sabiedrībā, kā arī zemo ticību saviem spēkiem. Nodarbības norise: 1. solis (30 minūtes): Komandas izstrādā ilgospējīgu turpmākā ceļa plānu darbības pēdējam posmam („<i>Sadarbojies un mainies!</i>”). Tās izveido kārtību, kādā jauniešu iepriekšējos darbos radītie ieguvumi (piemēram, maņu un dabas izziņas taka vai digitālās viedlapas) tiek oficiāli iekļauti vietējās pašvaldības tūrisma piedāvājumā vai sabiedrisko organizāciju tīklos. Izmantojot vienkāršus tīmekļa vietņu veidošanas rīkus, komandas izstrādā digitālās vizītkartes jeb darbu mapes paraugu, kurā pārskatāmi parādīti jauniešu sasniegumi. 2. solis (20 minūtes): Komandas izveido kārtību „Atvērto digitālo nozīmīšu” piešķiršanai. Šīs digitālās nozīmītes apliecina jauniešu praktiskās spējas un iegūtās prasmes, un tās var uzreiz pievienot viņu dzīvesgājuma aprakstam (CV).
Novērtējums	Ilgospējības prezentācija (10 min): Katra grupa sniedz 2 minūšu prezentāciju par to, kā viņu izstrādātais "iemainīšanas" mehānisms

	nodrošina jauniešu ilgtermiņa saikni ar vietējo jaunatnes darba ekosistēmu.
--	---

5. MODULIS — Uzraudzība, atgriezeniskā saite un ilgtspējība

5. MODULIS	Uzraudzība, atgriezeniskā saite un ilgtspējība
VISPĀRĒJAIS MĒRĶIS	Sniegt jaunatnes darbiniekiem visiem pieejamus rīkus un atbalsta kārtību, lai pārskatāmi sekotu jauniešu izaugsmei, saņemtu nepilnību novērtējumu un droši ieviestu šķēršļu pārvarēšanas pieeju savas organizācijas ikdienas darbā.
MĀCĪBU REZULTĀTI:	Apgūstot moduli dalībnieki spēs: ● Izprast: Pamatnosacījumus cilvēku ar īpašām vajadzībām iesaistei, panāktās izaugsmes novērtēšanai un ierosināto ieceru ilgtspējai nākotnē. ● Pielietot: Uztverei un atmiņai saudzīgas paņēmieni kopas, kurās izmantots maz rakstīta teksta un kas īpaši pielāgotas neiroatšķirīgiem vai malā atstātiem jauniešiem atgriezeniskās saites saņemšanai. ● Lietot: Aizraujošus un spēlēs balstītus izaugsmes sekošanas rīkus, taustāmas un vizuālas atbildes sniegšanas iespējas, kā arī vietējās kopienas resursu un iespēju pārskata kartes.
METODES:	Nepārtraukta acīmredzama novērtēšana Taustāma un krāsās izdalīta atbilžu sniegšana (izvairoties no laboratorijas jēdziena "paraugu ņemšana" un aizstājot to ar "atgriezeniskās saites ieguvī") Kopienas iespēju un resursu apzināšana Spēlēs balstīts un pakāpeniski pielāgots atbalsts izaugsmei Iestāžu un pašvaldību piesaistes treniņi Šķēršļu pārvarēšanas pieeja (BPM jeb Barrier-to-Pathway metode)
PADOMI TRENERIEM:	● Nodrošiniet, lai visos vizuālajos mērogos līdzās krāsām tiktu izmantotas atšķirīgas ģeometriskas formas, lai nodrošinātu pieejamību arī daltoniķiem. ● Samaziniet sarežģītu lasāmvielu daudzumu. ● Veltiet tik daudz laika, cik nepieciešams ● Pārformulējiet vai pārfrāzējiet jautājumus, ja nepieciešams, lai izvairītos no emocionāla spiediena
ILGUMS:	6 STUNDAS
APRAKSTS:	Šis modulis koncentrējas uz iekļaujošu uzraudzību un BPM ietvara ilgtermiņa integrāciju, novirzot novērtēšanu no apjomīga teksta uz iekļaujošiem, sensoriskiem un medijiem, kur izmanto spēles.
VĒRTĒJUMS:	Dalībnieku pašnovērtējums, izmantojot taustāmas vērtēšanas skalas Iestādes ilgtspējas rīcības plāna pārbaudes lapas Vienas minūtes noteikums Saskaitīšanas un ieguvumu pārbaude Vienlīdzības un taisnīguma pārbaude

	Realitātes un dzīves īstenības pārbaude Darbs bez papīra dokumentiem
ATSAUCES:	Eiropas apmācību rīkkopa iekļaujošam darbam ar jaunatni salto-youth.net , jaunatne. Eiropa .

Darbnieču struktūra	
Iesildīšanās aktivitāte	Garastāvokļa termometrs Dalībnieki novieto žetonu (akmentiņu, pogu vai <i>LEGO</i> klucīti) uz fiziska, ar dažādām tekstūrām papildināta kartona termometra zīmējuma, lai izteiktu savu pašreizējo enerģijas un komforta līmeni bez vārdu lietošanas.
Galvenās aktivitātes	
1. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Pašapziņas termometrs
Īss apraksts, mērķauditorija	Jaunatnes darbinieki izstrādā vienkāršu, bezteksta vizuālu skalu, lai izsekotu jauniešu emocionālās un pārliecības izmaiņas. Piemērots visiem pieredzes līmeņiem.
Nepieciešamie resursi/aprikojums	A4 papīra lapas, krāsaini marķieri un vienkāršas emocijzīmju uzlīmes (vai seju zīmēšana).
Ilgums	50 minūtes
Norādījumi	1. darbība: uz A4 formāta papīra uzzīmējiet lielu termometra režģi ar 5 skaidriem līmeņiem, izmantojot krāsas un ikonas (piemēram, 1. līmenis = 😞 , 5. līmenis = 🚀). 2. solis: Izlemiet jauniešiem noteikumu: pirms darbības sākuma uz papīra uzlieciet "X" un pēc tās beigām — "O". 3. solis: pārbaudiet to pāros: viena persona atveido kautrīgu vai neverbālu jaunieti un cenšas to paveikt 1 minūtē. PASKAIDROJUMS Ko nozīmē "X" un "O"? Tā vietā, lai jaunietim pirms un pēc aktivitātes iedotu anketu, jo pastāv iespēja, ka jaunieša digitālās zināšanas ir zemas, kā arī viņam ir invaliditāte vai citas praktiskas grūtības, jūs viņam divreiz iedodat tieši vienu un to pašu papīra lapu: • “X” (Sākumā): Tas nozīmē “Kur es tagad atrodos, pirms mēs sākam?” Kad jaunietis ienāk telpā, viņš atzīmē savu trauksmes līmeni ar “X”. Ja jaunietis ir nemierīgs, viņš atzīmēs “X” ar zemu līmeni (piemēram, 1. līmenī - 😞). • “O” (beigās): Tas nozīmē “Kur es tagad atrodos, kad esam pabeiguši?” Dienas beigās jaunietis atkal paņem to pašu lapu un ieliek “O” līmenī, kādā viņš jūtas tajā brīdī. Ja viņam bija labi un viņš jutās pārliecināts, viņš ieliks “O” augstu (piemēram, 5. līmenī - 🚀). Kāpēc mēs to darām? Jaunatnes darbinieks ar vienu skatienu var redzēt ceļu. Ja “X” ir uz 1 un “O” sasniedz 4, darbība ir sasniegusi savu mērķi (BPM metode), jo jaunietis ir pakāpies par nākamo līmeni!

	Termometrs ir veidots kā kāpnēs vai tornis ar 5 lielām, skaidri redzamām “rūtiņām” (pozīcijām). Katra rūtiņa atbilst novietojuma pozīcijai. Lai tas būtu pieejams cilvēkiem ar daltonismu vai intelektuālās attīstības traucējumiem, katru pozīciju apvieno krāsu + formu + ikonu: • 1. pozīcija (pamatne): Zila krāsa  + ikona: 😞 (Man ir auksti / esmu nemierīgs / vēlos aiziet) • 2. pozīcija: Gaiši zila krāsa  + Ikona: 😊 (Esmu iestrēdzis / Tikai skatos) • 3. pozīcija (vidū): Dzeltena krāsa  + ikona: 😊 (Jūtos droši / Man patīk grupa) • 4. pozīcija: Oranža krāsa  + Ikona: 😊 (Es aktīvi piedalos / Es runāju) • 5. pozīcija (augšpusē): Sarkana krāsa  + Ikona: 🔥 (Jūtos gatavs palīdzēt citiem) Zemu tehnoloģiju ideja, lai to padarītu vēl vienkāršāku: Ja nevēlaties, lai jaunieši rakstītu ar pildspalvu (piemēram, ja ir motorikas grūtības), laminējiet A4 formāta papīru. • "X" vietā sākumā iedodiet viņiem zilu knaģi, lai to pielīmētu pareizajā lodziņā. • Burta "O" vietā beigās ielieciet sarkanu knaģi. Tādējādi "psihometriskā forma" kļūst par pilnīgi taustes spēli!
Novērtējums	1 minūtes noteikums: vai rīka izpratne un lietošana bez rakstiskiem vārdiem aizņem mazāk nekā 1 minūti?

2. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Trīskrāsu atsauksmju lodziņš
Īss apraksts, mērķauditorija	Fiziskas balsošanas vietas ierīkošana tūlītējai noskaņojuma un atgriezeniskās saites noskaidrošanai, izmantojot vienkāršus, ikdienā pieejamus materiālus. Šī pieeja ir īpaši piemērota un droša neiroatšķirīgiem jauniešiem, jo neprasa rakstīšanu, lasīšanu vai publisku uzstāšanos.
Nepieciešamie resursi/aprikojums	3 tukšas apavu kastes (vai krūzes), zaļš/dzeltens/sarkans papīrs, žetoni (akmeņi, vāciņi vai krelles).
Ilgums	50 minūtes
Norādījumi	1. darbība: Atzīmējiet 3 rūtiņas ar krāsām un pamata simboliem: zaļa (👍 — patika), dzeltena (👉 — neipāši), sarkana (👎 — nepatika). 2. solis: Neredzīgiem vai vājredzīgiem jauniešiem trauku un kastu ieejām pievienojiet taustāmus materiālus (piemēram, raupju smilšpapīru sarkanajai krāsai un gludu audumu zaļajai krāsai). 3. solis: Novietojiet kastes pie mācību telpas izejas. Nodarbības noslēgumā dalībnieki, dodoties prom, novērtē savu pieredzi, iemetot žetonu atbilstošajā kastē.
Novērtējums	Saskaitīšanas un pārskatāmības pārbaude: Vai jaunatnes darbiniekam nodarbības noslēgumā ir viegli saskaitīt žetonus un uzreiz gūt skaidru priekšstatu par dalībnieku pašsajūtu un atsauksmēm?

3. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Dārgumu karte: Saglabāt, Mainīt, Nomest
Īss apraksts, mērķauditorija	Grupas refleksijas rīks, kurā tiek izmantoti vizuāli simboli, lai izvairītos no garām korporatīvā stila novērtēšanas veidlapām. Lieliski piemērots NEET un neaizsargātiem jauniešiem.
Nepieciešamie resursi/aprikojums	Flipchart papīrs (vai jebkurš liels papīrs), flomāsteri un līmlapiņas.
Ilgums	50 minūtes
Norādījumi	1. darbība: uz lielas papīra lapas uzzīmējiet 3 lielas ikonas: dārgumu lādi (paturēt), šķirošanas bultīņu (pārstrādāt) un atkritumu tvertni (nomest). 2. solis: Iedodiet dalībniekiem līmlapiņas (vai ļaujiet viņiem uzzīmēt tieši). Pajautājiet: Kas jums patika? (Paturēt). Kas ir jāuzlabo? (Mainīt). Kas bija nederīgs? (Izmest). 3. solis: Ielīmējiet piezīmes atbilstošajās ikonās un īsi apspriediet tās.
Novērtējums	Vienlīdzības pārbaude: vai šī vizuālā pieeja ļāva klusākiem vai mazāk izglītotiem jauniešiem vienlīdzīgi piedalīties, nerakstot garu tekstu?

4. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Atbalsta stafete
Īss apraksts	Vienkāršs stratēģijas rīks mazām vai nepieredzējušām NVO, lai atrastu bezmaksas vietējos resursus un turpinātu savas aktivitātes pēc projekta finansējuma beigām.
Nepieciešamie resursi/aprikojums	A4 papīra lapas, pildspalvas
Ilgums	45 minūtes
Norādījumi	1. solis: Resursu kartēšana (10 minūtes) • Veidojiet nelielas jaunatnes darbinieku komandas. • Uzzīmējiet uz papīra 3 kolonnas: Vietējās telpas (kur?), Vietējie iedzīvotāji (kas?) un Vietējie uzņēmumi/iestādes (kāds atbalsts?). • Veiciet prāta vētru un uzskaitiet visus potenciālos resursus jūsu apkārtnē, kas varētu palīdzēt bez maksas (piemēram, pašvaldība = bezmaksas istaba, vietējais lielveikals = bezmaksas uzskaites, vidusskola = bezmaksas brīvprātīgie). 2. solis: Filtrs un riska novērtējums (15 minūtes) • Lai nodrošinātu uzticamību, komandām savas idejas ir jāpārbauda, izmantojot iespējamības filtru. Labākajām idejām tām jāatbild uz: • Abpusēji izdevīgs elements: Ko partneris saņem pretī? (piemēram, lielveikals saņem pozitīvu vietējo sabiedrisko attiecību darbu; vidusskolēni saņem brīvprātīgā darba sertifikātus). • Vārtu sarga šķērslis: Ar kuru tieši personu jums ir jārunā, un kāds ir lielākais šķērslis "Jā" atbildes saņemšanai (piemēram, birokrātija, uzticības trūkums)? Kā jūs to apiesiet?

	3. solis: 3 rīkojamie labākie (10 minūtes) - Izvēlieties 3 drošākos un reālākos vietējos kontaktus, ar kuriem sazināties nākamajā pirmdienā. - Definējiet katrai "mikrodarbību": tās izpildei jāaizņem mazāk nekā 15 minūtes (piemēram, "Uzrakstiet 4 rindu e-pastu skolas direktoram" vai "Ienāciet maiznīcā plkst. 16:00, lai aprunātos tieši ar īpašnieku"). 4. solis: 1 minūtes prezentācijas simulācija (10 minūtes) ✿ Jaunums - Katra komanda izvēlas savu pirmās prioritātes kontaktpersonu. - Viens komandas dalībnieks darbojas kā NVO darbinieks, bet cits komandas dalībnieks darbojas kā vietējā ieinteresētā persona (piemēram, īgtais veikala īpašnieks vai aizņemtais pašvaldības ierēdnis). Izspēlējiet 1 minūtes garu lomu spēli ar īsu prezentāciju, lai praktizētu, kā lūgt resursu, neizklauseties pēc ubaga, bet gan kā partneris. Vienkāršāka versija cilvēkiem ar intelektuālās attīstības traucējumiem un neirodaudzveidību 1. solis: Izveidojiet nelielas jaunatnes darbinieku komandas. Uz papīra uzzīmējiet 3 slejas: Vietējās telpas, Vietējie iedzīvotāji, Vietējie uzņēmumi. 2. solis: veiciet prāta vētru un pierakstiet, kas jūsu apkārtnē var palīdzēt bez maksas (piemēram, pašvaldība = bezmaksas istaba, vietējais lielveikals = bezmaksas uzkodas, vidusskola = bezmaksas brīvprātīgie). 3. solis: nākamajā pirmdienā atlasiet 3 drošākos un vienkāršākos vietējos kontaktus, ar kuriem sazināties.
Novērtējums	Realitātes pārbaude: vai šie 3 izvēlētie soļi ir bez maksas un sasniedzami 15 minūšu laikā no nākamās nedēļas darba dienas?

5. aktivitāte	
Aktivitātes nosaukums	Ilgtermiņa pakts
Īss apraksts, mērķauditorija	Jautrs un nebirokrātisks rituāls, lai veidotu iestādes apņemšanos un nodrošinātu, ka darbinieki nākotnē piemēro iekļaujošo BPM metodi. Interaktīvs, nebirokrātisks iestādes apņemšanās vingrinājums, kas paredzēts, lai veidotu konkrētu organizācijas atbildību. Jaunatnes darbinieki kopīgi atpazīst praktiskas problēmas, kopīgi izstrādā kopīgus iekļaušanas noteikumus un nostiprina mikroapņemšanās, izmantojot pieejamu taustes rituālu, nodrošinot iekļaujošās BPM metodes ilgtermiņa piemērošanu.
Nepieciešamie resursi/aprikojums	1 liels kartona papīrs (The Master Pact), 1 netoksisks tintes spilventiņš (jebkura spilgta krāsa pirkstu nospiedumiem), daudzkrāsainas līmlapiņas, marķieri un viedtālruni/plānšetdatori digitālai arhivēšanai.
Ilgums	60 minūtes
Norādījumi	1. fāze: "Realitātes pārbaudes" arēna (15 minūtes)

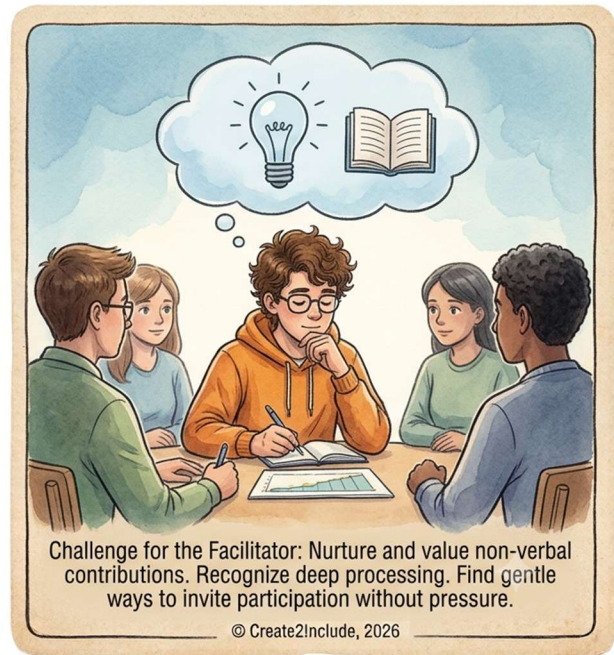
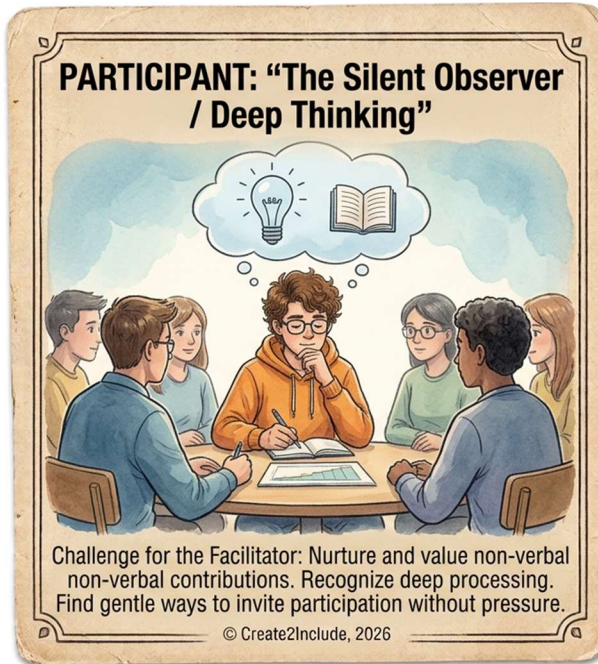
	1. solis: Iedodiet katram jaunatnes darbiniekam līmlapiņu, uz kuras atzīmēt savu sienu ar uzrakstu “Jā, bet...”. Palūdziet viņiem uzrakstīt vai uzzīmēt lielāko šķērsli, ar kuru viņi saskaras, cenšoties nodrošināt, lai vietējā jaunatnes centra aktivitātes nebūtu teksta vai būtu digitāli iekļaujošas (piemēram, “<i>Es aizmirstu izmantot digitālos rīkus, veicot vairākus uzdevumus vienlaikus</i>” vai “<i>Jauniešiem apnīk tradicionālā izsekošana</i>”). 2. solis: Sadaliet dalībniekus pa pāriem 5 minūšu "Risinājumu ātrrandiņu" kārtai. Partneri piedāvā tūlītējus, neformālus alternatīvus ceļus, lai apietu viens otra norādītos šķēršļus. 2. fāze: Galveno apņemšanos kopīga izstrāde (15 minūtes) 3. solis: Sadaliet dalībniekus 3 mazās darba komandās. Katrai komandai ir jāizdomā un jāpiedāvā viens zelta, mazsvarīgs noteikums ilgtspējīgai iestādes iekļaušanai (piemēram, “<i>Mūsu jauniešu centrā mēs izmantosim vizuālo termometru</i>” vai “<i>Mēs saglabāsim vērtēšanu bez teksta</i>”). 4. solis: Sapulciniet visu grupu vēlreiz kopā. Komandas prezentē savus noteikumus, un kolektīvā grupa balso par 3 galvenajām pamatsaistībām, kuras skaidri jāuzraksta uz lielā kartona papīra (Galvenais pakts) augšdaļas. 3. fāze: Mikroapņemšanos tirgus (15 minūtes) 5. solis: Pārejot pie individuālās atbildības, katrs jaunatnes darbinieks izvēlas tieši vienu praktisku mikrouzdevumu, ko viņš reāli var apņemties izpildīt nākamā mēneša laikā. 6. solis: Izveidojiet “Atbildības drauga sistēmu”. Katram dalībniekam ir jāapvienojas ar kolēģi, kas darbotos kā viņa “vienaudžu aizbildnis”. Kopā viņi vienojas par neformālu veidu, kā nākamajā mēnesī mudināt viens otru (piemēram, nosūtot atbalstošu atgādinājuma ziņojumu vai atbilstošu mēmu) pieturēties pie saviem uzdevumiem. 4. fāze: Pirkstu nospiedumu rituāls un digitālā palaišana (15 minūtes) 7. solis — Noslēguma vienošanās rituāls Tā vietā, lai liktu parastus, katrs komandas dalībnieks pieceļas, iemērcē īkšķi krāsainā tintes spilventiņā un atstāj nospiedumu uz tāfeles blakus savam solījumam. Tā ir simboliska, taustāma un neatsaucama apņemšanās. Atstājot pirksta nospiedumu, katrs skaļi nosauc vienu vārdu, kas izsaka viņu iestādes iekļaujošo nākotni (piemēram, “<i>Pieklūstamība</i>”, “<i>Empātija</i>”, “<i>Atvērtība</i>” vai “<i>Piederība</i>”). 8. solis: uzņemiet augstas kvalitātes aizpildītā pamatpakta fotoattēlu, lai izveidotu tūlītēju “digitālo versiju”. Kopīgojiet šo attēlu organizācijas galvenajā komandas tērēšanas grupā (piemēram, WhatsApp, Slack, Viber), lai tas kalpotu kā pastāvīgs logotips un vizuāls atgādinājums bez dokumentācijas.
Novērtējums	Darbs bez liekiem dokumentiem un papīriem: Vai šis solījumu un apņemšanās process palīdz izvairīties no apjomīgu atskaišu rakstīšanas un

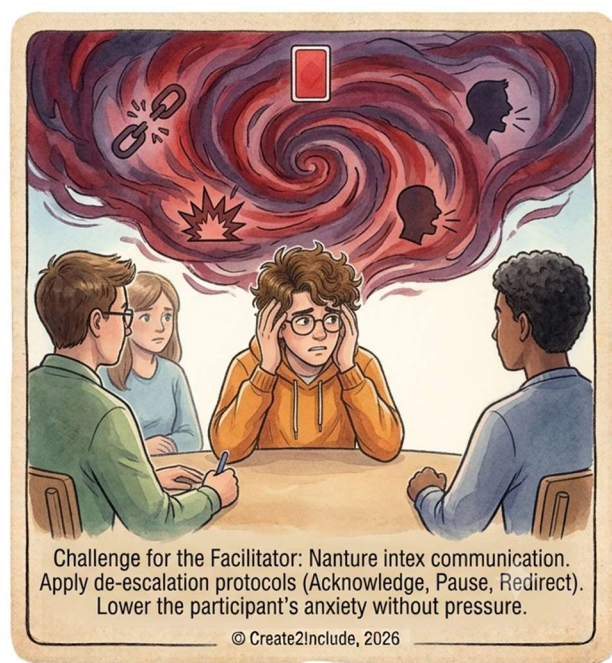
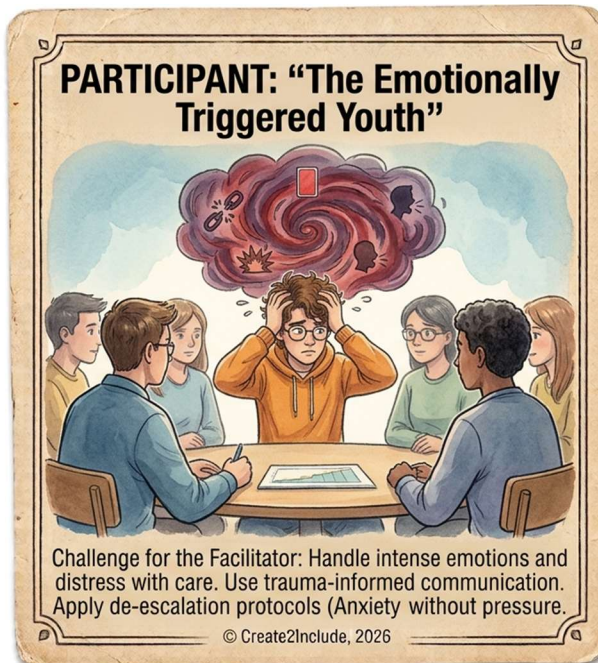
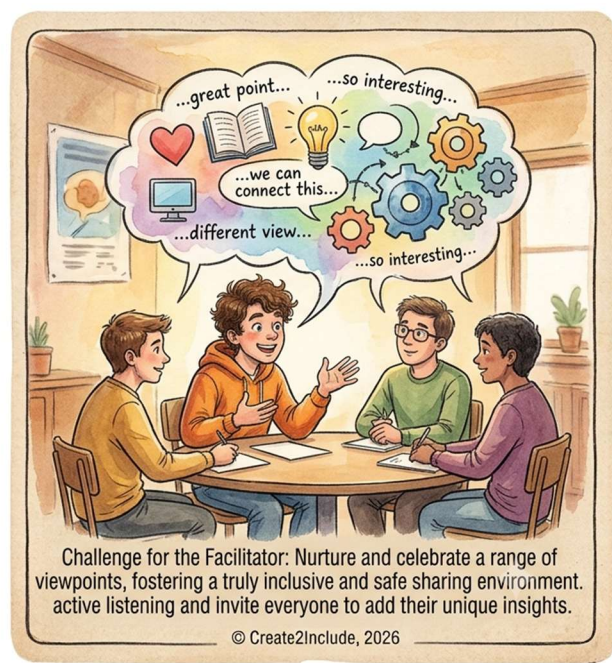
lieka administratīvā sloga, vienlaikus panākot īstu, spēlēs balstītu komandas līdzatbildību par šķēršļu pārvarēšanas pieeju (*BPM*)?

Mācību materiāls

2. Modulis

Lomu spēles. 2.aktivitāte





Activity 4

SCENARIO 1: "The Language Barrier & Fear of Judgment"



Core Dilemma: Feeling invisible, fear of making mistakes, and group impatience.

© Create2Include, 2026

Character Profile: Elena, 19 years old

Situation: Elena recently arrived in a new country and speaks the local language at a basic level. During group discussions, she often stays quiet. When she does speak, other participants sometimes finish her sentences or look impatient.

Today, during a brainstorming session, she gave up trying to explain her idea and said, "Never mind, it's not important."

© Create2Include, 2026

Scenario 2: The Systemic Financial Barrier



Core Dilemma: Hidden economic hardship masked as behavioral conflict/apathy.

© Create2Include, 2026

Character Profile: Mark, 17 years old

Situation: The group is planning a weekend team-building trip, and everyone is excited. However, participants are asked to cover their own public transport tickets and bring packed lunches. Mark's family is struggling financially. Instead of he can't afford it, Mark starts acting defensive and dismissive, saying: "This trip is stupid anyway, I'm not going to waste my time on this."

© Create2Include, 2026

Scenario 3: Sensory Overload & Neurodivergence



Core Dilemma: Sensory overload resulting in sudden withdrawal, which the group misinterprets as disrespect or bad behavior.

© Create2Include, 2026

Character Profile: Alex, 16 years old

Situation: The youth center is hosting noisy, fast-paced debate with music in the background and bright fluorescent lights. Alex suddenly puts *his* hands over *his* ears, abruptly stands up, pushes *his* chair back loudly, and walks out of the room, slamming the door. Another participant comments, "Well, that was rude."

Core Dilemma: Sensory overload resulting in sudden withdrawal, which the group misinterprets as disrespect or bad behavior.

© Create2Include, 2026

Scenario 4: Institutional Distrust & Marginalization



Core Dilemma: Historical/systemic distrust toward institutions and feeling used for "statistics."

© Create2Include, 2026

Character Profile: Samir, 20 years old

Situation: The youth project requires participants to fill out official registration forms with personal data and signature to access a local workshop venue.

Samir refuses to sign the paperwork and becomes hostile toward the staff, shouting, "You guys always collect our data for funding, but nothing ever changes for us on the street!"

© Create2Include, 2026

Activity 5

A CUP / VESSEL (OVERFLOWING)



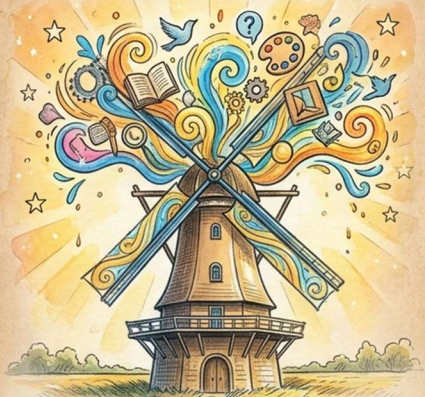
FULL OF IDEAS / CAPACITY

A CUP / VESSEL (EMPTY)



COMPLETELY DRAINED

A WINDMILL / TURBINE



TURNING INFLUENCE INTO IDEAS

A WINDMILL / TURBINE



TURNING CHAOS INTO USABLE ENERGY

A RIVER & STEPPING STONES



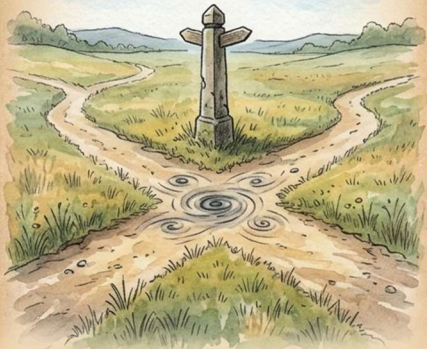
NAVIGATING UNCERTAINTY

STEPPING STONES ACROSS A RIVER



PROGRESSING STEP-BY-STEP

A CROSSROADS & SIGNPOST



FACING CHOICES

A SIGNPOST WITH DIRECTIONS



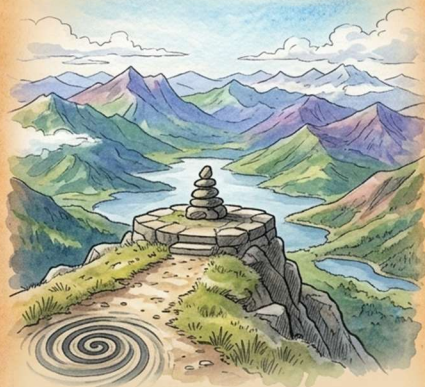
NEEDING DIRECTION

A WINDING MOUNTAIN PATH



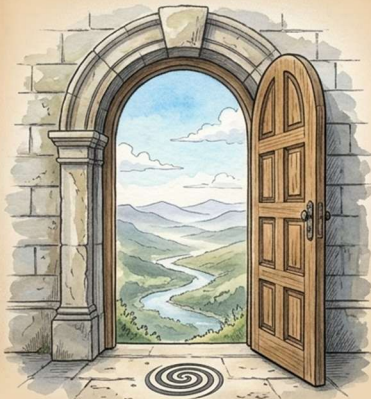
REQUIRES EFFORT

YIELDS A GREAT VIEW



VIEW FROM THE TOP

A DOORWAY / THRESHOLD (OPEN)



READY & OPEN

A DOORWAY / THRESHOLD (HALF-OPEN)



FEAR OF THE UNKNOWN

A MAZE / LABYRINTH (COMPLEX)



FEELING STUCK

A MAZE / LABYRINTH (EXIT)



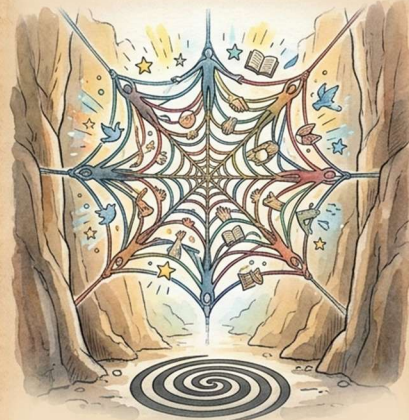
FINDING A WAY THROUGH

A SAFETY NET (SUPPORT)



SUPPORT SYSTEMS

A WEB OF CONNECTIONS (UNITY)



INTERCONNECTEDNESS



Dual-Language Prompt Mats:

- Printed anchor-word cards/mats formatted with English & Ukrainian text:
 - *Proud* / Пишаюся
 - *Confused* / Незрозуміло
 - *Safe* / У безпеці
 - *Heavy* / Важко
 - *Clear* / Зрозуміло
 - *Inspired* / Натхненний

Module 3

- [text-to-speech tools](#).

- ([ChatGPT](#), [Copilot](#), [Gemini](#))
- [Canva AI](#)
- [Adobe Express AI](#)
- [Microsoft Designer](#)
- [Text-to-Speech tools](#)
- [Speech-to-Text tools](#)
- [AI image generation tools](#)
- [Canva Whiteboard](#) / [Miro](#) / [Padlet](#)
- [Mentimeter](#)
- [DeepL](#), [Google Translate](#)
- [Reflection Sheets](#)
- [The pathway includes:](#)

Module 4

- [CANVA](#)
- [Badgecraft](#)
- [openbadgefactory](#)
- Chat GPT [Chat GPT](#)
- Claude AI [Claude AI](#)
- Gemini [Gemini](#)
- Translate Tools: [Google Translate](#), [Deepl AI](#)
- [Google Maps](#)

Activity 1 & 2 - tool 1



17 Y.O. GIRL

Create2Include

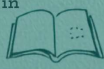
Situation

Remote village
No transport.
Limited pst. Aljinie da internet.

Barriers

Low self-confidence, not smart.
Avoids groups.
Avoids a company, vision for a shared connection. 

Hidden Talent

Storytelling, photography.
Avoids participating in photography. 

Goal

Document rural life digitally.
Share her voice online with a smartphone. 

Marcus

Situation

Dropped out of school, NEET, high-unemployment area, distrusts institutions. 

Barriers

Anger management difficulties, negative school experiences, reluctant to join structured activities.

Hidden Talent

Hidden Talent
Music production, video editing.

YW Goal

Channel creativity into a short film for Youth Café social media. 



Included



Lena, 20 years old

Situation

Uses wheelchair, constant accessibility barriers at events, lacks confidence professionally.

Barriers



Feels invisible at events, overprotected by family, lacks social confidence

YW Goal

Feels invisible at events, overprotected by family, lacks digital confidence

Hidden Talent



Co-produce a short podcast about inclusion from her own perspective.

YW:

Create2Include

Situation.

Non-verbal, autism spectrum, lives in very remote island village, low socio-economic background, limited access to services and specialists.

Barriers

The toll on our carefully ascribed theory of the community and the power of resourceful communication as a necessity given real context of human and community authority.

Eleni

Communication-related difficulties due to non-verbal autism, extreme sensory sensitivity, family financial hardship, no access to therapies, tried AAC apps to structure his unique communication ability.

Hidden:

Some other impairments remain. AAC cannot extend sensory support from the home environment: primary time constraints. Family distinctiveness, family strength importantly.

Create2Include

Dimitris, 18 years old

► Situation

- Mild intellectual disability, attends special education programme, lives with family in small town, limited independence

► Barriers

- Needs repetition, difficulties, trig, flexful routines, free with illit; barriers, can't, cross abstract in group settings

► Hidden Talent

- Use multisensory digital tools and step-by-step apps to help him develop vocational skills and participate in a community workshop



CREATE INCLUDE

MAYA

SITUATION: Diagnosed with dyslexia and dysgraphia, attends mainstream school, no extra support, parents unaware of her needs. • Struggles with reading and writing, support unaware of her needs.	HIDDEN TALENT • feels shrinking • art • low self-esteem due to repeated failures • great memory.
BARRIERS: Use text-to-speech and visual learning apps to help.	YW GOAL Use text-to-speech, helping her and building confidence through a creative multimedia project.

Activity 1 & 2 tool 2

Create 2Include

BPM Transition Map—Barrier-to-Pathway Method - Pathway Designing Worksheet - Module 4
 YouthWorker:
 Team:

Young Person's Name (First
 Last Card):

STAGE	WHAT WILL THE YOUNG PERSON DO?	WHICH DIGITAL TOOLS / AI WILL HELP?	YOUTH WORKER'S ROLE
01 DISCOVER Low risk - Observer			
02 DESIGN Medium risk - Designer			
03 MAKE High participation - Generator			
04 SHOW Public visibility - Presenter			
05 TELL Storytelling - Narrator			
06 TRADE Sustainability - Leader			

* Remember: Rule progression is non-linear. A young person may need more time at any stage. Small, low-risk steps build lasting confidence.

Activity 1 & 2 tool 3

Accessibility and Saver

INCLUSION METER

To what extent does the young person have control over decisions at the MAKE stage? For this Q1: Our set design shows accessibility in AI-selected tools for youth at this stage, handling input and based on regulated design.

1
 Not at all
 Executes simple instructions.
 Fully

3
 Moderately
 Chooses from ready-made options.
 Fully

5
 Fully accessible digital AI-selected tools based on own ideas.
 Fully

TOTAL INCLUSION SCORE (AVERAGE): ___ / 5

Activity 1/2 tool 4

RISK MANAGEMENT TABLE

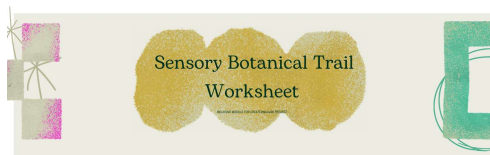
Possible risks · Identify risks and plan mitigation strategies

TOOL 4 POSSIBLE RISK	USER/ROBOT 1-5 TECHNICAL FAILURE	IMPACT 3 IMPACT 1-5	PREVENTION GROUP DYNAMIC
Mixed: Psychological self. Intensify anxiety. ISP		Impact: Create safe time, after actual task away from crowd.	
Not listed Group dynamics. YW gives time, offers language talks barriers		Impact: Create safe space, offers individual avatars barriers.	

Prevention and risk solutions

Add your own risks below

Activity 2: Worksheet 1&2



STEP 1: DISCOVER (Sensory Exploration)

- Feel & Smell:** Gently touch and smell 1-2 herbs or leaves that appeal to you.
- Scan:** Use the PlantNet app on your device to take a photo of the plant.
- Identify:** What is the name of this plant?

Plant leaf placeholder
Plant Name:

STEP 2: DESIGN (AAC Icon Selection)

- Look:** Browse the symbol grid on your device (Carva AAC icons).
- Select:** Tap or point to the icon/symbol you wish to use for your plant sign.

AAC icon placeholder
My Chosen Symbol:

STEP 3: BUILD (Hands-on Creation)

- Paint:** Decorate your wooden stake with your favorite color.
- Print:** Get your AI visual sticker with the QR code.
- Assemble:** Attach the QR code to your painted stake!

Painted stake placeholder
Mission Complete!
☒ Yes

About This Worksheet

This A3 worksheet is designed to be a clear, visually engaging, and structured tool for participants in the Create2Include project. It supports learning through sensory exploration, symbol-based communication (AAC), and hands-on creation. The layout prioritizes ease of use for individuals with autism and diverse sensory and learning needs, making the botanical trail an accessible and enjoyable experience for everyone.



STEP 1: DISCOVER (Sensory Exploration)

- Feel & Smell:** Choose 1-2 herbs or leaves that appeal to you.
- Scan:** Use the PlantNet app on your device to take a photo.
- Identify:** What is the name of this plant?

Plant Leaf/Name:
(Box for taping a real leaf or writing/sticking the plant's name)

STEP 2: DESIGN (AAC Icon Selection)

- Look:** Browse the symbol grid on your tablet (Carva AAC icons).
- Select:** Tap or point to the icon that represents your plant.

Chosen Symbol:
(Box to stick or draw the selected symbol)

STEP 3: BUILD (Hands-on Creation)

- Paint:** Color your wooden stake with your favorite color.
- Print:** Get your AI visual sticker with a QR code.
- Assemble:** Attach the QR code to the painted stake!

Mission Complete!
(Box for Mission Complete status)

Notes for Facilitators:

- This worksheet is designed to be visually engaging and accessible.
- Use clear, simple language and provide ample space for activities.
- Adaptations can be made based on individual needs and available resources.
- Encourage exploration and celebrate each participant's contribution.