



FINE2WORK

FINE2WORK: “Finanšu, digitālās un uzņēmējdarbības kompetences veicināšana mazāk aizsargātiem pieaugušajiem (sievietēm) ar ierobežotu piekļuvi digitalizētajam tirgum” (mājās)

3. intelektuālais rezultāts: FINE2WORK ekosistēma un platforma: e-mācības, novērtēšanas un apstiprināšanas process

P2 – Emphasys Centre



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

Šis projekts ir finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu. Šis paziņojums atspoguļo tikai autora viedokli, un Komisiju nevar saukt pie atbildības par jebkādu tajā ietvertās informācijas izmantošanu.
Iesnieguma numurs: 2019-1-LV01-KA204-060337

Konsorcijs**P1 Projekts Net – Latvija****P2 Emphasys centrs – Kipra****P3 Descularte - Portugāle****P4 Ruse tirdzniecības un rūpniecības kamera – Bulgārija**

Satura rādītājs

Ievads	5
1. modulis. Uzņēmējdarbības prasmes	6
1. tēma: Spēlēšanas iespējas un redze	6
2. tēma: Radošums	6
3. tēma: Motivācija un neatlaidība	8
4. tēma: iniciatīvas īstenošana	8
5. tēma: Mācīšanās, izmantojot pieredzi, un sadarbība ar citiem	9



JAUTĀJUMA VEIDS	APRAKSTS
Vairākas izvēles	Ļauj atlasīt vienu vai vairākas atbildes no iepriekš noteikta saraksta.
Patiess/Aplams	Vienkāršs vairākizvēļu jautājuma veids ar divām izvēlēm "Patiess" un "Aplams".
Pieskaņošana	No iespēju saraksta jāizvēlas atbilde uz katru no vairākiem apakšjautājumiem.
Skaitlisks	Ļauj iegūt skaitlisku atbildi, iespējams, ar mērvienībām, kas tiek klasificēta, salīdzinot ar dažādu modeļu atbildēm, iespējams, ar pielaidēm.
Vilkšana un nomešana tekstā	Jautājuma tekstā trūkstošie vārdi tiek aizpildīti, izmantojot vilkšanu un nomešanu.



Ievads

Šajā dokumentā tiks sniegta **vērtēšanas metodika**, kas jāievēro FINE2WORK mācību programmas dalībniekiem, kuri tiks apbalvoti ar Atvērto žetonu. Konkrēti, tajā ir iekļauti jautājumi un uzdevumi, kas ir jāizpilda, lai iegūtu atvērto zīmi par katru moduli un mācekļu (pieaugušo izglītojamo) novērtējuma līmeni. Atvērtie apzīmējumi kopā ar novērtēšanas metodoloģiju tiks integrēti e-mācību platformā (<http://academy.fine2work.eu>).

Katrs no šiem moduļiem ietver **20 dažāda veida jautājumus**, kas adresēti praktikantiem saistībā ar moduli "**Digitālās kompetences**".

Praktikanti (pieaugušajiem) iegūs atklātu žetonu, pamatojoties uz pareizo atbilžu skaitu. Līmeņi ir definēti šādi:

- **1. līmenis** (70 –100% pareizas atbildes no jautājumu kopskaita)
- **2. līmenis** (50 –69% pareizo atbilžu no jautājumu kopskaita)



1. modulis. Uzņēmējdarbības prasmes

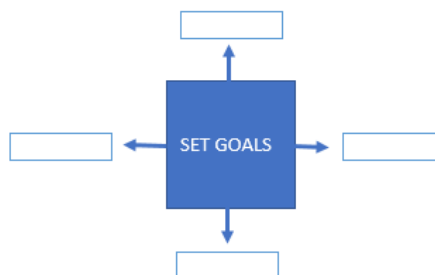
1. tēma: Spēlēšanas iespējas un redze

1. Identificēt uzņēmējdarbības iespēju tirgus novērtējumus nav svarīgi.
 - a) Patiess
 - b) **Nepatiess**

2. No šiem izvēlas pareizo teikumu: Ideja vien
 - a) Ir viss, kas tev vajadzīgs, lai gūtu panākumus.
 - b) **Ne vienmēr ir pietiekami, lai uzņēmums kļūtu patiešām dzīvotspējīgs un ģenerētu gaidītos rezultātus.**
 - c) Nav nozīmes.
 - d) Ir tas, kas nepieciešams, lai sasniegtu rezultātus.

3. Mērķu palīdzības novērtējums ...
 - a) **Norise**
 - b) Panākumi
 - c) Rezultāti
 - d) Darbības.

4. No vārdiem "sending" izvēlieties pareizos, lai pabeigtu shēmu:
 - a) Izklaidei
 - b) **Darbībai**
 - c) **Par panākumiem**
 - d) Būt labākajam
 - e) Godīguma dēļ
 - f) **Izstrādāt plānu**
 - g) **Sekot**



5. Pasaules skatījums, sistēmas skatījums un mijiedarbības skatījums ir veidi, kā attīstīt nākotni slāņos.
 - a) **Patiess**
 - b) Nepatiess

2. tēma: Radošums



6. Izlasiet tekstu un aizpildiet spraugas ar frāzēm.

- a) ... lai paturētu prātā...
- b) ... izmantot iespējas, rast problēmu risinājumus un veikt uzņēmējdarbību ...
- c) ... radošie risinājumi ...
- d) ... sazināties ar cilvēkiem no dažādām sociālajām aprindām ...

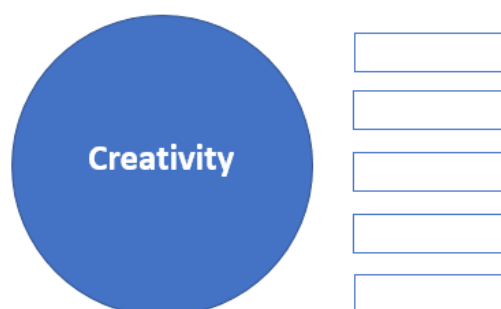
Ar radošām idejām tas ir (**_ b _**) no tiem, jo novatoriskākām idejām ir lielāks potenciāls tikt galā ar likstām. Lai stimulētu savu radošumu, ir svarīgi (**_ a _**) izvairīties no aizspriedumiem un būt gataviem apgūt jaunas lietas. Attīstot savu radošumu, ir svarīgi (**_ d _**) iepazīt dažādas vides, lasīt, klausīties mūziku, sekot uzņēmējiem un zinošiem cilvēkiem un, pats galvenais, uzdot jautājumus katram solim. Atcerieties, ka dažreiz (**_ c _**) ir vienkāršas lietas.

7. Uzmanība, ainava un kustība ir darbības, kas, ieviešot praksē, ir radoša procesa rezultāts.

- a) **Paties**
- b) Nepaties

8. Lūdzu, aizpildiet ar pareizajām atbildēm uz šādu jautājumu: Kādas ir radošā procesa priekšrocības?

- a) **Atrisināt problēmas**
- b) **Iedvesmot tendences**
- c) Zaudēt naudu
- d) Radīt šķēršļus
- e) **Stimulē drosmi**
- f) Laika tērēšana
- g) **Ģenerēt risinājumus**
- h) Nerada peļņu
- i) **Pārsniegšanas ierobežojumi**



9. Ko nozīmē ROI?

- a) Procentu kompensācijas
- b) **Ienākums no ieguldījumiem**
- c) Ārējās inteliģences atpazīšana
- d) Pieprasīt, pārvarēt, ieguldīt



10. Norādiet, kura ir nepareizā atbilde uz jautājumu: Kādi ir inovācijas veidi?

- a. Produktu inovācija
- b. Pakalpojumu inovācija
- c. Uzņēmējdarbības modeļa inovācija
- d. Procesa un tehnoloģiju jauninājumi
- e. Organizatoriskā inovācija
- f. Sociālā inovācija
- g. Alternatīva inovācija**
- h. Vides inovācija
- i. Tehniskā inovācija
- j. Korporatīvā inovācija
- k. Mārketinga inovācijas
- l. Vērtības inovācija

3. tēma: Motivācija un neatlaidība

- Motivācija un neatlaidība ir gandrīz viens un tas pats, un abus terminus var savstarpēji aizstāt.
 - Patiess
 - **Nepatiess**
- Darbs un mājasdarbs/veselīga dzīve, lai samaksātu rēķinus vai izvairītos no nepatikšanām, ir pietiekami motivēts.
 - Patiess
 - **Nepatiess**
- Jūs varat turēt kādu motivētu nemākulīgi vienkārši ar materiāliem līdzekļiem - palielinot viņu salary un piedāvājot materiālus labumus.
 - Patiess
 - **Nepatiess**

4. tēma: iniciatīvas īstenošana

- Kurš no turpmāk MINĒTAJIEM nav daļa no atbildīgā domāšanas veida?
 - Spēcīga vadība
 - **Uz atalgojumu vērsta domāšana**



- Atbildība
- Komandas gars
- Plānošana ir optimāls [[1]] piešķirums, lai sasniegtu noteiktu [[2]], kā arī visa darbība, nosakot [[3]] uzdevumus un darbības nākotnē. Ja tas tiek veikts efektīvi, tas var ievērojami samazināt nepieciešamo [[[4]] un pūles
 - 1 - resursi
 - 2 - rezultāts
 - 3 - mērķi
 - 4 - laiks
- Deleģējot uzdevumu noteiktai personai, vispirms apsveriet:
 - Zināšanas un pieredze
 - Priekšapmaksas darbu stils
 - Pašreizējā darba slodze
 - **Viss iepriekš minētais**
- Pārejot darbā, ir jāveic ievērojamas izmaiņas komandas vadības pieejā
 - **Patiess**
 - Nepatiess

5. tēma: Mācīšanās, izmantojot pieredzi, un sadarbība ar citiem

- Neveiksmes arī jāuzskata par vērtīgu pieredzi un mācību procesa daļu
 - **Patiess**
 - Nepatiess
- Kas NAV būtiski labas komandas veidošanai?
 - Skaidrs mērķis
 - Uzticamība
 - Regulāras sanāksmes
 - Efektīva vadība
 - **Stabils finansiālais atbalsts**
- Pēc noteikta izmēra nav jāpaplašina profesionālais tīkls
 - Patiess
 - **Nepatiess**





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

Šis projekts ir finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu. Šis paziņojums atspoguļo tikai autora viedokli, un Komisiju nevar saukt pie atbildības par jebkādu tajā ietvertās informācijas izmantošanu.
Iesnieguma numurs: 2019-1-LV01-KA204-060337