AntiLimbo fasilitatora rokasgrāmata

Praktiski norādījumi AntiLimbo spēles sesijas sagatavošanai un vadīšanai

Šī rokasgrāmata papildina Latvijai, Beļģijai un Zviedrijai izstrādātos AntiLimbo spēles moduļus. Tā sniedz praktiskus norādījumus AntiLimbo spēles sesijas organizēšanai un vadīšanai – sākot no loģistikas sagatavošanas un dalībnieku sagaidīšanas līdz spēles vadīšanai, refleksijai un turpmākajām darbībām.
Tajā nav iekļauts precīzs spēles scenārijs. Jautājumi, atbildes, norādes un katrai valstij specifiskais saturs ir iekļauts attiecīgajos nacionālajos spēles moduļos.

I DAĻA. PIRMS SPĒLES DIENAS

1. Iepazīsti spēli, kuru vadīsi

Pirms sesijas organizēšanas pats rūpīgi izskati visu attiecīgo AntiLimbo nacionālo moduli.
Pārbaudi:

- visu uzdevumu secību un aptuveno laiku;
- jautājumus un pareizās atbildes;
- tēlu lomas un norādes;
- video, saites un citus multimediju materiālus;
- uzdevumus, kuros dalībniekiem jāizmanto telefoni;
- uzdevumus, kuros nepieciešama kustība vai papildu telpa;
- jautājumus, kuriem ieteicams paredzēt papildu laiku diskusijai;
- iespējami sarežģītas vai sensitīvas tēmas;
- vai izmantosi sadarbības vai izvēles sacensību formātu.

Fasilitatoram nav jābūt ekspertam par katru vēstures vai kultūras tēmu. Tomēr uzdevumi ir jāpārzina pietiekami labi, lai tos varētu izskaidrot un vajadzības gadījumā palīdzēt dalībniekiem.

2. Apstiprini dalībniekus un dokumentāciju

Iepriekš sagatavo dalībnieku sarakstu, iekļaujot aktivitātes organizēšanai nepieciešamo kontaktinformāciju.
Noskaidro paredzamo:

- dalībnieku skaitu;
- vecuma diapazonu;

- dalībnieku izmantotās valodas;
- piekļūstamības vai citas praktiskās vajadzības;
- ierašanās un došanās prom kārtību.

Strādājot ar dalībniekiem, kuri jaunāki par 18 gadiem, ievēro organizācijas drošības un bērnu aizsardzības procedūras un, ja nepieciešams, izmanto vecāku piekrišanas veidlapas.
Iepriekš izlem, vai aktivitātes laikā tiks uzņemtas fotogrāfijas un/vai video.
Sagatavo nepieciešamo:

- dalībnieku piekrišanas veidlapas;
- vecāku piekrišanas veidlapas nepilngadīgajiem, ja nepieciešams;
- piekrišanu fotografēšanai/video uzņemšanai;
- informāciju par personas datu apstrādi un izmantošanu.

Visai dalībnieku personas datu, kontaktinformācijas, izvērtēšanas atbilžu, fotogrāfiju un video apkopošanai un izmantošanai jāatbilst piemērojamajām VDAR/personas datu aizsardzības prasībām.

3. Rezervē un pārbaudi norises vietu

Savlaicīgi rezervē piemērotu telpu.
Nepārbaudi tikai to, vai ir pietiekami daudz krēslu. Iepazīsties ar visu vidi, ko izmantos dalībnieki.
Pārbaudi:

- ēkas ieeju un to, kā dalībnieki atradīs telpu;
- ieejas un spēles telpas piekļūstamību;
- tuvākās tualetes;
- garderobi vai vietu personīgajām mantām, ja tāda ir pieejama;
- avārijas izejas;
- ēkas galvenās drošības instrukcijas un procedūras;
- dzeramā ūdens pieejamību;
- kafijas pauzes vietu;
- ēkas noteikumus, kas dalībniekiem jāzina.

Ja dalībnieki norises vietu nepārzina, pārliecinies, ka ir skaidras norādes, kā atrast ieeju un tikšanās vietu.

4. Sagatavo spēles telpu

Telpai jāveicina mijiedarbība, nevis tikai prezentācijas skatīšanās.
Iekārto telpu tā, lai:

- visi varētu skaidri redzēt ekrānu;
- visi varētu dzirdēt video/audio materiālus;
- dalībnieki varētu redzēt cits citu un savstarpēji komunicēt;
- būtu pietiekami daudz vietas komandas darbam;
- būtu brīva vieta uzdevumiem, kuros nepieciešama kustība.

Pusloks, U veida izkārtojums vai komandu galdi parasti ir piemērotāki nekā klasiskas rindas.

Ja modulis tiek spēlēts pie kopīga galda, pārliecinies, ka visiem ir pietiekami daudz vietas, lai ērti sēdētu un piedalītos.
Ja plāno izmantot izvēles sacensību formātu, sagatavo redzamu vietu punktu fiksēšanai.

5. Sagatavo un pārbaudi aprīkojumu

Sagatavo:

- klēpjdatoru/datoru;
- spēles prezentācijas gala versiju;
- projektoru vai lielu ekrānu;
- skaļruņus;
- stabilu interneta savienojumu;
- pagarinātājus;
- lādētājus;
- nepieciešamos adapterus;
- prezentācijas rezerves kopiju;
- svarīgāko materiālu bezsaistes kopijas, kad vien iespējams.

Atver prezentāciju prezentēšanas režīmā un pārbaudi to no sākuma līdz beigām.
Īpaši pārbaudi:

- video;
- skaņu;
- hipersaites;
- animācijas;
- mazāka izmēra teksta salasāmību;
- aktivitātes, kurām nepieciešams internets.

Pārbaudi vismaz vienu video ar skaņu, izmantojot tieši to aprīkojumu, kas tiks lietots sesijas laikā.
Nepaļaujies tikai uz interneta pieejamību. Sagatavo vienkāršu rezerves risinājumu būtiskajam saturam.

6. Sagatavo materiālus un uzkodas

Pirms aktivitātes sagatavo visus materiālus, tostarp:

- spēlei nepieciešamos izdrukātos materiālus;
- tēlu/lomu materiālus, ja nepieciešams;
- dalībnieku sarakstu;
- piekrišanas un vecāku piekrišanas veidlapas;
- pildspalvas un papīru;
- marķierus;
- punktu uzskaites lapu, ja tiek izmantoti punkti;
- izvērtēšanas veidlapas vai izvērtēšanas QR kodu/saiti;
- citus konkrētajam modulim nepieciešamos materiālus.

Iepriekš noorganizē arī kafijas pauzi:

- ūdeni;
- bezalkoholiskos dzērienus;

- kafiju/tēju, ja piemērots;
- vienkāršas uzkodas;
- krūzes, salvetes un citus nepieciešamos servēšanas piederumus.

Ja nepieciešams, ņem vērā alerģijas vai uztura prasības.
Ieplāno, kad notiks pauze, nevis izlem par to tikai tad, kad dalībnieki jau ir noguruši.

II DAĻA. PIRMS SPĒLES SĀKUMA

7. Pēdējā pārbaude pirms dalībnieku ierašanās

Ierodies savlaicīgi.
Pirms aktivitātes sākuma vēlreiz pārbaudi:

- telpas iekārtojumu;
- prezentāciju;
- projektoru;
- skaņu;
- internetu;
- video;
- izdrukātos materiālus;
- dalībnieku sarakstu;
- piekrišanas dokumentus;
- dzērienus un uzkodas;
- tualetes un citas telpas;
- avārijas izejas un norises vietas drošības informāciju.

Fasilitatoram jābūt gatavam pirms dalībnieku ierašanās, lai pēc tam uzmanību varētu veltīt cilvēkiem, nevis aprīkojumam.

8. Sagaidi dalībniekus

AntiLimbo pieredze sākas brīdī, kad ierodas dalībnieki, nevis tad, kad parādās pirmais spēles slaids.
Radi viesmīlīgu un neformālu atmosfēru.
Sagaidi dalībniekus personīgi un:

- parādi, kur atstāt virsdrēbes un personīgās mantas;
- parādi tualetes un citas nepieciešamās telpas;
- parādi spēles telpu;
- piedāvā sagaidīšanas bezalkoholisko dzērienu vai ūdeni;
- iepazīstini ar sevi un citiem organizatoriem;
- atvēli nedaudz laika neformālai sarunai, pirms uzreiz sākt programmu.

Ierašanās laiks ir noderīgs arī grupas atmosfēras novērošanai un tam, lai palīdzētu dalībniekiem justies ērti citam ar citu.

9. Vienojies par valodu lietojumu

Neformālās sagaidīšanas laikā ieklausies, kā dalībnieki dabiski komunicē.
Neuzskati iepriekš, ka visi vienlīdz ērti jutīsies, lietojot ukraiņu, krievu, angļu vai uzņemošās valsts valodu.
Ja pamani valodas grūtības, atklāti piedāvā alternatīvas:
“Jūs varat runāt valodā, kurā jūtaties visērtāk. Mēs varam izmantot ukraiņu, krievu, angļu, vietējo valodu vai jaukt valodas, ja tas palīdz visiem citam citu saprast.”
Dalībnieki var arī palīdzēt cits citam ar tulkošanu.
Mērķis ir savstarpēja saprašanās, nevis valodas pareizība.
Nesaisti dalībnieka izvēlēto valodu ar pieņēmumiem par viņa identitāti, politiskajiem uzskatiem vai integrācijas līmeni.

10. Izskaidro piekrišanu, fotografēšanu/video uzņemšanu un datu aizsardzību

Tas jāizdara pirms jebkādas fotografēšanas vai ierakstīšanas.
Skaidri izskaidro:

- vai aktivitāte tiks fotografēta vai filmēta;
- kāpēc tiek vākti dokumentēšanas materiāli;
- kā fotogrāfijas/video var tikt izmantoti projekta ietvaros;
- ka tiks ievērotas saskaņotās piekrišanas procedūras;
- kā dalībnieki var norādīt, ka nevēlas parādīties dokumentācijas materiālos.

Nepilngadīgajiem pārliecinies, ka nepieciešamā vecāku piekrišana jau ir saņemta.
Dalība AntiLimbo nedrīkst būt atkarīga no piekrišanas parādīties fotogrāfijās vai video.
Ja nepieciešams, nodrošini praktiskas alternatīvas:

- dalībnieks atrodas ārpus kameras kadra;
- netiek uzņemti tuvplāni;
- fotografēšana no aizmugures;
- tiek fotografētas rokas, materiāli vai aktivitātes, nevis sejas;
- citi ar dalībnieku saskaņoti risinājumi.

Personas dati un dokumentācija jāapstrādā atbilstoši piemērojamajām VDAR/personas datu aizsardzības prasībām.

11. Iepazīstini ar spēli

Pirms aicini dalībniekus sākt spēli, īsi izskaidro:

- kas ir AntiLimbo;
- kuru valsti/moduli viņi iepazīs;
- aptuveno ilgumu;
- ka spēlē ir dažādu veidu uzdevumi;
- ka dažiem uzdevumiem nepieciešamas zināšanas, bet citiem – loģika, radošums, diskusija, kustība vai komandas darbs;
- kad drīkst izmantot telefonus vai meklēt informāciju internetā;
- kā darbojas norādes/tēli;
- ka nezināt atbildi ir pilnīgi normāli.

Ja nepieciešams, pasaki tieši:
“No jums netiek gaidīts, ka zināsiet visas atbildes. Daži jautājumi ir apzināti sarežģīti, jo ideja ir kopā atklāt kaut ko jaunu.”
Tad aicini dalībniekus pie spēles galda/spēles zonā.

12. Izvēlies un izskaidro formātu

AntiLimbo var spēlēt sadarbības formātā vai ar izvēles sacensību elementiem.

Sadarbības formāts

Visa grupa strādā kopā.
Izmanto šo formātu, ja vēlies uzsvērt dialogu, iekļaušanu, sadarbību un kopīgu problēmu risināšanu.

Izvēles sacensību formāts

Dalībniekus var sadalīt komandās, un viņi var krāt punktus atbilstoši modulī iekļautajai sistēmai.
Ja izmanto sacensību formātu:

- pirms sākuma izskaidro noteikumus;
- konsekventi piemēro vienādus punktu piešķiršanas noteikumus;
- nodrošini, lai rezultāts būtu redzams;
- uzturi draudzīgu atmosfēru.

Sacensība ir izvēles papildinājums, nevis AntiLimbo mērķis.

III DAĻA. SPĒLES LAIKĀ

13. Atceries savu fasilitatora attieksmi

Fasilitators nosaka spēles emocionālo toni.
Esi:

- viesmīlīgs;
- ieinteresēts;
- iedrošinošs;
- pacietīgs;
- elastīgs;
- nevērtējošs.

Neliec dalībniekiem justies neērti par nepareizu atbildi vai to, ka viņi kaut ko nezina.
Nepareiza atbilde var kļūt par diskusijas sākumu.
Humors ir vēlams. Atbilstoši joki un rotaļīgi komentāri var palīdzēt dalībniekiem atslābināties, īpaši pēc sarežģītiem jautājumiem.
Tomēr humoram nekad nevajadzētu trivializēt sensitīvas tēmas, piemēram, karu, piespiedu pārvietošanu, identitāti vai personīgo pieredzi.

14. Fasilitē, nevis pārbaudi zināšanas

Katram uzdevumam:

1. Prezentē jautājumu vai izaicinājumu.
2. Pārliecinies, ka dalībnieki saprot, kas viņiem jādara.
3. Dod viņiem laiku padomāt.
4. Mudini viņus savstarpēji diskutēt.
5. Kad iespējams, ļauj grupai pašai nonākt pie atbildes vai lēmuma.
6. Ja viņi ir iestrēguši, piedāvā sagatavoto norādi vai nelielu papildu atbalstu.
7. Atklāj pareizo atbildi tikai pēc tam, kad dalībniekiem ir bijusi reāla iespēja atbildēt.
8. Sniedz modulī iekļauto skaidrojumu/kontekstu.
9. Rosini papildu diskusiju tur, kur tā dod pievienoto vērtību.
10. Turpini, kad saruna ir nonākusi līdz dabiskam noslēgumam.

Nesteidzies uzreiz glābt dalībniekus, kad viņi vilcinās.
Daži neziņas mirkļi var veicināt vērtīgu komandas darbu.

15. Palīdzi, ja atbildes nav

Ja dalībnieki nezina atbildi:

- atgādini, ka tas ir normāli;
- dod papildu laiku padomāt;
- mudini diskutēt;
- izmanto sagatavoto norādi;
- ja nepieciešams, vienkāršo vai pārfrāzē jautājumu;
- sasaisti to ar kaut ko, ko viņi jau iepriekš spēlē ir atklājuši.

Nesaki un neradi iespaidu:
“Jums tas būtu jāzina.”
Mērķis ir mācīšanās, nevis esošo zināšanu pierādīšana.

16. Atbalsti dialogu

Fasilitatoram aktīvi jāpalīdz dalībniekiem komunicēt citam ar citu, nevis jāļauj, lai visa komunikācija notiktu tikai starp vienu dalībnieku un fasilitatoru.
Noderīgi jautājumi un pamudinājumi:

- “Ko domā pārējie?”
- “Vai jūs piekrītat?”
- “Vai jūsu komanda var kopīgi vienoties?”
- “Kā jūs nonācāt pie šīs atbildes?”
- “Vai kādam ir cita ideja?”
- “Vai šeit bija kaut kas pārsteidzošs?”
- “Vai Ukrainā ir kaut kas līdzīgs?”
- “Ar ko tas atšķiras valstī, kurā jūs dzīvojat tagad?”

Neizmanto diskusijas jautājumu pēc katra uzdevuma. Ļauj spēlei saglabāt savu ritmu.

17. Pārvaldi laiku un grupas enerģiju

Vēro grupu, nevis mehāniski seko pulkstenim.
Dažus uzdevumus var izpildīt ātri. Citiem ir vērts veltīt vairāk laika.
Ja spēles modulī norādīts TAKE YOUR TIME, atvēli ilgāku laiku diskusijai.
Ja grupas enerģija samazinās:

- pārej pie aktīvāka uzdevuma;
- izmanto īsu humoristisku pāreju;
- ļauj dalībniekiem piecelties vai izkustēties;
- izmanto ieplānoto pauzi.

Pauze arī ir daļa no sociālās pieredzes. Dod dalībniekiem laiku neformāli aprunāties, uzkost un atgūt enerģiju.

18. Uzturi iekļaujošu vidi

Pievērs uzmanību tam, kuri dalībnieki iesaistās.
Ja atkārtoti atbild vieni un tie paši cilvēki:

- lūdz komandai pirms atbildes savstarpēji apspriesties;
- aicini iesaistīties citus dalībniekus;
- izmanto pārus vai mazākas grupas.

Nespied kautrīgus dalībniekus runāt publiski.
Pieļauj dažādus līdzdalības veidus: ieteikt atbildi komandas biedram, palīdzēt ar tulkošanu, meklēt informāciju, risināt vizuālu uzdevumu, piedalīties fiziskā izaicinājumā vai sniegt ieguldījumu kopīga lēmuma pieņemšanā.

IV DAĻA. SPĒLES NOSLĒGUMS UN PĒC SPĒLES

19. Refleksija

Nebeidz aktivitāti uzreiz pēc pēdējā spēles jautājuma.
Atvēli laiku, lai dalībnieki varētu reflektēt par pieredzēto.
Iespējamie jautājumi:

- Ko jaunu vai pārsteidzošu tu atklāji?
- Kurš uzdevums vai tēma tev visvairāk palika atmiņā?
- Ko tu uzzināji par uzņemošo valsti?
- Vai tu atklāji līdzības starp dažādām kultūrām?
- Vai kaut kas lika tev paskatīties uz lietām citādi?
- Kā jūsu komanda sadarbojās?
- Kas tev patika visvairāk?
- Ko tu uzlabotu?

Izvēlies tikai tos jautājumus, kas ir piemēroti konkrētajai grupai un pieejamajam laikam.
Dalībai personīgajā refleksijā jāpaliek brīvprātīgai.

20. Dalībnieku izvērtējums

Aicini dalībniekus aizpildīt AntiLimbo izvērtēšanas anketu.
Īsi paskaidro, ka viņu atsauksmes tiks izmantotas spēles izvērtēšanai un uzlabošanai.
Atvēli pietiekami daudz laika tās aizpildīšanai, nevis lūdz dalībniekiem to darīt brīdī, kad viņi jau dodas prom.
Anonīmas atsauksmes var būt īpaši vērtīgas, lai identificētu:

- neskaidrus jautājumus;
- tehniskas problēmas;
- uzdevumus, kas dalībniekiem patika;
- grūtības;
- ieteikumus uzlabojumiem.

21. Noslēdz aktivitāti

Pateicies dalībniekiem par:

- dalību;
- idejām;
- komandas darbu;
- atvērtību;
- atsauksmēm.

Izskaidro turpmākos soļus, ja tādi ir aktuāli, piemēram, kur vēlāk būs pieejami projekta rezultāti.
Pēc tam atvēli nedaudz laika neformālai sarunai, nevis pēkšņi pārtrauc sesiju.

22. Pēc dalībnieku aiziešanas

Fasilitatoram/projekta komandai vajadzētu:

- pārbaudīt apmeklējumu un dalībnieku skaitu;
- savākt un droši uzglabāt nepieciešamo dokumentāciju;
- savākt izvērtēšanas atbildes;
- pierakstīt svarīgākos fasilitatora novērojumus;
- atzīmēt jautājumus, kas bija neskaidri vai sarežģīti;
- fiksēt sesijas laikā veiktos pielāgojumus;
- atzīmēt īpaši veiksmīgus uzdevumus;
- apkopot dalībnieku ieteikumus;
- sakārtot apstiprinātās fotogrāfijas/video;
- droši uzglabāt piekrišanas dokumentāciju un personas datus;
- dalīties ar būtiskajiem novērojumiem ar projekta partneriem.

Ieteicama īsa fasilitatora pārruna uzreiz pēc aktivitātes, kamēr pieredze vēl ir svaigā atmiņā.

V DAĻA. IESPĒJAMIE IZAICINĀJUMI UN KĀ RĪKOTIES

Dalībnieki nezina atbildi

Dod viņiem laiku. Izmanto norādi, ļauj diskutēt vai pārfrāzē jautājumu. Pēc tam izskaidro atbildi. Nezināšana ir daļa no mācīšanās.

Jautājums ir neskaidrs

Izskaidro to vienkāršākiem vārdiem, nemainot nozīmi. Pēc sesijas pieraksti to, lai uzdevumu varētu pārskatīt.

Dalībniekiem ir grūtības ar valodu

Piedāvā citu valodu, ļauj diskutēt jauktās valodās un mudini dalībniekus palīdzēt cits citam ar tulkošanu.

Daži dalībnieki ir ļoti klusi

Nespied viņus atbildēt publiski. Izmanto pārus, komandas un kopīgus lēmumus un pieļauj citus līdzdalības veidus.

Viens vai divi dalībnieki dominē

Lūdz komandām pirms atbildes apspriesties un aktīvi radi iespējas iesaistīties arī citiem dalībniekiem.

Diskusija kļūst emocionāla

Atzīsti reakciju, bet nespied dalībniekus dalīties ar personīgiem stāstiem. Ļauj ieturēt pauzi, novirzi diskusiju vai pārej pie cita uzdevuma.

Dalībnieki asi nepiekrīt cits citam

Ļauj pastāvēt cieņpilnām domstarpībām. Fasilitatoram nav jāizlemj, kura personīgais viedoklis ir pareizs. Ja nepieciešams, atgriez sarunu pie uzdevuma.

Dalībnieki ierodas ar nokavēšanos

Nesāc sesiju no jauna. Sagaidi viņus, īsi izskaidro noteikumus un iekļauj esošajā grupā/komandā.

Ierodas mazāk dalībnieku nekā plānots

Pielāgo komandu skaitu vai spēlē sadarbības formātā. Mazāka grupa nenozīmē, ka aktivitāte jāatceļ.

Nedarbojas internets

Izmanto bezsaistes materiālus. Tiešsaistes izpētes uzdevumos ļauj dalībniekiem kopīgi spriest vai pats sniedz nepieciešamo informāciju.

Nedarbojas video vai skaņa

Īsi apraksti trūkstošo materiālu un turpini uzdevumu. Neļauj vienai tehniskai problēmai apturēt visu sesiju.

Spēle ieilgst

Saīsini skaidrojumus vai atsevišķas diskusijas. Neatsakies no noslēguma refleksijas un izvērtēšanas tikai tāpēc, lai paspētu iziet visus slaidus.

Dalībnieki nogurst

Izmanto kustību uzdevumu, maini tempu vai izmanto ieplānoto kafijas pauzi.

Dalībnieks nevēlas tikt fotografēts vai filmēts

Nekavējoties respektē šo lēmumu un izmanto pirms spēles saskaņotos dokumentēšanas risinājumus: neiekļauj dalībnieku kadrā, izvairies no tuvplāniem vai dokumentē aktivitāti citā veidā.

VI DAĻA. NOSLĒGUMA FASILITATORA KONTROLSARAKSTS

Pirms spēles dienas

- ☐ Ir pieejams dalībnieku saraksts un nepieciešamā kontaktinformācija.
- ☐ Ir apstiprināts paredzamais dalībnieku skaits un vecuma diapazons.
- ☐ Ir ņemtas vērā valodu un piekļūstamības vajadzības.
- ☐ Nepilngadīgajiem, ja nepieciešams, ir noformēta vecāku piekrišana.
- ☐ Ir sagatavota piekrišana foto/video uzņemšanai un VDAR/datu aizsardzības kārtība.
- ☐ Norises vieta ir rezervēta.
- ☐ Ir pārbaudīta ieeja un piekļūstamība.
- ☐ Ir noskaidrota tualešu un citu nepieciešamo telpu atrašanās vieta.
- ☐ Ir zināmas avārijas izejas un ēkas drošības procedūras.
- ☐ Ir izplānots spēles telpas iekārtojums.
- ☐ Ir pārskatīta spēles prezentācijas gala versija.
- ☐ Ir pieejams projektors/ekrāns un skaņas aprīkojums.
- ☐ Video un saites ir pārbaudītas.
- ☐ Interneta piekļuve ir pārbaudīta.
- ☐ Ir pieejami rezerves/bezsaistes materiāli.
- ☐ Nepieciešamās izdrukas ir sagatavotas.
- ☐ Pildspalvas, papīrs un citi spēles materiāli ir sagatavoti.
- ☐ Ir izvērtēts sadarbības/sacensību formāts.
- ☐ Pauzes laiks ir ieplānots.

- ☐ Ir sagatavots ūdens, bezalkoholiskie dzērieni un kafijas pauzes uzkodas.
- ☐ Izvērtēšanas anketa/QR kods ir gatavs.

Pirms spēles sākuma

- ☐ Telpa un aprīkojums ir vēlreiz pārbaudīti.
- ☐ Materiāli un izdrukas ir gatavi.
- ☐ Dzērieni un uzkodas ir sagatavoti.
- ☐ Dalībnieki ir personīgi sagaidīti.
- ☐ Dalībniekiem ir parādīta telpa, tualetes un citas nepieciešamās vietas.
- ☐ Valodu izvēle ir novērota un pārrunāta.
- ☐ Pirms filmēšanas vai fotografēšanas sākuma ir izskaidrota piekrišana un dokumentēšanas kārtība.
- ☐ Ir izskaidrots spēles mērķis un pamatnorise.
- ☐ Ja nepieciešams, ir izskaidroti tēli/norādes un telefonu izmantošana.
- ☐ Ir apstiprināts sadarbības vai izvēles sacensību formāts.
- ☐ Dalībnieki saprot, ka no viņiem netiek gaidīts zināt visas atbildes.

Spēles laikā

- ☐ Atmosfēra saglabājas viesmīlīga un nevērtējoša.
- ☐ Dalībniekiem tiek dots pietiekami daudz laika domāšanai un diskusijai.
- ☐ Vajadzības gadījumā tiek piedāvātas norādes/atbalsts.
- ☐ Tiek veicināts dialogs starp dalībniekiem.
- ☐ Dažādiem dalībniekiem ir iespējas iesaistīties.
- ☐ Tiek saglabāta elastīga valodu lietošana.
- ☐ Kad nepieciešams, tiek dots ilgāks laiks diskusijai.
- ☐ Humors un atbalstoši komentāri tiek izmantoti atbilstoši.
- ☐ Tiek uzraudzītas pauzes un grupas enerģija.
- ☐ Nekad netiek pieprasīta sensitīvas personīgas informācijas atklāšana.

Pēc spēles

- ☐ Ir novadīta noslēguma refleksija.
- ☐ Dalībnieku izvērtējums ir pabeigts.
- ☐ Dalībniekiem ir pateikts paldies un aktivitāte ir pienācīgi noslēgta.
- ☐ Apmeklējums/projekta rādītāji ir fiksēti.
- ☐ Izvērtēšanas rezultāti ir apkopoti.
- ☐ Fasilitatora novērojumi un pielāgojumi ir fiksēti.
- ☐ Ieteikumi uzlabojumiem ir pierakstīti.
- ☐ Apstiprinātās fotogrāfijas/video ir sakārtoti.
- ☐ Piekrišanas veidlapas un personas dati tiek droši uzglabāti.
- ☐ Būtiskās atsauksmes ir kopīgotas ar projekta komandu.

***Šī aptauja tika veikta kā daļa no AntiLimbo projekta. KA2 Mazās partnerības projekts "AntiLimbo" tiek īstenots Grem, Latvijā, sadarbībā ar MoreMosaic (Zviedrija) un Bessonova Outdoor Immersion School (Beļģija), Erasmus+ programmas ietvaros. Projekta mērķis ir stiprināt piederības sajūtu jauno Ukrainas bēgļu vidū Beļģijā, Latvijā un Zviedrijā, veicinot viņu saikni ar Eiropas Savienību un tās kultūras**

mantojumu. Izmantojot spēļošanu (gamifikāciju) un digitālos rīkus, mēs vēlamies veicināt izpratni par Eiropas kultūras vēsturi un vērtībām, tādējādi palīdzot jauniešiem attīstīt dziļāku identitātes izjūtu saistībā ar jauno vidi un Eiropas sabiedrību. Projekta atsauces numurs: 2024-3-LV02-KA210-YOU-000269071. Jaunieši, kas jaunāki par 18 gadiem, aizpildīja aptauju ar skolotāju vai jaunatnes darbinieku atļauju un uzraudzībā.

Atruna: Paustie viedokļi un uzskati ir tikai autora(-u) viedokļi un ne vienmēr atspoguļo Eiropas Savienības vai Eiropas Izglītības un kultūras izpildaģentūras (EACEA) nostāju. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA par tiem nevar tikt saukta pie atbildības. Finansē Eiropas Savienība