**1. pielikums**

projekta “Digitālā darba ar jaunatni sistēmas attīstība pašvaldībās”

individuālo plānu izstrādes un vērtēšanas nolikumam

****

**Iesnieguma veidlapa**

**Atveseļošanas fonda investīciju projekta Nr. 2.3.2.1.i.0/1/23/I/CFLA/002   
“Digitālā darba ar jaunatni sistēmas attīstība pašvaldībās”   
Sadarbības partnera individuālā plāna   
iesniegums**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Investīcijas projekta nosaukums:** | **Nr. 2.3.2.1.i.0/1/23/I/CFLA/002 “Digitālā darba ar jaunatni sistēmas attīstība pašvaldībās”** | | |
| **Individuālā plāna nosaukums:** | *Limbažu novada individuālais plāns digitālā darba ar jaunatni sistēmas attīstībai* | | |
| **Individuālā plāna īstenotājs:** | *Limbažu novada pašvaldība* | | |
| **Reģistrācijas numurs/ Nodokļu maksātāja reģistrācijas numurs:** | 90009114631 / LV90009114631 | | |
| **Sadarbības partneris (pašvaldība vai pašvaldību apvienība):** | pašvaldība | | |
| **Juridiskā adrese:** | Rīgas iela 16, Limbaži, Limbažu novads, LV-4001 | | |
| **Valstspilsēta** | **Novads**  Limbažu novads | **Novada pilsēta vai pagasts** |
| **Pasta indekss** LV-4001 | | |
| **E-pasts** [pasts@limbazunovads.lv](mailto:pasts@limbazunovads.lv) | | |
| **Tīmekļa vietne** limbazunovads.lv | | |
| **Kontaktinformācija:** | **Kontaktpersonas Vārds, Uzvārds**  Elīna Rūtentāle | | |
| **Ieņemamais amats** Jaunatnes lietu speciāliste | | |
| **Tālrunis** 27828802 | | |
| **E-pasts** elina.rutentale@limbazunovads.lv | | |
| **Korespondences adrese:**  (aizpilda, ja atšķiras no juridiskās adreses) | **Iestādes nosaukums (ja attiecināms), iela, mājas nosaukums, Nr./dzīvokļa Nr.** | | |
| **Valstspilsēta** | **Novads** | **Novada pilsēta vai pagasts** |
| **Pasta indekss** | | |

**1.SADAĻA – Individuālā plāna APRAKSTS**

|  |  |
| --- | --- |
| **1.1. Individuālā plāna/ ieviešanas nepieciešamības skaidrojums un ieviešanas mērķis (-i).**  *1.1. sadaļas zemāk esošo punktu aprakstiem kopumā jāatspoguļo vienu vai vairākas pašvaldības identificētās problēmas, vajadzības. Tai jāiekļauj problēmu risināšanai izvirzītos mērķus un uzdevumus, un to, uz kādu mērķauditoriju tie attiecas. Attiecīgi šajā sadaļā norādītajam jābūt sasaistē ar 1.4. un 1.5. tabulās norādīto.* | |
| * + 1. **Individuālā plāna ieviešanas mērķis**   *Ieteicams izmantot TRIKS (SMART) principu mērķa definēšanā. Obligāti mērķim jāidentificē iesaistāmo jauniešu skaits.* | |
| Limbažu novada individuālā plāna ieviešanas mērķis **ir nodrošināt mūsdienām atbilstošas digitālās kompetences un tehniskās iespējas darbā ar jaunatni iesaistītajiem un 205 jauniešiem iekļaujot jauniešus ar ierobežotām iespējām.**  Individuālajā plānā ir izstrādāts 20 aktivitāšu plāns, kas vērsts uz darbā ar jaunatni iesaistīto personu kompetenču celšanu, jauniešu digitālo prasmju attīstīšanu, digitālās vides attīstīšanu un digitālās plaisas mazināšanu.  Sastādot aktivitāšu plānu un aptaujājot sadarbības partnerus tika identificēts iesaistāmo jauniešu skaits 322 jauniešu dalības aktivitātēs, caur kurām plānots sasniegt 205 unikālos jauniešus. | |
| **1.1.2. Esošās situācijas apraksts (institucionālās sistēmas apraksts, iesaistītas puses utt.)**  *Īsi un kodolīgi apraksta esošo situāciju digitālā darba ar jaunatni jautājumos un kā tas iekļaujas kopējā pašvaldības īstenotajā jaunatnes politikā. Maksimums 400 vārdu.* | |
| Limbažu novadā darbu ar jaunatni īsteno Limbažu novada Izglītības pārvalde, kas ir Limbažu novada domes izveidota pastarpinātās pārvaldes iestāde.  Limbažu novadā ir 14 pagasti un 5 pilsētas. Darbs ar jaunatni tiek veikts trīs jaunatnes politikas īstenošanas vietās Limbažos, Alojā un Salacgrīvā***.*** Pašvaldības finansiālais atbalsts darbam ar jaunatni ir labs, ir iespējams īstenot daudz ikdienas aktivitātes un lielos pasākumus, bet esošo jaunatnes darbinieku kapacitāte nespēj nodrošināt mobilā darba īstenošanu.  Pašvaldībā ir izveidoti pamati digitālajam darbam ar jaunatni. Ir ļoti labi aprīkota podkāsta studija un tai piesaistīts Spotify konts, kurā tiek ievietotas jauniešu intervijas un ieraksti. Limbažu novada jauniešu dome savu darbu un dokumentus organizē Notion platformā. Ikdienā jaunatnes darbinieki izmanto 8 WhatsApp grupas saziņai ar jauniešiem, un informācijas nodošanai. Aktīvi tiek izmantota Zoom platforma, lai nodrošināt jauniešu domes sapulces hibrīdformātā. Zoom platforma tiek aktīvi izmantota arī jaunatnes darbinieku starpā rīkojot kopīgos pasākumus un aktivitātes.  Digitālais darbs ar jaunatni iekļaujas kopējā pašvaldības īstenotājā jaunatnes politikā. Tās mērķi ir nodrošināt jauniešiem iespēju iegūt dzīvei nepieciešamās kompetences neformālās izglītības ceļā. Radīt iespējas jauniešiem lietderīgi izmantot brīvo laiku, nodrošināt jauniešiem viņu attīstības vajadzībām atbilstošas informācijas pieejamību, plānot un organizēt jaunatnes darbinieku un jauniešu kompetenču pilnveidi. | |
| **1.1.3. Individuālā plāna ieviešanas nepieciešamības skaidrojums (izpētes, pašvaldības resursu kartējuma rezultāti, problēmjautājumu izpētes rezultāti un no tiem izrietoši prioritārie uzdevumi)**  *T.sk. galvenie secinājumi no monitoringa rīka aptaujas ar norādi, ko pašvaldība vēlas risināt ar individuālā plāna ieviešanu (attiecīgi darbības precīzāk aprakstītas 1.4. sadaļā). Proti, kādas prioritātes izvirzītas, piemēram, situācijā, ja identificēts ievērojams skaits izaicinājumu. Iesnieguma veidlapas pielikumā pievienojama aizpildīta monitoringa rīka aptauja un tās rezultāti.* | |
| Pēc monitoringa rīka rezultātiem pašvaldībā ir izveidoti pamati digitālā darba attīstībai, pamata resursi un rīki ir pieejami, bet ir jāuzlabo aprīkojuma atjaunošanas un papildināšanas biežums. Darbiniekiem ir pieejams nepieciešamais pamata aprīkojums un tehniskais atbalsts, bet darbiniekiem trūkst pieredzes un zināšanas digitālo rīku efektīvā izmantošanā ikdienas darbā ar jauniešiem. Pašvaldībā ir iestrādnes jauniešu iesaistīšanai digitālajā darbā piemēram podkāsta studija, taču aktivitāšu organizēšana joprojām ir ierobežota. Digitālajam darbam ar jaunatni pašvaldībā nav pieejamas modernākās tehnoloģijas un rīki, piemēram: virtuālās realitātes rīki, planšetdatori, foto un video tehnika, jauniešiem pieejami datori ar programmatūrām satura apstrādei un veidošanai. Digitālajam darbam ar jaunatni no digitālajiem rīkiem ir nodrošinātas maksas licences Zoom platformai un Canva Pro, bet nav pieejami videorediģēšanas, grafiskā dizaina un mākslīgā intelekta platformas un rīki, lai jaunieši varētu attīstīt satura veidošanas prasmes.  Ar individuālā plāna ieviešanu vēlamies:   * nodrošināt modernāko tehnoloģiju, rīku un platformu pieejamību jaunatnes politikas īstenošanas vietās; * veikt darbā ar jaunatni iesaistīto personu apmācības digitālo rīku lietošanā ikdienas darbā ar jaunatni , lai padarītu efektīvāku darbu ar jaunatni un celtu darba kapacitāti; * nodrošināt jauniešiem iespēju gūt padziļinātas prasmes un kompetences medijpratībā un satura veidošanā.   Darbs ar jaunatni tiek veikts trīs jaunatnes politikas īstenošanas vietās Limbažos, Alojā un Salacgrīvā. Šajās pilsētās jaunieši tiek veiksmīgi sasniegti, taču jaunieši no attālākiem pagastiem netiek sasniegti ar jaunatnes darbinieku īstenotajām aktivitātēm, jo jauniešiem nav iespējams nokļūt līdz jaunatnes politikas īstenošanas vietām. Ierobežota iespēja jaunietim nokļūt uz jaunatnes politikas īstenošanas vietu, lai tur piekļūtu modernākajām tehnoloģijām ir būtisks šķērslis jaunieša digitālo prasmju attīstīšanā. Un tieši attālākajos pagastos ir jaunieši ar ierobežotām iespējām. Jauniešiem visā novadā vajadzētu būt vienlīdzīgām iespējām, bet realitātē tā nav, veidojas digitālā plaisa starp pilsētu jauniešiem un attālāku pagastu jauniešiem.  Ar individuālā plāna ieviešanu vēlamies iedzīvināt digitālo mobilo darbu, doties ar “digitālo koferi” uz pagastiem ar aktivitātēm, lai uzrunātu, iesaistītu pagastu jauniešus jaunatnes darbā, dotu iespēju izmēģināt digitālos rīkus, tehnoloģijas, lai informētu par jauniešu iespējām novadā un iegūt jauniešu kontaktus turpmākai digitālā darba ar jaunatni īstenošanai.  Pēc aptaujas rezultātiem (respondentu skaits 137), kurā piedalījās jaunieši vecumā no 13 līdz 25 gadiem laika posmā 2024.maija līdz 2024.gada augustam, uz jautājumiem, kuros bija iespēja atzīmēt vairākus variantus izcēlām 3 atbildes ar vislielāko procentu skaitu.   * Kādas tavuprāt būtu noderīgākās tehnoloģiju iekārtas jauniešu centrā?   71,6% jauniešu atbildēja – Datori  46,3% jauniešu atbildēja – Audio un video aprīkojums  34,3% jauniešu atbildēja – Virtuālās realitātes brilles   * Kādas apmācību vai meistarklašu tēmas Tev ir vissaistošākās?   28% jauniešu atbildēja - Instagram reels un Tik Tok video veidošana  17,9% jauniešu atbildēja – Fotografēšanas pamati  16,4% jauniešu atbildēja – Youtube kanāla vadība  Ar individuālā plāna ieviešanu vēlamies iekārtot digitālo vidi atbilstoši jauniešu izteiktajām vēlmēm un interesēm un arī nodrošināt aktivitātes šo rīku apgūšanai un jēgpilnai lietošanai. Ar individuālo plāna aktivitātēm nodrošināsim apmācības-darbnīcas digitālā satura veidošanai pieredzējušu jomas speciālistu vadībā.  Limbažu novadā 2024.gada oktobrī tika rīkots Jauniešu FORUMS, kurā bija jauniešu pārstāvji no visām novada skolām. Forumā jaunieši diskusiju darbnīcās kopā ar lēmējvaras pārstāvjiem un jomu speciālistiem diskutēja par četrām svarīgām tēmām: Līdzdalība, labbūtība, jauniešu informētība un brīvā laika pavadīšanas iespējas. Diskusiju rezultātā izkristalizējās problēmas novadā, kas satrauc jauniešus: Visi lieto sociālos tīklus, bet neizprot digitālās drošības principus, medijpratības trūkums, pieaugošs mobings digitālajā vidē, tādu brīvā laika pavadīšanas iespēju trūkums, kas vērsta uz jauniešu izaugsmi un dzīvei noderīgu prasmju iegūšanu, zema informētība par iespējām novadā – informācija nesasniedz jauniešus.  Ar individuālā plāna ieviešanu vēlamies risināt šīs jauniešu izvirzītās problēmas nodrošinot izglītojošas darbnīcas ar neformālās izglītības metodēm par tādām tēmām kā digitālā drošība, kritiskā domāšana, medijpratība, kvalitatīva digitālā satura veidošana. | |
| **1.1.3.1. Iesniegumam pievienotā pielikuma – monitoringa rīka – aizpildīšanas datums un faila nosaukums (Atzīme par pievienošanu)** | 19.11.2024, Limbažu novada Digitālā darba ar jaunatni monitoringa rīks |

|  |  |
| --- | --- |
| * 1. **Individuālā plānā obligāti iekļaujamie aspekti**   *Zemāk norādīto aspektu iekļaušanu individuālā plānā realizācijā saskaņā ar Informatīvā ziņojuma punktu nr. 35.*  *Kopumā individuālajā plāna darbībās jābūt ietvertam vismaz vienam aspektam. Vienā darbībā var ietvert vairākus aspektus.* | |
| **Kods** | **Aspekts** |
|  | Jauniešu plašākas un aktīvākas līdzdalības sekmēšana |
|  | Jauniešu dzīvei un darbam nepieciešamo prasmju attīstība |
|  | Jauniešu ar ierobežotām iespējām iekļaušana |
|  | Sadarbības sekmēšana un/vai īstenošana ar dažādām organizācijām un iestādēm (t.sk. biedrībām, nodibinājumiem), kas pašvaldībā veic darbu ar jaunatni |

|  |
| --- |
| * 1. **Individuālā plāna izstrāde īstenos integrāciju atbilstoši dažādiem plānošanas līmeņiem**   *Pašvaldības redzējumam par darba ar jaunatni attīstību jābūt integrētam vietēja, reģionāla, nacionāla un Eiropas Savienības mēroga attīstības plānošanā.*  *Zemāk norādiet*   1. *atbilstošo dokumentu nosaukumus un attiecīgi, to saturā esošos atbilstošos punktus,* ***kas tiek pildīti ar individuālā plāna ieviešanu;*** 2. *īsu paskaidrojošo aprakstu, ja attiecināms;* |
| **Vietējai attīstības plānošanai (t.i. pašvaldības)** |
| **Limbažu novada Izglītības pārvaldes nolikums**  17.2.3. atbalstīt un veicināt jauniešu iniciatīvas, radot labvēlīgus apstākļus viņu intelektuālajai un radošajai attīstībai.  17.2.4 nodrošināt jauniešiem iespēju iegūt dzīvei nepieciešamās prasmes, zināšanas un kompetences neformālās izglītības ceļā.  17.2.5. radīt iespējas jauniešiem lietderīgi izmantot brīvo laiku, lai mazinātu dažādo atkarību ietekmi.  17.2.11. plānot un organizēt jaunatnes darbinieku un aktīvo jauniešu kompetenču pilnveidi  **Limbažu novada attīstības programma 2022.-2028.gadam**  1.1.2. Nodrošināt mūžizglītības un karjeras ievirzes iespējas novadā.  2.1.1. Pilnveidot uzņēmējdarbības attīstības veicinošu vidi un politiku. |
| **Reģionālajai attīstības plānošanai (t.i. plānošanas reģiona)** |
| **Vidzemes plānošanas reģiona attīstības programma 2022.-2027.gadam**  RV3) Kvalitatīvas un mūsdienīgas izglītības vides attīstība. Uzdevumi: a) Veicināt mūsdienīgu tehnoloģiju pieejamību mācību procesā ikvienam visā reģiona teritorijā; b) Veicināt ikviena vajadzībām atbilstošas izglītības vides pieejamību;  RV3) Iekļaujošas sabiedrības attīstība. Uzdevumi: b) Mazināt digitalizācijas un tehnoloģiju attīstības rosinātu atstumtību; c) Stiprināt sabiedrības, tostarp mazāk pasargāto mērķa grupu digitālās prasmes; d) Mazināt administratīvi teritoriālās reformas ietekmi uz nevienlīdzības veidošanos.  RV3) Aktīvas sabiedrības veidošana, kopienu kapacitātes stiprināšana. Uzdevumi: b) Veicināt brīvprātīgo iniciatīvu attīstību Vidzemē;  RV2) Uzņēmējdarbības atbalsta pasākumi. Uzdevumi: e) Veicināt jauniešu iesaisti uzņēmējdarbībā;  RV1) Sadarbība digitalizācijas veicināšanai. Uzdevumi: a) Veicināt digitālo pāreju pašvaldībās; b) Veicināt digitalizācijas priekšrocības uzņēmējdarbības attīstībai; |
| **Nacionālās attīstības plānošanai** |
| **Jaunatnes politikas pamatnostādnes 2021.-2027.gadam**   1. rīcības virziens: Darba ar jaunatni kvalitatīvas un ilgtspējīgas sistēmas izveide un attīstība. 2. Rīcības virziens: Plašākas un aktīvākas jauniešu līdzdalības veicināšana. 3. Rīcības virziens: Darba tirgum un patstāvīgai dzīvei nepieciešamo prasmju un iemaņu apguves veicināšana 4. Rīcības virziens: Jauniešu ar ierobežotām iespējām iekļaušana.   **Bēru, jaunatnes un ģimenes attīstības pamatnostādnes 2022.-2027.gadam.**  **3. mērķis**:Jauniešu attīstība, dzīves kvalitātes uzlabošana un līdzdalības stiprināšana.  rīcības virzieni: 1) Darba ar jaunatni kvalitatīvas un ilgtspējīgas sistēmas izveide un attīstība;  2)Plašākas un aktīvākas jauniešu līdzdalības veicināšana; 3)Darba tirgum un patstāvīgai dzīvei nepieciešamo prasmju un iemaņu apguves veicināšana;  **Digitālās transformācijas pamatnostādnes 2021.-2027.gadam**  4.1.Rīcības virziens „Digitālās prasmes un izglītība”  4.2. Rīcības virziens „ Digitālā drošība un uzticamība”  4.2.4 Interneta lietotāju aizsardzība pret kaitīgu saturu  **Izglītības attīstības pamatnostādnes 2021.-2027. gadam "Nākotnes prasmes nākotnes sabiedrībai"**  3.1.3. uzdevums. Nodrošināt individuālo kompetenču attīstību.  **Jaunatnes likums**  2.1 pants. Jaunatnes politika un darbs ar jaunatni. (3) Pamatuzdevumi darbā ar jaunatni ir šādi:  1) atbalstīt un veicināt jauniešu iniciatīvas, radot labvēlīgus apstākļus viņu intelektuālajai un radošajai attīstībai; 2) nodrošināt jauniešiem iespēju iegūt dzīvei nepieciešamās prasmes, zināšanas un kompetences neformālās izglītības ceļā; 3) nodrošināt jauniešiem iespēju lietderīgi izmantot brīvo laiku; 4) nodrošināt jauniešiem viņu attīstības vajadzībām atbilstošas informācijas pieejamību. |
| **Eiropas Savienības attīstības plānošanai** |
| **ES jaunatnes stratēģija**  11 mērķi Eiropas jaunatnei: 4.mērķis Informācija un konstruktīvs dialogs; 6.mērķis Lauku jauniešu attīstības veicināšana; 7.mērķis Kvalitatīva nodarbinātība visiem; 8.mērķis Kvalitatīva mācīšanās; |

|  |
| --- |
| **1.4. Individuālā plāna darbības** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Plāna darbība Nr. 1.** | | | | | | | | | | |
| Darbības nosaukums:  *Individuālā plāna ieviešanas ietvaros plānotā darbība. Darbība uztverams kā vairāku aktivitāšu bloks.* | | Darbā ar jaunatni iesaistīto personu kompetenču celšana un materiāltehniskās bāzes papildināšana. | | | | | **Uz darbību attiecināmais aspekta kods**  *Attiecīgi – I., II., III., IV. No tabulas 1.2. Kopumā individuālajā plānā jābūt ietvertam vismaz vienam aspektam. Vienā darbībā var ietvert vairākus aspektus.* | | | I,  II |
| Darbības uzdevumi, kādā veidā tie risinās identificētās vajadzības, kā arī kādas ilgtermiņa izmaiņas veicinās  *Uzdevumi definējami sasaistē ar 1.1. sadaļā norādīto esošo situāciju un problēmjautājumiem un izvirzītajām prioritātēm to risināšanai.* | | * Darbā ar jaunatni iesaistīto kompetenču celšana par mākslīgā intelekta rīku lietošanu * Darbā ar jaunatni iesaistīto kompetenču celšana par modernāko IKT līdzekļu pielietošanu ikdienā * Darbā ar jaunatni iesaistīto kompetenču celšana medijpratības jomā, kas nodrošinātu plašāku un veiksmīgāku jauniešu piesaisti. * Materiāltehniskās bāzes palielināšana jauniešu centros, digitālās vides iekārtošana, lai veicinātu jauniešiem pieejamību IKT līdzekļiem tādā veidā mazinot digitālo plaisu. * Ieguldot jaunatnes politikas īstenošanas vietās, darbā ar jaunatni iesaistītie iegūs piekļuvi modernām tehnoloģijām, kas veicinās jaunu un inovatīvu prasmju apgūšanu. Jauniešu centri ar pilnveidotu digitālo vidi ļaus darbiniekiem radīt jaunas neformālās izglītības un brīvā laikā pavadīšanas iespējas, kas būs pieejamas plašam jauniešu lokam, mazinot digitālo plaisu starp dažādām sabiedrības grupām. Ilgtermiņā tas palīdzēs jaunatnes darbiniekiem kļūt par tehnoloģiski kompetentiem speciālistiem, kas efektīvi izmanto digitālos rīkus darbā ar jauniešiem, un nodrošinās, ka jaunieši saņem kvalitatīvu atbalstu, lai uzlabotu savas prasmes. | | | | | | | | |
| Digitālo prasmju attīstības pasākumu īstenošanas aktivitātes Nr. | Aktivitātes nosaukums  *Aktivitāšu uzskaitījums, ko iecerēts veikt darbības ietvaros.* | | | Īss aktivitātes apraksts  *Maks. 2 teikumi, piemēram, iekļaujot īstenošanas ilgumu, vietu, mērķauditoriju, formātu, izmantotās metodes; Notikumiem – īstenošanas dienu skaits; citkārt, plānotais norises mēnesis, ceturksnis vai periods. Aktivitātes īstenošanas laiku atzīmēt 1.4.1. tabulā.* | | | | | Īstenošanā iesaistītie partneri  *Numurs no 1.6. sadaļas vai partnera nosaukums* | |
| A.1.1. | Darbā ar jaunatni iesaistīto apmācības modernāko IKT līdzekļu lietošanā. | | | Vienas dienas, 6 stundu mācību vadītāju vadītas apmācības, Limbažu novadā, mērķauditorija- darbā ar jaunatni iesaistītie, jaunieši, plānots īstenot pavasara mēnešos (marts-maijs) | | | | |  | |
| A.1.2. | Darbā ar jaunatni iesaistīto apmācības mākslīgā intelekta rīku efektīvā lietošanā. | | | Vienas dienas, 6 stundu mācību vadītāju vadītas apmācības, Limbažu novadā, mērķauditorija- darbā ar jaunatni iesaistītie, jaunieši, plānots īstenot rudens mēnešos (septembris-novembris) | | | | |  | |
| A.1.3. | Darbā ar jaunatni iesaistīto apmācības medijpratības jomā. | | | Vienas dienas, 6 stundu mācību vadītāju vadītas apmācības, Limbažu novadā, mērķauditorija- darbā ar jaunatni iesaistītie, jaunieši, plānots īstenot rudens mēnešos (oktobris-decembris) | | | | |  | |
| Informāciju un komunikācijas tehnoloģiju iegādes un digitālā vides veidošanas pasākumi Nr. | Aktivitātes nosaukums  *Aktivitāšu uzskaitījums, ko iecerēts veikt darbības ietvaros* | | | Īss aktivitātes apraksts  *Maks. 2 teikumi, piemēram, iekļaujot vietu, kur to uzstādīs, kādam, mērķim, cik ilgu laiku lietos. Aktivitātes īstenošanas laiku atzīmēt 1.4.1. tabulā.* | | | | | Īstenošanā iesaistītie partneri  *Numurs no 1.6. sadaļas vai partnera nosaukums* | |
| B.1.1. | Digitālā kofera Nr. 1 iegāde | | | Dators, VR brilles, droni, planšetdators, grafiskā planšete, telefons, utml. tiks lietots vismaz četrus gadus jaunatnes politikas īstenošanas vietās novadā. Tiks lietots dažāda satura un pasākumu veidošanai. | | | | |  | |
| **Darbības rezultāti un to rādītāji (kvalitatīvie un kvantitatīvie)**  **\* obligāti nosakāmie rezultāti** | | | | | | | | | | |
| Rezultāta Nr. | Rezultāta nosaukums | | Aktivitātes nr. kurās sasniegs rezultātu  *(piem., A.1.1., A1.5., B1.2.)* | Rezultātā apraksts *(kas un kā mainīsies/ uzlabosies darbības rezultātā. Ja ir paredzēts ieviest kādus risinājumus, sagatavot publikācijas utt., lūgums norādīt arī šos rezultātus)*  *Jauniešu digitālo prasmju pilnveides rezultātā - kāda veida jauniešu grupa, uzlabotās kompetences u.tml.)* | Mērvienība  *(piemēram, personu gadījumā: jaunieši, darba ar jaunatni veicēji; iegādātais IKT u.c.)* | Skaits  *(R.1.1. un  R. 1.1.1. obligāti norādāms jauniešu skaits)* | | Pierādījuma mehānisms  *Darbības rezultātā sasniegtie rādītāji un to noteikšanas mehānisms (anketēšana, pašvērtējums, testa rezultāti, u.c.)* | | |
| R.1.1.\* | Aktivitātēs iesaistīto jauniešu skaits un attīstītas kompetences | | A.1.1., A.1.2., A1.3. | Apvienojot šīs prasmes – mākslīgā intelekta rīku izmantošanu, ITK tehnikas lietošanu un medijpratību –, jaunieši iegūst daudzpusīgas un mūsdienīgas kompetences, kas nodrošina viņu profesionālo izaugsmi. | jaunieši | 6 | | Programmas,  Dalībnieku saraksti,  Izvērtēšanas anketas | | |
| R.1.1.1.\* | t.sk. iesaistīto jauniešu ar ierobežotām iespējām skaits | |  | N/A | N/A |  | | *Dalībnieku saraksts* | | |
| R.1.2. | *Darba ar jaunatni veicēju skaits un prasmes* | | A.1.1., A.1.2., A1.3. | Apvienojot šīs prasmes – mākslīgā intelekta rīku izmantošanu, ITK tehnikas lietošanu un medijpratību –, darba ar jaunatni veicēji iegūst daudzpusīgas un mūsdienīgas kompetences, kas nodrošina viņu profesionālo izaugsmi. | Darba ar jaunatni veicēji | 24 | | Programmas,  Dalībnieku saraksti,  Izvērtēšanas anketas | | |
| R.1.3. | *IKT ieviešanas rezultātu uzskaitījums* | | B.1.1. | Dators, VR brilles, droni, planšetdators, grafiskā planšete, telefons, utml. tiks lietots vismaz četrus gadus jaunatnes politikas īstenošanas vietās novadā. Tiks lietots dažāda satura un pasākumu veidošanai. Digitālais koferis mums dos iespēju ilgtermiņā attīstīt novadā digitālo darbu, nodrošinot piekļuvi jaunākajai tehnoloģijai un resursiem, kas veicinās jaunu digitālo prasmju apguvi jauniešiem. | Iegādātais IKT | 1 | | *Iegādātais inventārs:*  Dators, VR brilles, droni, planšetdators, grafiskā planšete, telefons, utml. | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Plāna darbība Nr. 2.** | | | | | | | | | | |
| Darbības nosaukums:  *Individuālā plāna ieviešanas ietvaros plānotā darbība. Darbība uztverams kā vairāku aktivitāšu bloks.* | | Medijpratību darbnīcas | | | | | **Uz darbību attiecināmais aspekta kods**  *Attiecīgi – I., II., III., IV. No tabulas 1.2. Kopumā individuālajā plānā jābūt ietvertam vismaz vienam aspektam. Vienā darbībā var ietvert vairākus aspektus.* | | | I,  II, III, IV |
| Darbības uzdevumi, kādā veidā tie risinās identificētās vajadzības, kā arī kādas ilgtermiņa izmaiņas veicinās  *Uzdevumi definējami sasaistē ar 1.1. sadaļā norādīto esošo situāciju un problēmjautājumiem un izvirzītajām prioritātēm to risināšanai.* | | Medijpratība   * Kā veidot pozitīvu un drošu tēlu internetā * Kritiskās domāšanas rīki, lai atpazītu dezinformāciju * Kā aizsargāt savu privātumu internetā * Kā sociālie tīkli un ziņu avoti var ietekmēt emocionālo stāvokli * Kā reklāma darbojas un kā tā ietekmē patērētāju uzvedību   Šīs tēmas palīdzēs jauniešiem attīstīt prasmes, kas nepieciešamas, lai veiksmīgi orientētos informācijas pieplūdē un pieņemtu apzinātus, pamatotus lēmumus, kā arī izprastu, kā mediji ietekmē sabiedrību un viņu pašu dzīvi. Apgūstot šos tematus, jaunieši ne tikai uzlabos savas digitālās prasmes, bet arī kļūs par apzinīgākiem un atbildīgākiem lietotājiem, veidojot pamatu pozitīvai un drošai līdzdalībai digitālajā pasaulē, kas palīdzēs viņiem sagatavoties nākotnes izaicinājumiem gan personiskajā, gan profesionālajā dzīvē. | | | | | | | | |
| Digitālo prasmju attīstības pasākumu īstenošanas aktivitātes Nr. | Aktivitātes nosaukums  *Aktivitāšu uzskaitījums, ko iecerēts veikt darbības ietvaros.* | | | Īss aktivitātes apraksts  *Maks. 2 teikumi, piemēram, iekļaujot īstenošanas ilgumu, vietu, mērķauditoriju, formātu, izmantotās metodes; Notikumiem – īstenošanas dienu skaits; citkārt, plānotais norises mēnesis, ceturksnis vai periods. Aktivitātes īstenošanas laiku atzīmēt 1.4.1. tabulā.* | | | | | Īstenošanā iesaistītie partneri  *Numurs no 1.6. sadaļas vai partnera nosaukums* | |
| A.2.1. | Izglītojošā darbnīca medijpratībā Staiceles pamatskolā | | | Vienas dienas 3 stundu darbnīcas skolās jauniešiem, izmantojot neformālās izglītības metodes. Paredzētais izpildes periods marts-maijs. | | | | | 1.6.1. | |
| A.2.2. | Izglītojošā darbnīca medijpratībā Vidrižu pamatskolā | | | Vienas dienas 3 stundu darbnīcas skolās jauniešiem, izmantojot neformālās izglītības metodes. Paredzētais izpildes periods marts-maijs. | | | | | 1.6.2. | |
| A.2.3. | Izglītojošā darbnīca medijpratībā Liepupes pamatskolā | | | Vienas dienas 3 stundu darbnīcas skolās jauniešiem, izmantojot neformālās izglītības metodes. Paredzētais izpildes periods marts-maijs. | | | | | 1.6.3. | |
| A.2.4. | Izglītojošā darbnīca medijpratībā Umurgas pamatskolā | | | Vienas dienas 3 stundu darbnīcas skolās jauniešiem, izmantojot neformālās izglītības metodes. Paredzētais izpildes periods marts-maijs. | | | | | 1.6.4. | |
| A.2.5. | Izglītojošā darbnīca medijpratībā Salacgrīvas vidusskolā | | | Vienas dienas 3 stundu darbnīcas skolās jauniešiem, izmantojot neformālās izglītības metodes. Paredzētais izpildes periods marts-maijs | | | | | 1.6.5. | |
| A.2.6. | Izglītojošā darbnīca medijpratībā Limbažu Valsts ģimnāzijā | | | Vienas dienas 3 stundu darbnīcas skolās jauniešiem, izmantojot neformālās izglītības metodes. Paredzētais izpildes periods marts-maijs | | | | | 1.6.6. | |
| A.2.7. | Izglītojošā darbnīca medijpratībā Limbažu vidusskolā | | | Vienas dienas 3 stundu darbnīcas skolās jauniešiem, izmantojot neformālās izglītības metodes. Paredzētais izpildes periods marts-maijs. | | | | | 1.6.7. | |
| Informāciju un komunikācijas tehnoloģiju iegādes un digitālā vides veidošanas pasākumi Nr. | Aktivitātes nosaukums  *Aktivitāšu uzskaitījums, ko iecerēts veikt darbības ietvaros* | | | Īss aktivitātes apraksts  *Maks. 2 teikumi, piemēram, iekļaujot vietu, kur to uzstādīs, kādam, mērķim, cik ilgu laiku lietos. Aktivitātes īstenošanas laiku atzīmēt 1.4.1. tabulā.* | | | | | Īstenošanā iesaistītie partneri  *Numurs no 1.6. sadaļas vai partnera nosaukums* | |
|  |  | | |  | | | | |  | |
| **Darbības rezultāti un to rādītāji (kvalitatīvie un kvantitatīvie)**  **\* obligāti nosakāmie rezultāti** | | | | | | | | | | |
| Rezultāta Nr. | Rezultāta nosaukums | | Aktivitātes nr. kurās sasniegs rezultātu  *(piem., A.1.1., A1.5., B1.2.)* | Rezultātā apraksts *(kas un kā mainīsies/ uzlabosies darbības rezultātā. Ja ir paredzēts ieviest kādus risinājumus, sagatavot publikācijas utt., lūgums norādīt arī šos rezultātus)*  *Jauniešu digitālo prasmju pilnveides rezultātā - kāda veida jauniešu grupa, uzlabotās kompetences u.tml.)* | Mērvienība  *(piemēram, personu gadījumā: jaunieši, darba ar jaunatni veicēji; iegādātais IKT u.c.)* | Skaits  *(R.1.1. un  R. 1.1.1. obligāti norādāms jauniešu skaits)* | | Pierādījuma mehānisms  *Darbības rezultātā sasniegtie rādītāji un to noteikšanas mehānisms (anketēšana, pašvērtējums, testa rezultāti, u.c.)* | | |
| R.2.1.\* | Aktivitātēs iesaistīto jauniešu skaits un attīstītas kompetences | | A.2.1., A.2.2., A.2.3., A.2.4., A.2.5., A.2.6., A.2.7. | •Kā veidot pozitīvu un drošu tēlu internetā  •Kritiskās domāšanas rīki, lai atpazītu dezinformāciju  •Kā aizsargāt savu privātumu internetā  •Kā sociālie tīkli un ziņu avoti var ietekmēt emocionālo stāvokli  •Kā reklāma darbojas un kā tā ietekmē patērētāju uzvedību.  Šīs tēmas palīdzēs jauniešiem attīstīt prasmes, kas nepieciešamas, lai veiksmīgi orientētos informācijas pieplūdē un pieņemtu apzinātus, pamatotus lēmumus, kā arī izprastu, kā mediji ietekmē sabiedrību un viņu pašu dzīvi | jaunieši | 120 | | Programmas,  Dalībnieku saraksti,  Anketas,  Afišas | | |
| R.2.1.1.\* | t.sk. iesaistīto jauniešu ar ierobežotām iespējām skaits | | A.2.1., A.2.2., A.2.3., A.2.4., A.2.5., A.2.6., A.2.7. | N/A | N/A | 20 | | Dalībnieku saraksti | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Plāna darbība Nr. 3.** | | | | | | | | | | |
| Darbības nosaukums:  *Individuālā plāna ieviešanas ietvaros plānotā darbība. Darbība uztverams kā vairāku aktivitāšu bloks.* | | Digitālais mobilais darbs | | | | | **Uz darbību attiecināmais aspekta kods**  *Attiecīgi – I., II., III., IV. No tabulas 1.2. Kopumā individuālajā plānā jābūt ietvertam vismaz vienam aspektam. Vienā darbībā var ietvert vairākus aspektus.* | | | I., II., III. |
| Darbības uzdevumi, kādā veidā tie risinās identificētās vajadzības, kā arī kādas ilgtermiņa izmaiņas veicinās  *Uzdevumi definējami sasaistē ar 1.1. sadaļā norādīto esošo situāciju un problēmjautājumiem un izvirzītajām prioritātēm to risināšanai.* | | **Digitālais koferis**  Šī aktivitāte ļauj jauniešiem iepazīties ar dažādiem rīkiem un tehnoloģijām, kas tiek izmantotas mūsdienu digitālajā praksē. Katram dalībniekam būs pieejams Digitālais koferis, kas ietver VR brilles, datoru, planšetdatoru, telefonu un dronu, lai veiktu dažādus medijpratību un multimediju uzdevumus. Projekta ietvaros tiks iegādāt 2 Digitālie koferi, lai nodrošinātu iespēju paralēli divām komandām veikt digitālo mobilo darbu. Digitālais koferis Nr.1 tiks izmantots arī darbā ar jaunatni iesaistīto apmācībām.   * **VR brilles** nodrošina praktisku pieredzi, kas ir viens no galvenajiem neformālās izglītības principiem. Jaunieši ne tikai apgūst teorētiskās zināšanas, bet arī piedalās interaktīvās simulācijās un mācību spēlēs, kas attīsta viņu praktiskās prasmes. * **Dators** piedāvā piekļuvi plašam informācijas apjomam, ļaujot jauniešiem apgūt kritisko domāšanu, analizējot avotus un izvērtējot pieejamo informāciju. * **Planšetdatori** tiks izmantoti radošu projektu veidošanai (piemēram, video rediģēšanai ar programmām tādām kā DaVinci Resolve, dizainam vai digitālo mākslu), kas attīsta radošumu un tehniskās prasmes. * **Telefoni** nodrošina piekļuvi internetam un dažādām aplikācijām, kas palīdz apgūt jaunas zināšanas, kas noderēs gan mācībās, gan profesionālajā dzīvē. * **Drons** attīsta analītisko domāšanu, jo jaunieši mācās plānot lidojumus, analizēt iegūtos datus un veikt precīzus uzdevumus. * **Grafiskā planšete** ir rīks, kas sniedz jauniešiem iespēju apgūt radošās un tehniskās prasmes, attīstīt kritisko domāšanu un risināt problēmas. Šīs prasmes ir būtiskas neformālajā izglītībā, jo tās palīdz jauniešiem sagatavoties mūsdienu darba tirgum un attīstīt savu potenciālu. * **Bezvadu skaļruņi** palīdz uzlabot jauniešu spēju novērtēt un izprast dažādu mūzikas kvalitāti, dinamiku un tehniskos aspektus. | | | | | | | | |
| Digitālo prasmju attīstības pasākumu īstenošanas aktivitātes Nr. | Aktivitātes nosaukums  *Aktivitāšu uzskaitījums, ko iecerēts veikt darbības ietvaros.* | | | Īss aktivitātes apraksts  *Maks. 2 teikumi, piemēram, iekļaujot īstenošanas ilgumu, vietu, mērķauditoriju, formātu, izmantotās metodes; Notikumiem – īstenošanas dienu skaits; citkārt, plānotais norises mēnesis, ceturksnis vai periods. Aktivitātes īstenošanas laiku atzīmēt 1.4.1. tabulā.* | | | | | Īstenošanā iesaistītie partneri  *Numurs no 1.6. sadaļas vai partnera nosaukums* | |
| A.3.1. | Digitālais mobilais brauciens Vilzēni | | | Īstenošanas ilgums ir tīrs stundas. Īstenošanas vieta- Vilzēnu pagasts, mērķauditorija ir jaunieši. Īstenošanas dienu skaits -viena diena. Plānots īstenot vasaras mēnešos (jūnijs-augusts). Neformālās izglītības aktivitātes izmantojot digitālā kofera saturu. | | | | | 1.6.8. | |
| A.3.2. | Digitālais mobilais brauciens Aloja | | | Īstenošanas ilgums ir tīrs stundas. Īstenošanas vieta- Alojas pilsēta, mērķauditorija ir jaunieši. Īstenošanas dienu skaits -viena diena. Plānots īstenot vasaras mēnešos (jūnijs-augusts). Neformālās izglītības aktivitātes izmantojot digitālā kofera saturu. | | | | | 1.6.9. | |
| A.3.3. | Digitālais mobilais brauciens Liepupe | | | Īstenošanas ilgums ir tīrs stundas. Īstenošanas vieta- Liepupes pagasts, mērķauditorija ir jaunieši. Īstenošanas dienu skaits -viena diena. Plānots īstenot vasaras mēnešos (jūnijs-augusts). Neformālās izglītības aktivitātes izmantojot digitālā kofera saturu. | | | | | 1.6.10. | |
| A.3.4. | Digitālais mobilais brauciens Vidriži | | | Īstenošanas ilgums ir tīrs stundas. Īstenošanas vieta- Vidrižu pagasts, mērķauditorija ir jaunieši. Īstenošanas dienu skaits -viena diena. Plānots īstenot vasaras mēnešos (jūnijs-augusts). Neformālās izglītības aktivitātes izmantojot digitālā kofera saturu. | | | | | 1.6.11. | |
| A.3.5. | Digitālais mobilais brauciens RAMPA | | | Aktivitātes īstenošanas ilgums ir ~7minūtes vienam jaunietim paralēli ar diviem jauniešiem visas dienas garumā. Īstenošanas vieta ir jauniešu diena-RAMPA, Limbaži, Augusts. Mērķauditorija ir mērķa grupas jaunieši. Īstenošanas dienu skaits ir viena diena. Neformālās aktivitātes izmantojot VR brilles. Jauniešu dienu – RAMPA rīko jaunatnes politikas īstenošanas vieta, citi sadarbības partneri nav plānoti. | | | | |  | |
| Informāciju un komunikācijas tehnoloģiju iegādes un digitālā vides veidošanas pasākumi Nr. | Aktivitātes nosaukums  *Aktivitāšu uzskaitījums, ko iecerēts veikt darbības ietvaros* | | | Īss aktivitātes apraksts  *Maks. 2 teikumi, piemēram, iekļaujot vietu, kur to uzstādīs, kādam, mērķim, cik ilgu laiku lietos. Aktivitātes īstenošanas laiku atzīmēt 1.4.1. tabulā.* | | | | | Īstenošanā iesaistītie partneri  *Numurs no 1.6. sadaļas vai partnera nosaukums* | |
| B.3.1. | Digitālā kofera Nr.2 iegāde | | | Dators, VR brilles, droni, planšetdators, grafiskā planšete, telefons, u.c. tiks lietots vismaz četrus gadus jaunatnes politikas īstenošanas vietās novadā. Tiks lietots dažāda satura un pasākumu veidošanai. | | | | |  | |
| **Darbības rezultāti un to rādītāji (kvalitatīvie un kvantitatīvie)**  **\* obligāti nosakāmie rezultāti** | | | | | | | | | | |
| Rezultāta Nr. | Rezultāta nosaukums | | Aktivitātes nr. kurās sasniegs rezultātu  *(piem., A.1.1., A1.5., B1.2.)* | Rezultātā apraksts *(kas un kā mainīsies/ uzlabosies darbības rezultātā. Ja ir paredzēts ieviest kādus risinājumus, sagatavot publikācijas utt., lūgums norādīt arī šos rezultātus)*  *Jauniešu digitālo prasmju pilnveides rezultātā - kāda veida jauniešu grupa, uzlabotās kompetences u.tml.)* | Mērvienība …  *(piemēram, personu gadījumā: jaunieši, darba ar jaunatni veicēji; iegādātais IKT u.c.)* | Skaits  *(R.1.1. un  R. 1.1.1. obligāti norādāms jauniešu skaits)* | | Pierādījuma mehānisms  *Darbības rezultātā sasniegtie rādītāji un to noteikšanas mehānisms (anketēšana, pašvērtējums, testa rezultāti, u.c.)* | | |
| R.3.1.\* | Aktivitātēs iesaistīto jauniešu skaits un attīstītas kompetences | | A.3.1., A.3.2., A.3., A.3.4., A.3.5., | Ilgtermiņa ieguvumi jauniešiem no neformālās izglītības aktivitātēm, izmantojot digitālā kofera saturu, ietver uzlabotas digitālās prasmes, radošumu, kritisko domāšanu un problēmu risināšanas spējas. Jaunieši iegūs iespēju iepazīties un darboties ar jaunāko tehniku, piemēram, VR brillēm, droniem un citām digitālajām ierīcēm, kas veicina viņu tehnoloģisko izpratni un sagatavo viņus nākotnes izaicinājumiem mācību vidē un darba tirgū. | jaunieši | 116 | | Programmas,  Dalībnieku saraksti,  Afišas,  Pašvērtējums | | |
| R.3.1.1.\* | t.sk. iesaistīto jauniešu ar ierobežotām iespējām skaits | | A.3.1., A.3.2., A.3., A.3.4., A.3.5., | N/A | N/A | 20 | | Dalībnieku saraksti | | |
| R.3.2. | *IKT ieviešanas rezultātu uzskaitījums* | | B.3.1. | Dators, VR brilles, droni, planšetdators, grafiskā planšete, telefons, utml. tiks lietots vismaz četrus gadus jaunatnes politikas īstenošanas vietās novadā. Tiks lietots dažāda satura un pasākumu veidošanai. Digitālais koferis mums dos iespēju ilgtermiņā attīstīt novadā digitālo darbu, nodrošinot piekļuvi jaunākajai tehnoloģijai un resursiem, kas veicinās jaunu digitālo prasmju apguvi jauniešiem. | Iegādātais IKT | 1 | | *Iegādātais inventārs:*  Dators, VR brilles, droni, planšetdators, grafiskā planšete, telefons, utml. | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Plāna darbība Nr. 4.** | | | | | | | | | | |
| Darbības nosaukums:  *Individuālā plāna ieviešanas ietvaros plānotā darbība. Darbība uztverams kā vairāku aktivitāšu bloks.* | | Digitāli radošā diena | | | | | **Uz darbību attiecināmais aspekta kods**  *Attiecīgi – I., II., III., IV. No tabulas 1.2. Kopumā individuālajā plānā jābūt ietvertam vismaz vienam aspektam. Vienā darbībā var ietvert vairākus aspektus.* | | | I., II., III. |
| Darbības uzdevumi, kādā veidā tie risinās identificētās vajadzības, kā arī kādas ilgtermiņa izmaiņas veicinās  *Uzdevumi definējami sasaistē ar 1.1. sadaļā norādīto esošo situāciju un problēmjautājumiem un izvirzītajām prioritātēm to risināšanai.* | | * Darbnīcu vadītājs iepazīstina jauniešus ar GoPro, kamerām un droniem, paskaidrojot to iespējas un to, kā katrs instruments var radīt unikālu vizuālo materiālu, iegūtas zināšanas jauniešiem palīdzēs profesionālajā dzīvē. * Jaunieši iegūto materiālu apstrādā datoros vai planšetēs, izmantojot vienkāršas video rediģēšanas programmas, lai apvienotu dažādos kadrus un veidotu stāstu. * Katras grupas prezentē savu radīto materiālu pārējiem dalībniekiem. Prezentācijā tiek izskaidrots, kā izmantoti dažādās kameras un drona perspektīvas, kā arī stāstīts par procesu, kā tika izveidots video vai foto materiāls. Paralēli iegūtajām digitālajām prasmēm, jaunieši apgūs prezentēšanas prasmes. * Jauniešu iepazīstināšana ar digitālo detoksu un tā nozīmi viņu ikdienai. Fizisko aktivitāšu veicināšana izmantojot orientēšanās aplikācijas.   Apgūstot prasmes darbā ar GoPro, kamerām, droniem un video rediģēšanu, jaunieši ne tikai uzlabo savas tehniskās un digitālās prasmes, bet arī attīsta radošumu, komunikācijas spējas, problēmu risināšanas iemaņas un komandas darba prasmes. Šīs zināšanas ir ne tikai noderīgas pašreizējos izglītības un ikdienas projektos, bet arī veido pamatu veiksmīgai profesionālajai nākotnei, jo tās ir saistītas ar nozarēm, kas pieprasa tehnoloģiju pārvaldību, radošo izpausmi un komandas sadarbību  Šo materiālu jaunieši var pievienot saviem digitālajiem portfolio, kas var tikt izmantoti nākotnes studiju vai darba pieteikumos, demonstrējot viņu radošumu un tehnoloģiju prasmes, kas ir ilgtermiņa ieguvums | | | | | | | | |
| Digitālo prasmju attīstības pasākumu īstenošanas aktivitātes Nr. | Aktivitātes nosaukums  *Aktivitāšu uzskaitījums, ko iecerēts veikt darbības ietvaros.* | | | Īss aktivitātes apraksts  *Maks. 2 teikumi, piemēram, iekļaujot īstenošanas ilgumu, vietu, mērķauditoriju, formātu, izmantotās metodes; Notikumiem – īstenošanas dienu skaits; citkārt, plānotais norises mēnesis, ceturksnis vai periods. Aktivitātes īstenošanas laiku atzīmēt 1.4.1. tabulā.* | | | | | Īstenošanā iesaistītie partneri  *Numurs no 1.6. sadaļas vai partnera nosaukums* | |
| A.4.1. | Digitāli radošā diena | | | 1 dienas, 6 stundu garš pasākums jauniešiem par video satura veidošanu sākot no filmēšanas beidzot ar rediģēšanu un publicēšanu un ietverot digitālā detoksa aktivitātes iepazīstot jaunas aplikācijas. Limbažu novadā, izmantojot neformālās izglītības principus. Plānots īstenot jūnijā-jūlijā. | | | | |  | |
| Informāciju un komunikācijas tehnoloģiju iegādes un digitālā vides veidošanas pasākumi Nr. | Aktivitātes nosaukums  *Aktivitāšu uzskaitījums, ko iecerēts veikt darbības ietvaros* | | | Īss aktivitātes apraksts  *Maks. 2 teikumi, piemēram, iekļaujot vietu, kur to uzstādīs, kādam, mērķim, cik ilgu laiku lietos. Aktivitātes īstenošanas laiku atzīmēt 1.4.1. tabulā.* | | | | | Īstenošanā iesaistītie partneri  *Numurs no 1.6. sadaļas vai partnera nosaukums* | |
| B.4.1. | Audio un video tehnikas komplekts | | | GoPro kamera, Hibrīdkamera, droni treniņu, drons filmēšanai, planšetdators, grafiskā planšete, telefons, bezvadu tumba utml., tiks lietots vismaz četrus gadus jaunatnes politikas īstenošanas vietās novadā. Tiks lietots dažāda satura un pasākumu veidošanai. | | | | |  | |
| **Darbības rezultāti un to rādītāji (kvalitatīvie un kvantitatīvie)**  **\* obligāti nosakāmie rezultāti** | | | | | | | | | | |
| Rezultāta Nr. | Rezultāta nosaukums | | Aktivitātes nr. kurās sasniegs rezultātu  *(piem., A.1.1., A1.5., B1.2.)* | Rezultātā apraksts *(kas un kā mainīsies/ uzlabosies darbības rezultātā. Ja ir paredzēts ieviest kādus risinājumus, sagatavot publikācijas utt., lūgums norādīt arī šos rezultātus)*  *Jauniešu digitālo prasmju pilnveides rezultātā - kāda veida jauniešu grupa, uzlabotās kompetences u.tml.)* | Mērvienība  *(piemēram, personu gadījumā: jaunieši, darba ar jaunatni veicēji; iegādātais IKT u.c.)* | Skaits  *(R.1.1. un  R. 1.1.1. obligāti norādāms jauniešu skaits)* | | Pierādījuma mehānisms  *Darbības rezultātā sasniegtie rādītāji un to noteikšanas mehānisms (anketēšana, pašvērtējums, testa rezultāti, u.c.)* | | |
| R.4.1.\* | Aktivitātēs iesaistīto jauniešu skaits un attīstītas kompetences | | A.4.1., A.4.2., A.4.3., A.4.4., A.4.5. | Apgūstot prasmes darbā ar GoPro, kamerām, droniem un video rediģēšanu, jaunieši ne tikai uzlabo savas tehniskās un digitālās prasmes, bet arī attīsta radošumu, komunikācijas spējas, problēmu risināšanas iemaņas un komandas darba prasmes. Jaunieši apgūs praktiskas prasmes, piemēram, mobilās aplikācijas izmantošanu informācijas vākšanai, plānošanai un orientēšanās uzdevumu veikšanai, kas sekmēs viņu spējas patstāvīgi darboties digitālajā vidē. Turklāt šāda aktivitāte veicina sadarbību un radošumu, sagatavojot jauniešus nākotnes izaicinājumiem darba tirgū. | jaunieši | 30 | | Programma,  Dalībnieku saraksts,  Anketa,  Afiša | | |
| R.4.1.1.\* | t.sk. iesaistīto jauniešu ar ierobežotām iespējām skaits | | A.4.1., A.4.2., A.4.3., A.4.4., A.4.5. | N/A | N/A | 5 | | Dalībnieku saraksts | | |
| R.4.2. | *Brīvs formulējums atkarībā no iecerētās darbības un aktivitātēm.*  *Piemēram, IKT ieviešanas rezultātu uzskaitījums* | | B.4.1. | GoPro kamera, Hibrīdkamera, droni, datori, planšetdatori, u.c., tiks lietots vismaz četrus gadus jaunatnes politikas īstenošanas vietās novadā. Tiks lietots dažāda satura un pasākumu veidošanai.  Izmantojot GoPro kameras, dronus un video rediģēšanu, jaunieši attīstīs prasmes, kas palīdzēs veidot radošus projektus. Šīs tehnoloģijas ļauj dokumentēt un radīt unikālus materiālus, kas var tikt izmantoti pasākumu reklāmai, veicinot lielāku jauniešu piesaisti. Turklāt video veidošanas un rediģēšanas prasmes attīsta kritisko domāšanu, radošumu un tehnoloģiskās spējas, kas uzlabo ikdienas darbu ar jaunatni, palīdzot organizēt dinamiskas aktivitātes un pasākumus, kas ir aktuāli un interesanti mūsdienu jauniešu auditorijai. | Iegādātais IKT | 1 | | *Iegādātais inventārs:*  Drons filmēšanai, Go-Pro kamera, Hibrīdkamera, droni, planšetdators, grafiskā planšete, telefons, bezvadu tumba, u.c. | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Plāna darbība Nr. 5.** | | | | | | | | | | |
| Darbības nosaukums:  *Individuālā plāna ieviešanas ietvaros plānotā darbība. Darbība uztverams kā vairāku aktivitāšu bloks.* | | Video spēļu turnīrs | | | | | **Uz darbību attiecināmais aspekta kods**  *Attiecīgi – I., II., III., IV. No tabulas 1.2. Kopumā individuālajā plānā jābūt ietvertam vismaz vienam aspektam. Vienā darbībā var ietvert vairākus aspektus.* | | | I., II., III |
| Darbības uzdevumi, kādā veidā tie risinās identificētās vajadzības, kā arī kādas ilgtermiņa izmaiņas veicinās  *Uzdevumi definējami sasaistē ar 1.1. sadaļā norādīto esošo situāciju un problēmjautājumiem un izvirzītajām prioritātēm to risināšanai.* | | Video spēļu turnīra aprīkojuma komplekts   * **Xbox s**pēles prasa spēlētājiem domāt radoši, plānot stratēģijas un pieņemt ātrus lēmumus. Spēļu uzdevumi var attīstīt problēmu risināšanas spējas, kā arī loģisko domāšanu un telpisko iztēli. Ilgtermiņā jaunieši kļūst labāk sagatavoti pieņemt lēmumus, risinot dažādus izaicinājumus. Daudzas spēles piedāvā multiplayer (daudzspēlētāju) režīmus, kas veicina sadarbību un komandas darbu. Jaunieši, spēlējot kopā ar citiem, attīsta spēju sadarboties, plānot kopīgus mērķus un dalīties ar uzvarām vai neveiksmēm. * **TV s**katoties filmas, dokumentālās programmas un ziņas, jaunieši iegūst plašāku skatījumu uz pasauli, attīstot kultūras un sociālās izpratnes prasmes. Viņi uzzina par dažādām kultūrām, vēsturi, sabiedrības problēmām un globālajām tendencēm, kas veicina viņu pasaules skatījumu un izglītošanās. * **Video spēļu komplekts**, daudzas spēles, piemēram, "Minecraft", "The Sims" vai citas veidošanas spēles, ļauj jauniešiem radīt savu pasauli, veidot objektus, struktūras vai pat izveidot savus scenārijus. Šī veida spēles veicina radošumu un inovācijas, kā arī palīdz attīstīt mākslinieciskās un dizaina prasmes. Radošuma attīstība ir svarīga ne tikai mākslas un dizaina profesijās, bet arī jebkurā jomā, kur nepieciešama jaunu risinājumu radīšana. * **Dators** piedāvā platformas, lai jaunieši varētu radīt digitālus projektus, piemēram, blogus, mājaslapas, multimediju saturu, spēles vai grafikas. * **Bezvada skaļrunis** arī var būt lielisks līdzeklis sociālai saziņai, jo jaunieši var kopā klausīties mūziku vai dalīties ar audio materiāliem. Tas veicina sociālās prasmes un spējai veidot emocionālus un radošus saiknes ar citiem.   Izmantojot tehnoloģijas, piemēram, Xbox, TV, datorus, bezvadu skaļruņus un video platformas, jaunieši attīsta ne tikai digitālās prasmes, bet arī uzlabo radošumu, problēmu risināšanas spējas un sociālās prasmes. Šīs tehnoloģijas palīdz jauniešiem veidot savu identitāti, izpaust radošumu, mācīties un sadarboties, vienlaikus saglabājot drošu vidi, kas atbalsta viņu izaugsmi un attīstību. Turklāt, piedāvājot jauniešiem iespēju pavadīt laiku drošā un strukturētā vidē, šīs tehnoloģijas samazina vēlmi klaiņot un piedalīties riskantās aktivitātēs ārpus mājām, tādējādi veicinot viņu emocionālo un sociālo labklājību.  Mūsdienu spēles bieži ir digitālās, tādējādi jaunieši attīsta savas tehnoloģiskās prasmes. Jaunieši iegūst zināšanas par tehnoloģijām un to lietošanu, kas ir būtiski mūsdienu darba tirgū.  Videospēļu turnīrus paredzēts rīkot Limbažu novada jaunatnes politikas īstenošanas vietās: Limbažos, Rīgas ielā 23; Alojā, Rīgas ielā 4; Salacgrīvā, Sila ielā 2. Šajās adresēs ir jauniešiem paredzētas telpas (“Jauniešu centri”), kurās ikdienā notiek darbs ar jaunatni. Citi sadarbības partneri netiks iesaistīt.  Pēc videospēļu turnīra uzvarētāji un aktīvākie dalībnieki dosies izglītojošā ekskursijā uz kādu zinātnes centru, lai tādējādi paplašinot savu redzesloku un iegūstot jaunas zināšanas par modernākajām tehnoloģijām un zinātnes atklājumiem. | | | | | | | | |
| Digitālo prasmju attīstības pasākumu īstenošanas aktivitātes Nr. | Aktivitātes nosaukums  *Aktivitāšu uzskaitījums, ko iecerēts veikt darbības ietvaros.* | | | Īss aktivitātes apraksts  *Maks. 2 teikumi, piemēram, iekļaujot īstenošanas ilgumu, vietu, mērķauditoriju, formātu, izmantotās metodes; Notikumiem – īstenošanas dienu skaits; citkārt, plānotais norises mēnesis, ceturksnis vai periods. Aktivitātes īstenošanas laiku atzīmēt 1.4.1. tabulā.* | | | | | Īstenošanā iesaistītie partneri  *Numurs no 1.6. sadaļas vai partnera nosaukums* | |
| A.5.1. | Limbažu turnīrs | | | Jaunatnes politikas īstenošanas vietā, jauniešiem divu stundu video spēļu turnīrs rudenī (septembris-novembris). | | | | |  | |
| A.5.2. | Alojas turnīrs | | | Jaunatnes politikas īstenošanas vietā, jauniešiem divu stundu video spēļu turnīrs rudenī(septembris-novembris). | | | | |  | |
| A.5.3. | Salacgrīvas turnīrs | | | Jaunatnes politikas īstenošanas vietā, jauniešiem divu stundu video spēļu turnīrs rudenī (septembris-novembris). | | | | |  | |
| A.5.4. | Uzvarētāju brauciens | | | 6 stundu izglītojošais brauciens jauniešiem, rudens periodā (novembris-decembris), īstenošanas dienu skaits- viena diena. | | | | |  | |
| Informāciju un komunikācijas tehnoloģiju iegādes un digitālā vides veidošanas pasākumi Nr. | Aktivitātes nosaukums  *Aktivitāšu uzskaitījums, ko iecerēts veikt darbības ietvaros* | | | Īss aktivitātes apraksts  *Maks. 2 teikumi, piemēram, iekļaujot vietu, kur to uzstādīs, kādam, mērķim, cik ilgu laiku lietos. Aktivitātes īstenošanas laiku atzīmēt 1.4.1. tabulā.* | | | | | Īstenošanā iesaistītie partneri  *Numurs no 1.6. sadaļas vai partnera nosaukums* | |
| B.5.1. | Video spēļu turnīra aprīkojuma komplekts | | | Xbox, TV, klaviatūra, monitors, austiņas, bezvadu tumba u.c. tiks lietots vismaz četrus gadus jaunatnes politikas īstenošanas vietās novadā. Tiks lietots dažāda satura un pasākumu veidošanai. | | | | |  | |
| B.5.2. | Digitālās vides izveidošana | | | Datori, bezvadu tumba un vadu, lādētāju, atmiņas karšu u.c. komplekts | | | | |  | |
| **Darbības rezultāti un to rādītāji (kvalitatīvie un kvantitatīvie)**  **\* obligāti nosakāmie rezultāti** | | | | | | | | | | |
| Rezultāta Nr. | Rezultāta nosaukums | | Aktivitātes nr. kurās sasniegs rezultātu  *(piem., A.1.1., A1.5., B1.2.)* | Rezultātā apraksts *(kas un kā mainīsies/ uzlabosies darbības rezultātā. Ja ir paredzēts ieviest kādus risinājumus, sagatavot publikācijas utt., lūgums norādīt arī šos rezultātus)*  *Jauniešu digitālo prasmju pilnveides rezultātā - kāda veida jauniešu grupa, uzlabotās kompetences u.tml.)* | Mērvienība  *(piemēram, personu gadījumā: jaunieši, darba ar jaunatni veicēji; iegādātais IKT u.c.)* | Skaits  *(R.1.1. un  R. 1.1.1. obligāti norādāms jauniešu skaits)* | | Pierādījuma mehānisms  *Darbības rezultātā sasniegtie rādītāji un to noteikšanas mehānisms (anketēšana, pašvērtējums, testa rezultāti, u.c.)* | | |
| R.5.1.\* | Aktivitātēs iesaistīto jauniešu skaits un attīstītas kompetences | | A.5.1., A.5.2., A.5.3., A.5.4. | Izmantojot tehnoloģijas, piemēram, Xbox, TV, datorus, bezvadu skaļruņus un video platformas, jaunieši attīsta ne tikai digitālās prasmes, bet arī uzlabo radošumu, problēmu risināšanas spējas un sociālās prasmes. Spēlēs bieži jārisina dažādas problēmas un izaicinājumi, līdz ar to jaunieši apgūs kritiskās domāšanas un analītiskās prasmes, kā arī spēju pieņemt lēmumus stresa situācijās. Šīs tehnoloģijas palīdz jauniešiem veidot savu identitāti, izpaust radošumu, mācīties un sadarboties, vienlaikus saglabājot drošu vidi, kas atbalsta viņu izaugsmi un attīstību. Atkarībā no iegādātajā spēlēm tiks organizēti turnīri pēc eliminācijas sistēmas (Elimination system) un pēc laika ierobežojuma sistēmas (Time-based system). Turnīra rezultātā katrā jaunatnes politikas īstenošanas vietā tiks noskaidroti aktīvākie un labākie dalībnieki. Izglītojoša brauciena laikā paplašinot savu redzesloku un iegūstot jaunas zināšanas par modernākajām tehnoloģijām un zinātnes atklājumiem. | Jaunieši | 50 | | Programmas,  Dalībnieku saraksti,  Afišas,  Pašvērtējums | | |
| R.5.1.1.\* | t.sk. iesaistīto jauniešu ar ierobežotām iespējām skaits | | A.5.1., A.5.2., A.5.3., A.5.4. | N/A | N/A | 8 | | Dalībnieku saraksti | | |
| R.5.2. | *Darba ar jaunatni veicēju skaits un prasmes* | | A.5.4. | Izglītojoša brauciena laikā paplašinot savu redzesloku un iegūstot jaunas zināšanas par modernākajām tehnoloģijām un zinātnes atklājumiem. | Jaunatnes darbinieki | 4 | | Programma,  Dalībnieku saraksts | | |
| R.5.3. | *IKT ieviešanas rezultātu uzskaitījums* | | B.5.1. | Xbox, TV, klaviatūra, monitors, austiņas, bezvadu tumba u.c. tiks lietots vismaz četrus gadus jaunatnes politikas īstenošanas vietās novadā. Tiks lietots dažāda satura un pasākumu veidošanai | Iegādātais IKT | 2-3 | | *Iegādātais inventārs:*  X-box, TV , klaviatūra, monitors, austiņas, bezvadu tumba u.c. | | |
| R.5.4. | *IKT ieviešanas rezultātu uzskaitījums* | | B.5.2. | Datori, bezvadu tumba un vadu, lādētāju, atmiņas karšu u.c. komplekts ir nepieciešami, lai nodrošinātu nepārtrauktu tehnoloģiju darbību un uzturētu digitālo infrastruktūru jaunatnes darba vietās, veicinot pieejamību, mobilitāti un ilgtspējību ilgtermiņā | Iegādātais IKT | 1 | | *Iegādātais inventārs:*  *Portatīvie datori, Bezvadu tumbas,*  *Vadu, lādētāju, atmiņas karšu u.c. aksesuāru komplekts* | | |

|  |
| --- |
| **1.4.1. Individuālā plāna laika plāns** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Individuālā plāna īstenošanas mēneši** | | | | | | | | | | |
| **Darbību un aktivitāšu Nr. un nosaukumi** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** |
| Darbība nr. 1. - Darbā ar jaunatni iesaistīto personu kompetenču celšana un materiāltehniskās bāzes papildināšana. | | | | | | | | | | | |
| A.1.1. - Darbā ar jaunatni iesaistīto apmācības modernāko IKT līdzekļu lietošanā. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| A.1.2. - Darbā ar jaunatni iesaistīto apmācības mākslīgā intelekta rīku efektīvā lietošanā. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| A.1.3. - Darbā ar jaunatni iesaistīto apmācības medijpratības jomā |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| B.1.1. – Digitālā kofera Nr. 1 iegāde |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Darbība nr. 2. – Medijpratību darbnīcas | | | | | | | | | | | |
| A.2.1. - Izglītojošā darbnīca medijpratībā Staiceles pamatskolā |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| A.2.2. - Izglītojošā darbnīca medijpratībā Vidrižu pamatskolā |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| A.2.3. - Izglītojošā darbnīca medijpratībā Liepupes pamatskolā |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| A.2.4. - Izglītojošā darbnīca medijpratībā Umurgas pamatskolā |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| A.2.5. - Izglītojošā darbnīca medijpratībā Salacgrīvas vidusskolā |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| A.2.6. - Izglītojošā darbnīca medijpratībā Limbažu Valsts ģimnāzijā |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| A.2.7. - Izglītojošā darbnīca medijpratībā Limbažu vidusskolā |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Darbība nr. 3. – Digitālais mobilais darbs | | | | | | | | | | | |
| A.3.1. – Digitālais mobilais brauciens Vilzēni |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| A.3.2. - Digitālais mobilais brauciens Aloja |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| A.3.3. - Digitālais mobilais brauciens Liepupe |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| A.3.4 - Digitālais mobilais brauciens Vidriži |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| A.3.5. - Digitālais mobilais brauciens RAMPA |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| B.3.1. – Digitālā kofera Nr.2 iegāde |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Darbība nr. 4. – Digitāli radošā diena | | | | | | | | | | | |
| A.4.1. – Digitāli radošā diena |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| B.4.1. – Audio un video tehnikas komplekts |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Darbība nr. 5. – Video spēļu turnīrs | | | | | | | | | | | |
| A.5.1. – Limbažu turnīrs |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| A.5.2. – Alojas turnīrs |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| A.5.3. - Salacgrīvas turnīrs |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| A.5.4. - Uzvarētāju brauciens |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| B.5.1. - Video spēļu turnīra aprīkojuma komplekts |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| B.5.2. - Digitālās vides izveidošana |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **1.5. Mērķa grupas rādītāju kopsavilkums** | |
| **Individuālā plāna ieviešanā iesaistīto jauniešu skaits kopā (unikālie):**  *Kopā saskaitīti unikālie jaunieši, kurus plāno iesaistīt, ieviešot individuālo plānu. Nedrīkst būt mazāk kā 5% no pašvaldībā deklarēto jauniešu skaita jeb uzaicinājuma vai informatīvajā vēstulē norādīto skaitu.* | **205** |

|  |  |
| --- | --- |
| **1.6. Informācija par partneri (-iem)** | |
|  | |
| **1.6.1. Partnera nosaukums\*:** | Staiceles pamatskola |
| **Partnera izvēles pamatojums** (t.sk. Partnera ieguldījumi **Individuālā plāna** ieviešanā un ieguvumi no dalības **Individuālā plāna** ieviešanā) | Skola ir ieinteresēta iesaistīties projektā par medijpratību, jo tas palīdz skolēniem attīstīt kritisko domāšanu, droši orientēties digitālajā vidē un atpazīt dezinformāciju. Projekts nodrošina mūsdienīgas izglītības pieejas, kas atbilst 21. gadsimta prasībām, un veicina skolēnu drošību internetā. Tas arī uzlabo skolēnu spējas izvērtēt informāciju un pieņemt apzinātus, pamatotus lēmumus, sagatavojot viņus nākotnes izaicinājumiem. |
| **1.6.2. Partnera nosaukums\*:** | Vidrižu pamatskola |
| **Partnera izvēles pamatojums** (t.sk. Partnera ieguldījumi **Individuālā plāna** ieviešanā un ieguvumi no dalības **Individuālā plāna** ieviešanā) | Skola ir ieinteresēta iesaistīties projektā par medijpratību, jo tas palīdz skolēniem attīstīt kritisko domāšanu, droši orientēties digitālajā vidē un atpazīt dezinformāciju. Projekts nodrošina mūsdienīgas izglītības pieejas, kas atbilst 21. gadsimta prasībām, un veicina skolēnu drošību internetā. Tas arī uzlabo skolēnu spējas izvērtēt informāciju un pieņemt apzinātus, pamatotus lēmumus, sagatavojot viņus nākotnes izaicinājumiem. |
| **1.6.3. Partnera nosaukums\*:** | Liepupes pamatskola |
| **Partnera izvēles pamatojums (t.sk. Partnera ieguldījumi Individuālā plāna ieviešanā un ieguvumi no dalības Individuālā plāna ieviešanā)** | Skola ir ieinteresēta iesaistīties projektā par medijpratību, jo tas palīdz skolēniem attīstīt kritisko domāšanu, droši orientēties digitālajā vidē un atpazīt dezinformāciju. Projekts nodrošina mūsdienīgas izglītības pieejas, kas atbilst 21. gadsimta prasībām, un veicina skolēnu drošību internetā. Tas arī uzlabo skolēnu spējas izvērtēt informāciju un pieņemt apzinātus, pamatotus lēmumus, sagatavojot viņus nākotnes izaicinājumiem. |
| **1.6.4. Partnera nosaukums\*:** | Umurgas pamatskola |
| **Partnera izvēles pamatojums (t.sk. Partnera ieguldījumi Individuālā plāna ieviešanā un ieguvumi no dalības Individuālā plāna ieviešanā)** | Skola ir ieinteresēta iesaistīties projektā par medijpratību, jo tas palīdz skolēniem attīstīt kritisko domāšanu, droši orientēties digitālajā vidē un atpazīt dezinformāciju. Projekts nodrošina mūsdienīgas izglītības pieejas, kas atbilst 21. gadsimta prasībām, un veicina skolēnu drošību internetā. Tas arī uzlabo skolēnu spējas izvērtēt informāciju un pieņemt apzinātus, pamatotus lēmumus, sagatavojot viņus nākotnes izaicinājumiem. |
| **1.6.5. Partnera nosaukums\*:** | Salacgrīvas vidusskola |
| **Partnera izvēles pamatojums (t.sk. Partnera ieguldījumi Individuālā plāna ieviešanā un ieguvumi no dalības Individuālā plāna ieviešanā)** | Skola ir ieinteresēta iesaistīties projektā par medijpratību, jo tas palīdz skolēniem attīstīt kritisko domāšanu, droši orientēties digitālajā vidē un atpazīt dezinformāciju. Projekts nodrošina mūsdienīgas izglītības pieejas, kas atbilst 21. gadsimta prasībām, un veicina skolēnu drošību internetā. Tas arī uzlabo skolēnu spējas izvērtēt informāciju un pieņemt apzinātus, pamatotus lēmumus, sagatavojot viņus nākotnes izaicinājumiem. |
| **1.6.6. Partnera nosaukums\*:** | Limbažu Valsts ģimnāzija |
| **Partnera izvēles pamatojums (t.sk. Partnera ieguldījumi Individuālā plāna ieviešanā un ieguvumi no dalības Individuālā plāna ieviešanā)** | Skola ir ieinteresēta iesaistīties projektā par medijpratību, jo tas palīdz skolēniem attīstīt kritisko domāšanu, droši orientēties digitālajā vidē un atpazīt dezinformāciju. Projekts nodrošina mūsdienīgas izglītības pieejas, kas atbilst 21. gadsimta prasībām, un veicina skolēnu drošību internetā. Tas arī uzlabo skolēnu spējas izvērtēt informāciju un pieņemt apzinātus, pamatotus lēmumus, sagatavojot viņus nākotnes izaicinājumiem. |
| **1.6.7. Partnera nosaukums\*:** | Limbažu vidusskola |
| **Partnera izvēles pamatojums (t.sk. Partnera ieguldījumi Individuālā plāna ieviešanā un ieguvumi no dalības Individuālā plāna ieviešanā)** | Skola ir ieinteresēta iesaistīties projektā par medijpratību, jo tas palīdz skolēniem attīstīt kritisko domāšanu, droši orientēties digitālajā vidē un atpazīt dezinformāciju. Projekts nodrošina mūsdienīgas izglītības pieejas, kas atbilst 21. gadsimta prasībām, un veicina skolēnu drošību internetā. Tas arī uzlabo skolēnu spējas izvērtēt informāciju un pieņemt apzinātus, pamatotus lēmumus, sagatavojot viņus nākotnes izaicinājumiem. |
| **1.6.8. Partnera nosaukums\*:** | Vilzēnu tautas nams |
| **Partnera izvēles pamatojums (t.sk. Partnera ieguldījumi Individuālā plāna ieviešanā un ieguvumi no dalības Individuālā plāna ieviešanā)** | Partneris ir izvēlēts, jo šajā pagastā nav jauniešu telpas vai citas jauniešiem pieejamas brīvā laika pavadīšanas iespējas. Sadarbības partneris nodrošinās iespēju piedalīties pagasta svētkos ar digitālā mobilā darba aktivitāti “Digitālais koferis”. Šī aktivitāte piesaistīs pagasta svētkiem vairāk jauniešus un papildinās pagasta svētku programmu. |
| **1.6.9. Partnera nosaukums\*:** | Alojas kultūras nams |
| **Partnera izvēles pamatojums (t.sk. Partnera ieguldījumi Individuālā plāna ieviešanā un ieguvumi no dalības Individuālā plāna ieviešanā)** | Partneris ir izvēlēts, jo šajā pagastā nav jauniešu telpas vai citas jauniešiem pieejamas brīvā laika pavadīšanas iespējas. Sadarbības partneris nodrošinās iespēju piedalīties pagasta svētkos ar digitālā mobilā darba aktivitāti “Digitālais koferis”. Šī aktivitāte piesaistīs pagasta svētkiem vairāk jauniešus un papildinās pagasta svētku programmu. |
| **1.6.10. Partnera nosaukums\*:** | Liepupes tautas nams |
| **Partnera izvēles pamatojums (t.sk. Partnera ieguldījumi Individuālā plāna ieviešanā un ieguvumi no dalības Individuālā plāna ieviešanā)** | Partneris ir izvēlēts, jo šajā pagastā nav jauniešu telpas vai citas jauniešiem pieejamas brīvā laika pavadīšanas iespējas. Sadarbības partneris nodrošinās iespēju piedalīties pagasta svētkos ar digitālā mobilā darba aktivitāti “Digitālais koferis”. Šī aktivitāte piesaistīs pagasta svētkiem vairāk jauniešus un papildinās pagasta svētku programmu. |
| **1.6.11. Partnera nosaukums\*:** | Sporta un kultūras centrs “Vidriži” |
| **Partnera izvēles pamatojums (t.sk. Partnera ieguldījumi Individuālā plāna ieviešanā un ieguvumi no dalības Individuālā plāna ieviešanā)** | Partneris ir izvēlēts, jo šajā pagastā nav jauniešu telpas vai citas jauniešiem pieejamas brīvā laika pavadīšanas iespējas. Sadarbības partneris nodrošinās iespēju piedalīties pagasta svētkos ar digitālā mobilā darba aktivitāti “Digitālais koferis”. Šī aktivitāte piesaistīs pagasta svētkiem vairāk jauniešus un papildinās pagasta svētku programmu. |

**2.SADAĻA – Individuālā plāna/projekta ĪSTENOŠANA**

|  |  |
| --- | --- |
| **2.1. Individuālā plāna īstenošanas kapacitāte, t.sk., kvalitātes vadības apraksts, risku izvērtējums un vadība (t.sk. dubultfinansējuma riska mazināšanas pasākumi), ietverot kapacitātes, īstenošanas, vadības un uzraudzības aprakstus**  *T.sk. kādas darbības tiks veiktas, lai mazinātu identificētos riskus, kādas darbības veiktas, lai tie nekavētu Individuālā plāna īstenošanu* | |
| **Administrēšanas kapacitāte**  *Individuālā plāna personāls, tā pieredze/ prasības* | **Amata nosaukums: projekta vadītājs**  Pienākumi:   1. Nodrošināt projekta vadības funkciju; 2. Organizēt nepieciešamo iepirkumu veikšanu; 3. Koordinēt un kontrolēt pasākumu ieviešanu, finansējuma izlietošanu; 4. Kontrolēt projekta publicitātes nodrošināšanu; 5. Veikt projekta dokumentācijas kārtošanu; 6. Organizēt starpposma atskaišu, maksājumu pieprasīju, noslēgumu atskaites sastādīšanu.   Kvalifikācija: Augstākā izglītība, struktūrvienības vadītāja kvalifikācija. Pieredze projektu koordinēšanā un vadīšanā, labas saskarsmes spējas, izpratne par ES fondu projektu vadīšanu, grāmatvedības uzskaites kārtošanu un projekta atskaišu sastādīšanu.  **Amata nosaukums: Projekta grāmatvedis**  Pienākumi:   1. Veikt projekta grāmatvedības uzskaiti atbilstoši LR likumdošanai; 2. Kontrolēt finansējuma izlietojumu pasākumu ieviešanai; 3. Sastādīt nepieciešamās finanšu atskaites, noslēguma finanšu atskaiti.   Kvalifikācija: 1.līmeņa augtākā izglītība grāmatvedības jomā, 6 gadu pieredze ES fondu projektu grāmatvedības uzskaites kārtošanā un projekta atskaišu sastādīšanā.  **Amata nosaukums: Sabiedrisko attiecību speciālists**  Pienākumi:   1. Nodrošināt projekta publicitāti novada mājas lapā, novada avīzē u.c. informācijas avotos, ievērojot publicitātes un vizuālās identitātes prasības.   Kvalifikācija: Akadēmiskā vai otrā līmeņa profesionālā augstākā izglītība sociālajās zinātnēs, pieredze sabiedrisko attiecību jomā.  **Amata nosaukums: Jurists**  Pienākumi:   1. Līgumu sagatavošana. Sekot līdzi līgumu izpildēm atbilstoši to izpildes termiņiem. Veikt preventīvas darbības, lai neiestātos sekas par līgumsaistību nepildīšanu.   Kvalifikācija: Augstākā izglītība. Pieredze līgumu sagatavošanā.  **Amata nosaukums: Informācijas un tehnoloģiju nodaļas Datorsistēmu un datortīklu administrators**   * 1. Pienākumi: Konsultēt par projektā paredzēto IKT līdzekļu iegādi;   2. Sagatavot plānoto IKT līdzekļu iegādes specifikāciju;   3. Nodrošināt iegādāto IKT līdzekļu uzstādīšanu un uzraudzību.   Kvalifikācija:  1.līmeņa augstākā profesionālā izglītība datorsistēmu un datortīklu administrēšanā. |
| **Finansiālā kapacitāte** *Pieejamie finanšu līdzekļi Individuālā plāna īstenošanai, kredīti, uzkrājumi, plānotie avansa pieprasījumi Valsts kasē (ja attiecināms)* | Projekta īstenošanai Limbažu novadā paredzēts Atveseļošanās fonda finansējums 41798,02 EUR apmērā.  Līdzfinansējums 12957,38 EUR (divpadsmit tūkstoši deviņi simti piecdesmit septiņi eiro un 38 centi), kas sastāv no:   * 1. individuālā plāna ieviešanas ietvaros radušās PVN izmaksas 8777,58 EUR (astoņi tūkstoši septiņi simti septiņdesmit septiņi eiro un 58 centi);   2. priekšfinansējumu 10% apmērā no finansējuma kopsummas, kas sastāda 4179,80 EUR (četri tūkstoši viens simts septiņdesmit deviņi eiro un 80 centi).   tiks nodrošināts Limbažu novada pašvaldības 2025.gada budžetā ar Limbažu domes lēmumu Nr. 852.  Projekta finansēšanai tā īstenošanas laikā JSPA regulāri tiks iesniegtas starpatskaites avansa maksājumu saņemšanai.  Projektā plānotie ieguldījumi par tām pašām izmaksām vienlaikus netiks finansēti ar cita projekta ietvaros piesaistītu līdzfinansējumu, tādejādi netiks pieļauts dubultā finansējuma risks.  Daļu priekšfinansējuma plānojam izlietot individuālā plāna īstenošanas sākumā 3548,20 eiro apmērā un šo summu iekļaut pirmajā starpatskaitē. |
| **Īstenošanas kapacitāte** *Pieejamā infrastruktūra, materiāltehniskais nodrošinājums, īstenošanas personāls, tā pieredze/ prasības u.c.* | Projekta vadību un īstenošanu nodrošinās ar rīkojumu apstiprināta projekta darba grupa, kas projekta īstenošanas laikā pēc nepieciešamības dažādu jautājumu risināšanā piesaistīs arī citus pašvaldības speciālistus. Lai vadītu un koordinētu projekta aktivitāšu īstenošanu un nodrošinātu projekta mērķa sasniegšanu, projekta īstenošanas aktīvajā fāzē tiks organizētas darba grupas sanāksmes gan klātienē, gan attālināti.  Projekta realizēšanā iesaistīsies arī jaunatnes darbinieku komanda projekta aktivitāšu organizēšanai un koordinēšanai.  Projekta mērķa grupas nodrošināšanai un atsevišķu aktivitāšu īstenošanai tiks iesaistīti izglītības iestāžu vadītāji un Limbažu novada jauniešu dome.  Lai īstenotu projekt, pašvaldības darbinieki īstenošanas nodrošināšanai izmantos pašvaldības materiāltehnisko bāzi (telpas un aprīkojumu).  Projekta īstenošanas personālam – jaunatnes darbiniekiem ir 3-11 gadu pieredze jaunatnes darbā, aktivitāšu organizēšanā un īstenošanā, kā arī ES un vietēja mēroga projektu īstenošanā. |
| **Citu risku vadības un minimizēšanas apraksts**  **(Ja attiecināms)** | Lai nepieļautu dubulto finansējumu tiks veidota atsevišķa grāmatvedība un projekta vajadzībām ir izveidots atsevišķs konts Valsts kasē.  Projekta dokumentācija tiks uzglabāta atsevišķās mapēs. Elektroniskie dokumenti tiks uzglabāti Limbažu novada pašvaldības dokumentu un vadības sistēmā NAMEJS.  Lai nodrošinātu kvalitatīvu un veiksmīgu projekta īstenošanu saskaņā ar plānoto laika grafiku un finanšu resursiem, kā arī sasniegtu visus plānotos rezultātus plānotajā laikā un apjomā, projekta vadību un īstenošanu nodrošinās Limbažu novada pašvaldības speciālisti, kuriem ir atbilstoša kvalifikācija un pieredze līdzīgu projektu koordinēšanā un īstenošanā.  Projekta iepirkumi ir plānoti kā sociāli atbildīgi iepirkumi ievērojot pašvaldības noteikto iepirkumu procedūru. |
| **Kvalitātes vadības apraksts**  *Kā tiks pārraudzīti, vadīti un kontrolēti kvalitātes procesi.* | Lai vadītu, koordinētu projekta īstenošanu un nodrošinātu projekta mērķu sasniegšanu, projekta vadītājs sekos līdzi iepirkumu grafikam, aktivitāšu organizēšanai un īstenošanai, kā arī nepieciešamības gadījumā sazināsies ar projekta grāmatvedi un citiem iesaistītajiem pašvaldības darbiniekiem. Tiks sekots līdzi projekta gaitai, sazinoties ar aktivitāšu organizētājiem un īstenotājiem.  Uzsākot projekta īstenošanu, sākotnēji darba grupā un vēlākā posmā arī ar izpildītājiem tiks pārrunāti projektā sasniedzamie rezultāti un iznākuma rādītāji.  Projekta īstenošanas virsuzraudzību nodrošinās Limbažu novada pašvaldības Projektu uzraudzības komisija, kas ik mēnesi izskata aktuālo projektu īstenošanas virzību, nepieciešamības gadījumā iesaistās problēmsituāciju risināšanā. |

|  |  |
| --- | --- |
| **2.2. Komunikācijas aktivitātes Individuālā plāna īstenošanas laikā** | |
| **Par komunikāciju atbildīgās personas kontaktinformācija**  *Aicinām projektu īstenotājus noteikt par komunikāciju atbildīgo personu, ar kuru JSPA pārstāvis var sazināties par individuālā plāna atspoguļošanu un nepieciešamības gadījumā aicināt piedalīties mediju intervijās vai citās komunikācijas aktivitātēs* | |
| **Kontaktpersonas Vārds, Uzvārds** | Elīna Rūtentāle |
| **Ieņemamais amats** | Jaunatnes lietu speciāliste |
| **Tālrunis** | 27828802 |
| **E-pasts** | elina.rutentale@limbazunovads.lv |
| **Sasaiste ar līdzšinējām individuālā plāna īstenotāja komunikācijas aktivitātēm**   1. Vispārējai sabiedrības informēšanai; 2. Jauniešu līdzdalības nodrošināšanai.   *Aprakstā iekļaut informāciju par komunikācijas aktivitātēm gan vispārējai sabiedrības informēšanai, gan jauniešu līdzdalības nodrošināšanai, piemēram, to īstenošanas laiku, izvēlētajiem komunikācijas kanāliem attiecīgajai, mērķauditoriju (ja to nepieciešams nodalāma).*  *Lūdzam norādīt jau esošo informācijas kanālu auditoriju, izvēlēto kanālu pamatojumu. Ja plānoti jauni kanāli, tad kā to izmantošana iekļaujas pašvaldības kopējā komunikācijas stratēģijā un darba ar jaunatni veikšanā.*  *Piezīme: Komunikāciju aktivitātes īstenojamas saskaņā ar vienkāršoto izmaksu aprēķina un piemērošanas metodiku.* | |
| Pašvaldības oficiālajā tīmekļa vietnē www.limbazunovads.lv un sociālo mediju vietnēs tiks publicēts īss un ar atbalsta apjomu samērīgs apraksts par projektu, tostarp tā mērķiem un rezultātiem, un norāde, ka projekts līdzfinansēts ar Eiropas Savienības saņemtu finansiālu atbalstu. Informācija tiks aktualizēta ne retāk kā reizi sešos mēnešos tīmekļvietnē tiks ievietota informācija par projekta īstenošanu. Ar projekta īstenošanu saistītajos dokumentos un komunikācijas materiālos, ko paredzēts izplatīt sabiedrībai vai dalībniekiem, ja tādi radīsies, tiks sniegts pamanāms paziņojums, kurā tiks uzsvērts no Eiropas Savienības saņemtais atbalsts;  Jauniešu līdzdalības nodrošināšanai tiks izmantoti jau esošie saziņas kanāli – sociālo tīklu lapas un WhatsApp grupas.  Facebook tiek izmantots katras no trim jaunatnes politikas īstenošanas vietām, lai publicētu jaunumus, piemēram, par gaidāmajiem pasākumiem, jaunām iespējām un jaunatnes iniciatīvām. Šī platforma ļauj sasniegt plašu auditoriju, jo ir populāra gan starp jauniešiem, gan arī viņu vecākiem un sabiedrību kopumā.  Instagram tiek izmantots, lai vizuāli pievilcīgā formā dalītos ar jauniem notikumiem, aktivitātēm un panākumiem. Šis kanāls palīdz piesaistīt jauno auditoriju, kas ir ieinteresēta interaktīvos un radošos pasākumos.  TikTok ir viens no galvenajiem kanāliem, ko izmantojam, lai sasniegtu visvairāk jauniešu. Platforma ļauj izveidot interaktīvus, īsus video, kas veicina jauniešu iesaisti un piedalīšanos dažādās aktivitātēs, nodarbībās.  Kanāli tika izvēlēti, ņemot vērā to popularitāti un iespējas sasniegt mērķauditoriju, īpaši jauniešus, kuri aktīvi izmanto sociālos tīklus. Šie kanāli iekļaujas pašvaldības kopējā komunikācijas stratēģijā, kur galvenais mērķis ir nodrošināt atvērtu un pieejamu informāciju par jaunatnes aktivitātēm, kā arī veicināt jauniešu līdzdalību un interesi par piedāvātajām iespējām.  WhatsApp grupas tiek izmantotas ikdienas saziņai ar jauniešiem gan jauniešu centru grupās, Limbažu novada Jauniešu domes grupā un brīvpŗātīgā darba grupās. Ar šo saziņas kanālu tiek nodrošināta pamata jauniešu iesaiste aktivitātēs un viņu informēšana par aktuālo jauniešiem. | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2.3. Individuālā plāna saturiskā saistība ar citiem ES fondu iesniegtajiem/ īstenotajiem/ īstenošanā esošiem projektiem:** | | | | | | | | |
| N.p.k. | Projekta nosaukums | Projekta numurs | Projekta kopsavilkums, galvenās darbības | Papildinātības/demarkācijas apraksts | Projekta kopējās izmaksas *(euro)* | Finansējuma avots un veids (valsts/ pašvaldību budžets, ES fondi, cits) | Projekta īstenošanas laiks (mm/gggg) | |
| Projekta uzsākšana | Projekta pabeigšana |
| 1. | "Sabiedrības digitālo prasmju attīstība" | Nr. 2.3.2.1.i.0/1/23/I/CFLA/001 | Mācības pašvaldības iedzīvotājiem digitālo pašapkalpošanās prasmju kompetenču attīstībai | Abus projektus vada Limbažu novada Izglītības pārvalde. Iknedēļas Izglītības pārvaldes sapulcēs tiks apspriesta projekta gaitai un salīdzināti dalībnieku saraksti, pirms jauniešu iesaistīšanas projektā “Sabiedrības digitālo prasmju attīstība”, lai novērstu viena un tā paša jaunieša dalību abos projektos. | 39792,06 | Atveseļošanas fonda finansējums;  Valsts budžeta finansējums (pievienotās vērtības nodokļa izmaksām) | 22.08.2024. | 30.04.2026. |
| 2. | Proti un Dari 2.0 | Nr.  4.2.3.4/1/24/I/001 | "Sekmēt to, lai – jo īpaši nelabvēlīgā situācijā esošām grupām – būtu vienlīdzīga piekļuve kvalitatīvai un iekļaujošai izglītībai un mācībām un iespēja to iegūt, sākot ar pirmsskolas izglītību un aprūpi un vispārējās izglītības un profesionālās izglītības un mācību gaitā līdz pat augstākajai izglītībai un pieaugušo izglītībai un mācībām, tostarp veicināt mācību mobilitāti visiem un atvieglot piekļūstamības iespējas personām ar invaliditāti" 4.2.3.4. pasākuma "Sekmēt NEET jauniešu integrēšanos izglītībā un nodarbinātībā" | Abus projektus vada Limbažu novada Izglītības pārvalde. Notiks regulāra komunikācija starp abu projektu vadītājiem, datu salīdzināšana, projekta attīstības pārrunāšana, lai maksimāli novērstu jauniešu dalību abos projektos. Bet ja tomēr būs jaunieši, kas būs piedalījušies abos projektos, tad projektā “Digitālā darba ar jaunatni sistēmas attīstība pašvaldībās” jau sākotnēji ir plānots piesaistīt lielāku unikālo jauniešu skaitu, lai nodrošinātu nepieciešamo unikālo jauniešu skaitu, gadījumā ja projekta PROTI un DARI 2.0 jaunieši piedalīsies šajās aktivitātēs. | 51 756,62 | Eiropas Sociālā fonda Plus (ESF+) un valsts budžeta līdzfinansējums | 15.07.2024 | 31.12.2027 |

**3.SADAĻA – Individuālā plāna ilgtspējas nodrošināšana**

|  |  |
| --- | --- |
| **3.1. Individuālā plāna ilgtspējas aktivitāšu nodrošināšanas apraksts** | |
| **3.1.1. Informācijas un komunikāciju tehnoloģiju (IKT) uzturēšanas kapacitāte un plānotais pielietojuma aprakts vismaz par 3 turpmākajiem gadiem pēc projekta “Digitālā darba ar jaunatni sistēmas attīstība pašvaldībās” īstenošanas (ja individuālā plāna īstenošana paredz kapacitātes palielināšanu iegādājoties IKT), t.i. vismaz līdz 30.04.2029.**  *Raksta potenciālo sarakstu kuru tieši inventāru plāno pielietot (IKT iegāde ka viena no darbībām, tad tur nosauc tehniku vārdā, kur iespējams)* | |
| Projektā “Digitālā darba ar jaunatni sistēmas attīstība pašvaldībās” plānotais IKT aprīkojums tiks iegādāts, lai nodrošinātu mūsdienīgas un efektīvas tehnoloģijas, kas veicina jauniešu attīstību, izglītošanu un aktīvu līdzdalību sabiedrībā. Šis aprīkojums ļaus sekmēt dažādu izglītojošo un radošo pasākumu organizēšanu, piedāvājot jauniešiem iespējas apgūt digitālās prasmes, sadarboties ar citiem un attīstīt kritisko domāšanu.  Plānotās tehnoloģijas, piemēram, datori, planšetdatori, VR brilles, droni, bezvadu skaļruņi, tiks izmantotas, lai radītu interaktīvas, izglītojošas un radošas aktivitātes. Šīs tehnoloģijas ļaus organizēt digitālas un virtuālas darbnīcas, radošos projektus, kā arī veicinās jauniešu līdzdalību pasākumos, kas attīsta viņu izpratni par mūsdienu tehnoloģijām un to pielietojumu ikdienā.  Datori un planšetdatori tiks izmantoti mācību procesā un grupu aktivitātēs, kur jaunieši varēs piekļūt mācību materiāliem, dalīties ar idejām un veidot digitālus projektus. VR brilles tiks pielietotas, lai sniegtu iespēju piedalīties virtuālajās simulācijās, kas veicinās jauniešu radošumu, iztēli un tehnoloģisko prasmi attīstīšanu. Droni būs rīks, lai radītu un apstrādātu vizuālo materiālu, veicinot jauniešu interesi par jauniem tehnoloģiskajiem risinājumiem, kamēr bezvadu skaļruņi un projektori nodrošinās labāku pasākumu un prezentāciju kvalitāti, uzlabojot vidi un iesaistot jauniešus pasākumos.  Plānoto IKT tehnoloģiju iegāde veicinās ne tikai jauniešu tehnoloģisko izglītību un līdzdalību digitālajos procesos, bet arī palīdzēs izveidot digitālo vidi jauniešu centros, kas samazinās digitālo plaisu un palielinās pieejamību jaunajiem rīkiem un resursiem. Šis aprīkojums tiks izmantots arī pasākumu organizēšanai un īstenošanai, ļaujot jaunatnes darbiniekiem efektīvāk veidot programmas un aktivitātes, kas attīsta jauniešu prasmes, nodrošinot viņiem iespēju iegūt zināšanas, sadarboties un kļūt par aktīviem sabiedrības dalībniekiem.  Iegādātos IKT nepieciešamības gadījumā tiks atjaunoti no pašvaldības budžeta.  Inventārs tiks izsniegts jauniešu iniciatīvu īstenošanai.  Pirms inventāra izsniegšanas tiks izveidoti lietošanas noteikumi un instruēti jaunieši.  Digitālie koferi tiks izmantots ilgtermiņā vasaras periodos vismaz 1x mēnesī digitālo mobilo braucienu nodrošināšanai un citām aktivitātēm un jauniešu iniciatīvām.  Iegādātais video spēļu turnīra komplekts tiks izmantots, lai arī turpmāk nodrošinātu video spēļu turnīrus vismaz 1x ceturksnī. | |
| **3.1.2. Izveidotās digitālā darba ar jaunatni vides ilgtspējas apraksts vismaz par 3 turpmākajiem gadiem pēc “Digitālā darba ar jaunatni sistēmas attīstība pašvaldībās” īstenošanas, t.i. vismaz līdz 30.04.2029.**   1. Sasaiste ar pašvaldības jaunatnes politikas plānošanu ilgtermiņā un zināšanu pēctecības nodrošināšana. 2. Vismaz četri indikatori\* izvirzīto problēmjautājumu monitorēšanai saskaņā ar Monitoringa rīku, viens no katras sadaļas. 1. sadaļa “Digitālā darba ar jaunatni nozīme pašvaldībā”; 2. sadaļa “Pašvaldībā esošais aprīkojums digitālā darba veikšanai ar jaunatni”; 3.sadaļa “Darba ar jaunatni veicēju digitālo kompetenču līmenis”; 4.sadaļa “Jauniešu iesaiste digitālajā darbā ar jaunatni”.   *\*Monitoringa rīkā ietvertie jautājumi piedāvā būtiskus aspektus, ko pašvaldība aicināta izmantot kā indikatorus, lai monitorētu sekmīgu digitālā darba ar jaunatni sistēmas attīstību un pilnveidi pēc 2025.gada beigām un vismaz līdz 2029.gada 30.aprīlim. Lūdzu norādīt vismaz 4 indikatorus, kurus pašvaldība monitorēs saskaņā ar tās prioritātēm un izvirzītajiem problēmjautājumiem digitālā darba ar jaunatni attīstībā, kā arī gatava sniegt informāciju JSPA un Izglītības un zinātnes ministrijā par rādītājiem un progresu vismaz līdz 2029.gada 30.aprīlim.* | |
| Sasaiste ar pašvaldības jaunatnes politikas plānošanu ilgtermiņā un zināšanu pēctecības nodrošināšana  Digitālā darba ar jaunatni sistēma būs cieši saistīta ar pašvaldības jaunatnes politikas ilgtermiņa plānošanu, jo tās attīstība būs iekļauta vispārējā jaunatnes darba stratēģijā, kas tiks atjaunināta un pielāgota regulāri, ņemot vērā tehnoloģiju attīstību un jauniešu vajadzības. Ilgtspējība tiks nodrošināta, veidojot digitālo darba infrastruktūru, kas būs pieejama vismaz līdz 2029. gadam, integrējot digitālās tehnoloģijas jauniešu politikas īstenošanas procesos un nodrošinot regulāras apmācības un resursus jaunatnes darbiniekiem. Tāpat tiks veidota zināšanu pēctecība, lai jaunatnes darbinieki varētu ne tikai apgūt jaunas prasmes, bet arī nodot savas zināšanas un pieredzi jaunākām paaudzēm, veidojot ilgtspējīgu digitālo darba praksi.  Monitoringa rīks un indikatori digitālā darba ar jaunatni attīstības sekmēšanai  Lai sekmētu digitālā darba ar jaunatni sistēmas attīstību pēc 2025. gada, pašvaldība izmanto monitoringa rīku, lai uzraudzītu progresu un nodrošinātu pilnveidošanu, izmantojot konkrētus indikatorus katrā no četrām galvenajām jomām. Šie indikatori tiks regulāri novērtēti, lai nodrošinātu atbilstību pašvaldības prioritātēm un risinātu digitālā darba attīstības problēmjautājumus.  Indikatori pēc sadaļām:  Sadaļa “Digitālā darba ar jaunatni nozīme pašvaldībā”  Indikators 1: Jauniešu līdzdalība digitālajos pasākumos (skaits, procentuālais pieaugums).  Šis indikators ļauj novērtēt, cik aktīvi jaunieši piedalās digitālajās aktivitātēs, piemēram, virtuālajās darbnīcās, tiešsaistes semināros vai e-platformās, kā arī to, vai digitālie pasākumi kļūst par regulāru sastāvdaļu pašvaldības jaunatnes darbā.  Sadaļa “Pašvaldībā esošais aprīkojums digitālā darba veikšanai ar jaunatni”  Indikators 2: Aprīkojuma pieejamība un kvalitāte (piemēram, datoru, planšetdatoru, VR briļļu, dronu skaits un stāvoklis).  Indikators palīdzēs izvērtēttehnoloģisko resursu pieejamību un to, cik lielā mērā tie atbilst digitālā darba vajadzībām, veicinot jaunu aprīkojuma iegādi vai esošā uzlabošanu pēc vajadzības.  Sadaļa “Darba ar jaunatni veicēju digitālo kompetenču līmenis”  Indikators 3: Jaunatnes darbinieku digitālās prasmes (apmācību skaits, prasmes līmenis, jaunas prasmes apguve).  Šis indikators ļaus novērtēt, cik efektīvi jaunatnes darbinieki apgūst un pielieto jaunās digitālās prasmes savā darbā, kā arī veicina zināšanu apmaiņu un kompetenču attīstību digitālajā vidē.  Sadaļa “Jauniešu iesaiste digitālajā darbā ar jaunatni”  Indikators 4: Jauniešu iesaiste digitālajās platformās un aktivitātēs (piedalījušos jauniešu skaits, viņu apmierinātība ar piedāvātajām iespējām).  Šis indikators palīdzēs novērtēt jauniešu apmierinātību ar piedāvātajām digitālajām iespējām, kā arī to, cik lielā mērā viņi jūtas iesaistīti un motivēti piedalīties digitālajās aktivitātēs un pasākumos, tādējādi palīdzot uzlabot piedāvājumu un pielāgot to jauniešu vajadzībām.  Ilgtspējīgas attīstības nodrošināšana līdz 2029. gadam:  Pēc projekta īstenošanas pašvaldība turpinās monitorēt un pilnveidot digitālā darba ar jaunatni sistēmu, pielāgojot to mainīgajām vajadzībām un tehnoloģiju attīstībai. Izveidotā sistēma būs ilgtspējīga, jo tās attīstība būs saistīta ar pašvaldības ilgtermiņa jaunatnes politikas plānošanu, kur digitālās tehnoloģijas un kompetenču attīstība būs integrētas ilgtermiņa stratēģijā. Tiks nodrošināta regulāra atgriezeniskā saite no jauniešiem un jaunatnes darbiniekiem, lai novērtētu, cik efektīvi tiek izmantoti digitālie resursi un kā tie veicina jauniešu izglītību, attīstību un iesaisti sabiedrībā. | |
| **Apliecinājums par monitoringa rīka lietošanu vismaz reizi gadā līdz 30.04.2029. (atzīme par apņemšanos)** |  |

|  |
| --- |
| **4.SADAĻA – APLIECINĀJUMS** |
| Es, **Individuālā plāna**  iesniedzēja Limbažu novada pašvaldība |
| *Individuālā plāna iesniedzēja nosaukums* |
| atbildīgā amatpersona, Dagnis Straubergs |
| *vārds, uzvārds*  Limbažu novada pašvaldības domes priekšsēdētājs |
| *amata nosaukums* |
| ar parakstu apliecinu, ka Individuālā plāna iesniegšanas brīdī,  24.01.2025 |
| *dd/mm/gggg* |
|  |

1. **Individuālā plāna** iesniedzējs neatbilst nevienam no Eiropas Parlamenta un Padomes 2018. gada 18. Jūlija Regulas (ES) Nr. 2018/1046 par finanšu noteikumiem, ko piemēro Savienības visparējam budžetam, ar kuru groza Regulas (ES) Nr. 1296/2013, (ES) Nr. 1301/2013, (ES) Nr. 1303/2013, (ES) Nr. 1304/2013, (ES) Nr. 1309/2013, (ES) Nr. 1316/2013, (ES) Nr. 223/2014, (ES) Nr. 283/2014 un Lēmumu Nr. 541/2014/ES un atceļ Regulu (ES, Euratom) Nr. 966/2012, 136. panta minētajiem izslēgšanas kritērijiem;
2. **Individuālā plāna** iesniedzējam ir nepieciešamā administrēšanas, īstenošanas un finanšu kapacitāte tā īstenošanai, lai noteiktajā apmērā nodrošinātu individuālā plāna īstenošanas nepārtrauktību;
3. darbojas plašākas sabiedrības labā, risinot jautājumus, kas saistīti ar atsevišķu iedzīvotāju grupu vai visas sabiedrības labklājību;
4. ir neatkarīgs no publiskās pārvaldes institūcijām, politiskajām partijām vai komerciālajām organizācijām;
5. **Individuālā plāna** ietvarosplānotās darbības netiek finansētas vai līdzfinansētas no citiem valsts, pašvaldības vai ārvalstu finanšu atbalsta instrumentiem, kas nav norādīts šajā iesnieguma veidlapā;
6. neatbilst nevienam no Publisko iepirkumu likuma 42.panta pirmajā daļā minētajiem kandidātu un pretendentu izslēgšanas gadījumiem;
7. tam nav nodokļu parādu un valsts sociālās apdrošināšanas obligāto iemaksu parādu saskaņā ar likuma “Par nodokļiem un nodevām” 74.pantu;
8. nav bankrotējis, tam nav piemērota maksātnespējas vai likvidācijas procedūra, tā aktīvus nepārvalda likvidators vai tiesa, tam nav mierizlīgums ar kreditoriem, tā darījumdarbība nav apturēta vai nonācis citā analogā situācijā;
9. tā profesionālajā darbībā nav konstatēti smagi pārkāpumi un tas nav atzīts par vainīgu nodarījumā saistībā ar profesionālo darbību ar spēkā esošu nolēmumu;
10. tas nav atzīts par vainīgu krāpšanā, korupcijā, nelikumīgi iegūtu līdzekļu legalizēšanā vai teroristu finansēšanā, nav veicis nodarījumus, kas saistīti ar teroristu darbībām, nav veicis nodarījumus, kas saistīti ar cilvēku tirdzniecību;
11. pildot juridiskas saistības, ko finansē no valsts budžeta līdzekļiem, nav pieļāvis būtiskus trūkumus, kas noveduši pie priekšlaicīgas juridisko saistību izbeigšanas, līgumsodu vai citu līgumā noteikto sodu piemērošanu; nav konstatēti būtiski trūkumi veiktajās pārbaudēs, revīzijās vai citās izmeklēšanās;
12. saimnieciskās darbības vai nolaidības rezultātā nav izdarījis tādus pārkāpumus, kas kaitē Eiropas Savienības budžetam vai to pārvaldītiem budžetiem;
13. nav centies ietekmēt individuālā plāna iesnieguma vērtēšanas procesā iesaistītās personas;
14. ir veicis neatbilstoši izlietoto līdzekļu atmaksu citu Jaunatnes starptautisko programmu aģentūras administrēto programmu ietvaros (ja attiecināms);
15. nav neatbilstoši veikto izdevumu maksājumu parādu citos projektos, kas tiek finansēti no valsts vai pašvaldību budžeta vai Eiropas Savienības politiku instrumentu un pārējām ārvalstu finanšu palīdzības programmām;
16. **Individuālā plāna** iesniegumā un tā pielikumos sniegtās ziņas atbilst patiesībai un **Individuālā plāna** īstenošanai pieprasītais Atveseļošanas fonda finansējums tiks izmantots saskaņā ar iesniegumā noteikto;
17. nav zināmu iemeslu, kādēļ šī **Individuālais plāns** nevarētu tikt īstenots vai varētu tikt aizkavēta tā īstenošana, un apstiprinu, ka **Individuālā plāna** noteiktās saistības iespējams veikt normatīvajos aktos par attiecīgās Atveseļošanas fonda reformas vai investīcijas īstenošanu noteiktajos termiņos.

**Apliecinu, ka Individuālā plāna** īstenošanā tiks ievērots vienlīdzīgu iespēju un nediskriminācijas princips, tostarp, veicināta vienlīdzīga attieksme un iespējas sievietēm un vīriešiem visās jomās, tostarp attiecībā uz pieeju darba tirgum, nodarbinātību un karjeras attīstību, kā arī izskausta jebkāda diskriminācija rases vai etniskās izcelsmes, reliģijas vai pārliecības, invaliditātes, vecuma vai seksuālās orientācijas dēļ;

**Apliecinu, ka Individuālā plāna** īstenošanas laikā, tā ietvaros netiks veiktas darbības, kuras uzskatāmas par krāpšanu, korupciju un interešu konfliktu;

Apņemos nodrošināt programmas finansējuma publicitātes prasību ievērošanu ar **Individuālā plāna** īstenošanu saistītajās darbībās un informatīvajos materiālos;

Apņemos saglabāt visu ar **Individuālā plāna** īstenošanu saistīto dokumentāciju saskaņā ar normatīvajos aktos noteiktajām prasībām un termiņiem.

Apliecinu, ka visa **Individuālā plāna** ietvaros saņemtais atbalsts netiks izmantots saimnieciskajai darbībai, projektā paredzētās darbības nav saimnieciskas un tiks sniegtas mērķa grupai bez maksas.

Apzinos, ka **Individuālo plānu** var neapstiprināt finansēšanai no Atveseļošanas fonda, ja Individuālā plāna iesniegums, ieskaitot šo sadaļu, nav pilnībā un kvalitatīvi aizpildīts, kā arī, ja normatīvajos aktos par attiecīgā Atveseļošanas fonda īstenošanu plānotais Atveseļošanas fonda finansējums (kārtējam gadam/plānošanas periodam) Individuālā plāna apstiprināšanas brīdī ir izlietots.

Apzinos, ka nepatiesas apliecinājumā sniegtās informācijas gadījumā administratīva rakstura sankcijas var tikt uzsāktas gan pret mani, gan arī pret minēto juridisko personu – Individuālā plāna iesniedzēju.

Apzinos, ka **Individuālā plāna** izmaksu pieauguma gadījumā **Individuālā plāna** iesniedzējs sedz visas izmaksas, kas var rasties izmaksu svārstību rezultātā.

Apliecinu, ka esmu iepazinies (-usies), ar attiecīgā Atveseļošanas fonda reformas vai investīcijas nosacījumiem un Informatīvajā ziņojumā noteiktajām prasībām.

Piekrītu **Individuālā plāna** iesniegumā norādīto datu apstrādei un to nodošanai citām valsts informācijas sistēmām.

Apliecinu, ka **Individuālā plāna** iesniegumā pievienotās kopijas atbilst manā rīcībā esošiem dokumentu oriģināliem, iesnieguma kopijas, ja attiecināms, un elektroniskā versija atbilst iesniegtā **Individuālā plāna** iesnieguma oriģinālam.

Apzinos, ka **Individuālais plāns** būs jāīsteno saskaņā ar **Individuālā plāna** iesniegumā paredzētajām darbībām un rezultāti uzturēti atbilstoši **Individuālā plāna** iesniegumā minētajam.

Apzinos, ka gadījumā, ja tiks konstatēts, ka esmu apzināti vai nolaidības dēļ sniedzis nepatiesas ziņas, **Individuālā plāna** iesniedzējam tiks liegta iespēja saņemt atbalstu, un Jaunatnes starptautisko programmu aģentūra varēs vērsties tiesībaizsardzības institūcijās.

*Paraksts\*:Dagnis Straubergs*

*Datums: 24.01.2025*

DOKUMENTS PARAKSTĪTS AR DROŠU ELEKTRONISKO PARAKSTU UN SATUR LAIKA ZĪMOGU

1. pielikums Individuālā plāna iesniegumam

**Finansēšanas plāns**

|  |  |
| --- | --- |
| **Finansējuma avot**s | **Kopā, EUR** |
| **Attīstības un noturības mehānisma (ANM) finansējums** | *41798,02* |
| *No Sadarbības partnera (pašvaldības vai pašvaldību apvienības) budžeta sedzamās PVN izmaksas* | *8777,55* |
| *Citi finansējuma avoti (ja attiecināms, tad norāda finansējuma avotu)* | *0,00* |
| **Kopējās izmaksas** | *50,575,57* |

1. pielikums Individuālā plāna iesniegumam

Individuālā plāna **budžeta kopsavilkums**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Izmaksu pozīcijas nosaukums** | **Atveseļošanās fonda finansējums** | | | **Līdzfinansējums** | | **KOPĀ** | |
| **Attiecināmās izmaksas, EUR** | **% no kopējās pieejamā finansējuma summas** | | **PVN, EUR** | **Cits līdzfinansējums (ja attiecināms)** | **EUR** | **% no kopējām individuālā plāna budžeta** |
| **Digitālo prasmju attīstības pasākumu īstenošana** | 21342,38 | 51,06% | *Vismaz 50% no piešķirtā Atveseļošanās fonda finansējuma, kas vērstas uz jauniešu iesaisti digitālā darba ar jaunatni īstenošanā* | 4481,88 |  | 25824,26 | 51,06% |
| **Informāciju un komunikācijas tehnoloģiju iegādes un digitālās vides veidošanas pasākumu īstenošana** | 20455,64 | 48,94% | *Līdz 50% no piešķirtā Atveseļošanās fonda finansējuma* | 4295,67 |  | 24751,31 | 48,94% |
| **KOPĀ** | 41798,02 | 100% |  | 8777,55 |  | 50575,57 | 100% |