



**Digital Adult Educators: Preparing
Adult Educators for a Digital World**
"DigitALAD mācību programma pieaugušo
izglītotājiem"



**INFORMĀCIJA PAR
NODARBĪBAS PLĀNU**

Stundas/aktivitātes plāns: Digitālās prasmes pieaugušo izglītībā
Mērķgrupa: Pieaugušo izglītotāji
Temats/Kompetence: Organizatoriskā kompetence
Time: 20'

IEVADS

- Iepazīstiniet studentus ar digitālo ierīču uzstādīšanu un aprīkojumu.
- Pārbaudiet interneta pieslēgumu un ātrumu.
- Nosakiet drošības kritērijus atbilstoši darbvietai/ klasei (daturs, vadi utt.).
- Sadaliet izglītojamās grupās.

Veiksmīgas nodarbības nosacījumi:

- Izglītojamais zina un izmanto komunikācijā digitālās tehnoloģijas.
- Izglītojamais šīs tehnoloģijas izmanto efektīvi, atbildīgi un strukturēti.
- Izglītojamais novērtē, apspriež, pārdomā komunikācijas stratēģijas.

SKOLOTĀJA PIEZĪMES

- 20 dalībnieki (pieaugušo izglītotāji)
- Sadaliet dalībniekus 4 grupās, katrā no grupām ne vairāk kā 5 dalībnieki.
- Ir svarīgi nodrošināt dalībniekus ar visiem nepieciešamajiem materiāliem.
- Pārliecinieties, ka studenti ir iesaistīti visās aktivitātēs.

MĀCĪBU METODEDES

Mācīšanās darot

NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI, IERĪCES UN INSTRUMENTI

Materiāli, ierīces un instrumenti, kas nepieciešami nodarbībai, lai attīstītu konkrētu kompetenci:

1. Interneta savienojums
2. Digitāla ierīce (daturs, planšete, viedtālrunis)
3. Google konts (Gmail) (vismaz vienam dalībniekam)
4. Projektors

NODARBĪBAS GAITA

Izglītojamajiem ir jāsaprot, ko nozīmē būt kompetentam organizatoriskajā komunikācijā reālajā dzīvē. Zemāk tiek piedāvātas trīs vienkāršas darbības. Var tikt piemērotas visas vai dažas no tām, atbilstoši laika pieejamībai un dalībnieku kompetences līmenim.

Īss ievads kompetencē. Nodarbības vadītājs iepazīstina dalībniekus ar kompetenci un paskaidro, kāpēc izglītojamajiem tā ir svarīga.

- a) **Digitālo grupu izveide.** Dalībniekiem tiks lūgts izveidot Google grupu ar savas organizācijas kontaktiem vai ar šīs nodarbības dalībniekiem. Pēc tam viņi var nosūtīt e-pastu visiem kā kopīgu paziņojumu.
 - b) **Digitālās aptaujas izveide.** Viens dalībnieks izveidos svētku logotipu par galvenajām problēmām, ar kurām organizācija šodien saskaras (piemēram, <https://doodle.com/poll/ecn4tbydrfhc5fc6>). Citi sekos saitei un balsos. Pēc tam rezultāti tiek apspriesti ar visiem dalībniekiem.
 - c) **Prāta vētra.** Viens dalībnieks no grupas sagatavo/ uzdod jautājumu, izmantojot Padlet platformu - <https://padlet.com/>. Kad tas ir izdarīts, šis jautājums tiks apspriests ar citiem dalībniekiem, izmantojot prāta vētras metodi.
1. **Īsi secinājumi un kopsavilkums.** Nodarbības vadītājs kopā ar dalībniekiem secina un izmanto darbības piemērus, lai parādītu organizācijas komunikācijas nozīmi.
 - a) Kāda ir komunikācijas struktūra jūsu organizācijā un kā to var uzlabot?
 - b) Kādas programmas vai rīkus jūs varētu ieviest?
 - c) Kādus saziņas kanālus jūs vēlētos izveidot?
 2. Nodarbības vadītājs var arī dalīties ar rokasgrāmatas rīkiem / vietnēm, ja dalībnieki vēlas tos izmantot savā praksē.





- Projektu pieeja mācībās
- Aktīvas mācīšanās stratēģijas
- Jauktā mācīšanās
- Vienaudžu mācīšanās (Peer learning)
- Praktiskā mācīšanās jeb mācīšanās darot (Hands-on learning)
- Kopīgā mācīšanās (mācīšanās sadarbībā)

MĀCĪŠANĀS REZULTĀTI

Pēc šīs nodarbības izglītojamie varēs izstrādāt stratēģiju par efektīvu un atsaucīgu digitālo tehnoloģiju izmantošanu saziņai savā organizācijā.

REFLEKSIJA

- Vai dalībnieki izveidoja organizācijas komunikācijas stratēģijas, kas bija šīs nodarbības mērķis? Ja nē, tad kādi bija iemesli?
- Ja aktivitāte izdevās pareizi un labi, kas, jūsuprāt, palīdzēja sasniegt mērķi?
- Kas šajā nodarbībā izdevās vislabāk?
- Kā šo kompetenci var pielietot praksē?

VĒRTĒŠANA/PĀRBAUDE

1. Pats svarīgākais ir piedalīties nodarbībā un iesaistīties tajā.
2. Nākamais aspekts, kas norāda uz veiksmīgu stundu ir tas, ka stundas uzdevums ir sasniegts.
3. Kļūdu apzināšanās un to labošana arī ir veiksmīgs nodarbības sasniegums, jo tiek attīstīta **problēmu risināšanas prasme**.
4. Lai novērtētu izglītojamo zināšanas, var izmantot pašrefleksijas rīku, kas ir pieejams šajā vietnē:
5. Lai novērtētu **studentu zināšanas**:
 - a) Novērtējiet, vai komandas ir izpildījušas trīs aktivitātes un vai visi dalībnieki ir iesaistīti procesā, nodrošinot, ka digitālie rīki veicināja saziņas veidošanos.
 - b) Izpētiet, vai dalībnieki ir sapratuši kompetences nozīmi un do to rīku lietderību, novērojot viņu komentārus diskusijas laikā (t.i., viņi var atsaukties uz esošajiem piemēriem vai idejām, lai tos pielietotu praksē, vai kā viņi var uzlabot savu organizatorisko komunikāciju).

