



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



DigitALAD

INFORMĀCIJA PAR NODARBĪBAS PLĀNU

Stundas aktivitātes/plāns: Digitālās
prasmes pieaugušo izglītībā

Mērķgrupa: Pieaugušo izglītotāji

Temats/ Kompetence: Reflektīvā prakse

Laiks: 20 minūtes

IEVADS

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

Veiksmīgas nodarbības nosacījumi:

- Izglītojamais apzinās savas attīstības vajadzības.
- Izglītojamais izmanto eksperimentus un vienaudžu mācīšanos, lai attīstītu digitālo un pedagoģisko praksi.
- Izglītojamais kopīgi reflektē par pedagoģisko praksi.
- Izglītojamais sniedz ieguldījumu novatoriskas izglītības politikas un prakses izstrādē.

SKOLOTĀJA PIEZĪMES

- 20 dalībnieki (pieaugušo izglītotāji).
- Nodrošināt dalībniekus ar visiem nepieciešamajiem materiāliem.
- Pārliecināties, ka nodarbības dalībnieki ir iesaistīti visās aktivitātēs.

MĀCĪŠANĀS METODES

Mācīšanās darot



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI, IERĪCES UN INSTRUMENTI

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

1. Digitāla ierīce (dators, planšete, viedtālrunis)
2. Interneta savienojums
3. Projektors

NODARBĪBAS GAITA

Izglītojamajiem vajadzētu saprast, ko nozīmē būt kompetentam reflektīvā praksē, reālajā dzīvē (katram individuāli).

1. **Īss ievads kompetencē.** Nodarbības vadītājs iepazīstina ar kompetenci un paskaidro, kāpēc tā ir svarīga.
2. **Novērošana un atgriezeniskās saiknes sniegšana.** Dalībniekiem tiks lūgts sniegt atsauksmes, izmantojot digitālos rīkus par nodarbības vadītāju.
 - a) Dalībnieki, izmantojot savas ierīces (mobilos vai portatīvos datorus), ieiet www.sli.do platformā, izmantojot kodu: 38154.
 - b) Parādīt dalībniekiem īsu video par pieaugušo izglītotāju, kurš pieaugušo grupai māca angļu valodu kā otro valodu (12: 36-16: 10). [Kāds no nodarbības dalībniekiem brīvprātīgi sagatavo 3-4 minūšu nodarbību, kurā izskaidrota vienkārša ideja no viņa pieredzes]
 - c) Pēc video dalībnieki var sniegt atsauksmes par pedagoga digitālajām kompetencēm un pedagoģisko praksi, izmantojot vietni www.sli.do.
 - d) Tad tiek prezentētas visas atbildes, tiek veikta atklāta un konstruktīva diskusija, kas varētu palīdzēt pedagogam pilnveidoties.
3. **Īsi secinājumi un kopsavilkums.** Darbnīcas vadītājs kopā ar dalībniekiem secina un izmanto piemērus, lai parādītu reflektīvās prakses nozīmi.
 - a) Kādi digitālie rīki viņu gadījumā varētu atvieglot reflektīvo praksi?
 - b) Kādi ir reflektīvās prakses pamata soļi? (skat. rokasgrāmatu)
4. Nodarbības vadītājs var arī dalīties ar rokasgrāmatas rīkiem / vietnēm, ja dalībnieki vēlas tos izmantot savā praksē.

MĀCĪBU REZULTĀTI

Izpildot šo stundas uzdevumu, studenti varēs pārdomāt digitālās prakses, metodes un politiku, izstrādāt inovatīvas metodes. Turklāt viņi varēs kopīgi izstrādāt stratēģiju izglītības prakses uzlabošanai.





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

REFLEKSIJA

- Vai dalībnieki izveidoja reflektīvo praksi, kas bija šīs nodarbības mērķis? Ja nē, 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 **studentu zināšanas**:
 - a) Novērtējiet nodarbības dalībnieku ieteikumus un to kvalitāti.
 - b) Novērtējiet sarunas laikā sniegtās idejas par digitālo praksi un metodēm.

