



DigitAlAD

**Digital Adult Educators: Preparing
Adult Educators For a Digital World**
"DigitAlAD mācību programma
pieaugušo izglītotājiem"



NODARBĪBAS PLĀNS

Nodarbības/ aktivitātes/plāns: Digitālās prasmes pieaugušo izglītībā (Breakouts)
Mērķgrupa: Pieaugušo izglītotāji
Temats/Kompetence: Digitālo resursu izvēle
Laiks: 2 stundas

IEVADS

- Iepazīstiniet studentus ar digitālo ierīču uzstādīšanu un aprīkojumu piemēram, iepazīstiniet Google, Bing, Yahoo platformām).
 - Iepazīstiniet studentus ar dažām attēlu krātuvēm, piemēram, Pixabay. Paskaidrojiet arī par Youtube izmantošanu, lai studenti varētu meklēt videoklipus patstāvīgi.
 - Iepazīstiniet studentus ar izlaušanās (Breakouts) izveidi, izmantojot Google veidlapas.
 - Nosakiet drošības kritērijus atbilstoši darbvietai/ klasei (daturs, vadi utt.).
 - Stundas sākumā nosakiet veiksmīgas nodarbības nosacījumus.
- Sadaliet studentus grupās. Pārliecinieties, ka katrai grupai ir daturs.

SKOLOTĀJA PIEZĪMES

- Nodrošiniet visus nepieciešamos materiālus.
- Pārliecināties, ka nodarbības dalībnieki ir iesaistīti visās aktivitātēs.
- Nodarbības dalībnieki var izveidot

NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI, IERĪCES UN INSTRUMENTI

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

1. Daturs ar interneta savienojumu
2. Meklēšanas programma
3. Google Forms veidlapas
4. Pixabay platforma
5. YouTube
6. Veidlapu paraugi

NODARBĪBAS GAITA

Studenti tiks iepazīstināti ar tādām meklētājprogrammām, piemēram, Google, Bing vai Yahoo, lai gūtu plašu izpratni par to darbību. Viņi arī uzzinās par attēlu krātuvēm, piemēram, Pixabay un video krātuvēm, piemēram, Youtube. Pēc tam paskaidrojiet Breakout struktūru Google veidlapās (skatiet attēlus un paskaidrojumu, kas pievienots zemāk). Katrai grupai būs jāizveido savs breakout. Nodarbību aktivitātes ir šādas:

1. Ļaujiet studentiem izpētīt noteiktu saturu, izmantojot dažādas meklētājprogrammas. Kad viņiem būs daudz informācijas, viņiem būs jādomā par dažādiem jautājumiem, kurus viņi iekļaus izlaušanās istabas izveidē.
2. Studenti meklēs saistītus attēlus, kas būs saistīti ar jautājumiem, un ievadīs video, kas būs izlaušanās istabas sākumā.
3. Nelielās grupās pa četriem vai pieciem cilvēkiem skolēni izveidos savus izlaušanās (Breakout) veidus, izmantojot dažādus iepriekš atrastos resursus.
4. Kad visas grupas pabeigs izlaušanos, katram studentam būs jāatrisina citas grupas dalībnieku izlaušanās, izmantojot meklētājprogrammas, lai atrisinātu dažādas mīklas un jautājumus.

MĀCĪBU REZULTĀTI

Izpildot šo stundas uzdevumu, studenti sasniegs mācību rezultātus, apgūs prasmes un attīstīs tādas kompetences kā:

- Mācīšanās izmantot meklēšanas rīkus, lai atrastu informāciju un resursus
- Spēja analizēt, salīdzināt un kritiski novērtēt avotu ticamību un



veiksmes kritērijus, nevis nodarbības vadītājs.

uzticamību.

- Izpratne par to, cik svarīgi ir atslēgvārdi, lai veiktu precīzu un noderīgu meklēšanu, izmantojot dažādas meklētājprogrammas un krātuves.

MĀCĪŠANĀS METODES

- Mācīšanās darot
- 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 jūsu komanda izveidoja izlaušanos (Breakout), kas bija šīs nodarbības mērķis? Ja nē, kādi bija iemesli?
- Ja aktivitāte izdevās pareizi un labi, kas, jūsuprāt, palīdzēja sasniegt mērķi?
- Kas bija šīs nodarbības labākā daļa?
- Kā šo kompetenci var pielietot praksē?

VĒRTĒŠANA/PĀRBAUDE

- Pats svarīgākais ir piedalīties nodarbībā un iesaistīties tajā.
- Nākamais aspekts, kas norāda uz veiksmīgu stundu ir tas, ka stundas uzdevums ir sasniegts.
- Kļūdu apzināšanās un to labošana arī ir veiksmīgs nodarbības sasniegums, jo tiek attīstīta **problēmu risināšanas prasme**.
- Lai novērtētu studentu zināšanas, ņemsim vērā šādus elementus:
 1. Iekļauti dažādi resursi.
 2. Iekļautās informācijas kvalitāte.
 3. Efektīva dažādu meklēšanas rīku izmantošana.
 4. Radīto izlaušanos (Breakouts) radošums un kvalitāte.



Izveidot izlaušanos (Breakout), izmantojot Google veidlapas, ir patiešām viegli. Pirmkārt, ir būs jāpadomā par izlaušanās tēmu un struktūru, kā arī dažādajām mīklām, kuras varētu iekļaut tajā.

Vispirms ir jāizveido jauna sadaļa, un jauzraksta savs jautājumu tur. Izvēloties jautājuma veidu, ir divas dažādas iespējas:

Īsa atbilde: Šajā gadījumā studenti atbildi ierakstīs.

Pēc jautājuma uzrakstīšanas tas jāatzīmē kā nepieciešams un jāizvēlas atbilžu apstiprināšanas opcija (tā parādīsies, kad nospiedīsiet pogu ar trīs punktiem). Tad ir svarīgi arī izvēlēties atbildes veidu "teksts" un jāievada pareizo atbildi (kur attēlā ierakstīts "piemērs").

Studentiem atbildes būs jāraksta tā, kā jūs esat tās uzrakstījis. Šī iemesla dēļ esiet piesardzīgs, ja iekļaujiet lielos burtus. Būtu ieteicams pievienot dažas atsaukmes ziņojumā, kas parādās, ievadot nepareizu atbildi (kur attēlā ir ierakstīts "nepareizi! Mēģiniet vēlreiz").

Pēc tam būs jāizveido vēl viena sadaļa pareizai atsauksmei.

- **Jautājums ar vairākiem atbilžu variantiem:** Šāda veida jautājumos varat izvēlēties pēc iespējas vairāk atbilžu. Pirmkārt, ir svarīgi arī atzīmēt jautājumu pēc nepieciešamības un izvēlēties opciju, kas ļaus pāriet uz dažādām sadaļām atkarībā no studenta izvēlētajā atbildes.

Pēc tam studentiem būs jāizveido vēl divas dažādas sadaļas: viena par pareizo atbildi un otra par nepareizo. Tagad, kā redzat attēlā, katra atbilde ir jāsaskaņo ar atbilstošo sadaļu. Tāpēc nepareizo atbildi saskaņojiet ar sadaļu "nepareiza" un pareizo atbildi ar sadaļu "pareiza".

Kā redzams arī attēlā, zem katras sadaļas var izvēlēties, kurp doties pēc šīs sadaļas. Tāpēc nepareizajā sadaļā atlasiet jautājuma sadaļu (piemērā pārejiet uz 1. sadaļu). Tādā veidā, kad studenti izvēlas nepareizo atbildi, viņi atkal tiks novirzīti uz jautājumu, un nav iespējams turpināt, ja nav izvēlēta pareizā atbilde.