



DigitAlAD

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



NODARBĪBAS PLĀNS

Nodarbības/ aktivitātes/plāns:

Infografikas par interneta lietošanu
ikdienā

Mērķgrupa: Pieaugušo izglītība

Temats/Kompetence: Digitālo resursu
radīšana un pārveidošana

Laiks: 2 stundas

IEVADS

- Iepazīstiniet studentus ar to, ko nozīmē tiešsaistes satura veidošana, kā arī galvenos izmantojamos tīmekļa rīkus izmantošana tā veidošanā.
- Parādiet un izrunājiet piemērus.
- Nosakiet elektronisko ierīču un izglītības telpas izmantošanas drošības kritērijus.
- Izskaidrojiet vērtēšanas kritērijus
- Sadaliet studentus grupās.
Pārliecinieties, ka katrai grupai ir dators.

SKOLOTĀJA PIEZĪMES

- Pārliecinieties, ka jūsu studentiem ir pieejami dažādi nepieciešamie rīki.
- Pārliecinieties, ka studenti ir iesaistīti visās aktivitātēs.
- Dalieties ar studentiem vērtēšanas kritērijos un iesaistiet viņus vērtēšanā.

MĀCĪŠANĀS METODES

- Mācīšanās darot
- Projektu pieeja mācībās

NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI, IERĪCES UN INSTRUMENTI

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

1. Dators ar interneta savienojumu
2. Genial.ly platforma

STUNDAS GAITA

Studenti kopīgi izstrādās interaktīvu infografiku sēriju, izmantojot vietni Genial.ly. Lai to izdarītu, viņiem ir jāņem vērā vairāki kritēriji:

1. Grupās jāizzodomā tēmas, par kurām viņi vēlas runāt savā infografikā.
2. Izmantot Genial.ly, lai izstrādātu viņu infografikas. Tajos jāiekļauj vismaz viens video, viens audio, viens attēls un trīs dažādi elementi no visiem tiem, ko piedāvā Genial.ly.
3. Katrs dalībnieks izstrādās vienu no komandas infografikā iekļautajiem resursiem.

MĀCĪŠANĀS REZULTĀTI

Izpildot šos nodarbības uzdevumu, studenti sasniegs mācību rezultātus, apgūs prasmes un attīstīs kompetences, piemēram, tiešsaistes satura izveidi, izmantojot dažādus tīmekļa rīkus un lietotnes.

- Plānojiet, izstrādājiet un novērtējiet tiešsaistes mācību darbības, kurās jāizmanto dažādi satura veidošanas rīki (teksti, kartes, vārdu mākoņi, hiperteksti, videoklipi, audioieraksti utt.). Un mudiniet nodarbības dalībniekus izveidot savus digitālos portfeļus.
- Projektējiet, izmantojiet un kopīgojiet digitālos materiālus ar citiem partneriem, izmantojot ikonu un / vai audiovizuālos formātus un valodas, piemēram, datorgrafiku, konceptuālās kartes, podkāstus vai videoklipus.
- Piedalieties kopā ar citiem dalībniekiem digitālo izglītības resursu kopīgā veidošanā.

REFLEKSIJA

- Vai nodarbības beigās tās dalībnieki izveidoja ikonografikas, kas bija šīs stundas mērķis? Ja nē, kādi bija iemesli?
- Vai jūsu komanda spēja izmantot dažādus rīkus un lietotnes, kas piedāvāti šajā nodarbību plānā?
- Ja nodarbība izdevās pareizi un labi, kas, jūsuprāt, palīdzēja





- Aktīvas mācīšanās stratēģijas
- Jauktā mācīšanās
- Vienaudžu mācīšanās (Peer learning)
- Praktiskā mācīšanās (Hands-on learning)
- Kopīgā mācīšanās (mācīšanās sadarbībā)

sasniegt mērķi?

- Kas bija šīs nodarbības labākā daļa?
- Kā šo kompetenci var pielietot praksē?

VĒRTĒŠANA/ PĀRBAUDE

- Vissvarīgākais ir piedalīties un iesaistīties.
- 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:
 1. Ir nepieciešams izstrādāt nteraktīvus izglītības resursus.
 2. Izmantot dažādus tīmekļa rīkus.
 3. Strādāt komandā un veicināt kolēģu sadarbību.

