



# DigitAlAD

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



## NODARBĪBAS PLĀNS

**Nodarības/ aktivitātes/plāns:** Digitālās prasmes pieaugušo izglītībā

**Mērķgrupa:** Pieaugušo izglītotāji

**Temats/Kompetence:** Komunikācija

**Laiks:** 20 minūtes

### IEVADS

- Iepazīstiniet grupas dalībniekus ar digitālo ierīču uzstādīšanu - aprīkojumu.
- Pārbaudiet interneta savienojumu un ātrumu.
- Nosakiet drošības kritērijus atbilstoši darba vietai (daturs, vadi utt.).
- Sadaliet nodarbības dalībniekus grupās.

### Veiksmīgas nodarbības kritēriji:

- Nodarības dalībnieki tiek mudināti izmantot digitālās tehnoloģijas informācijas iegūšanai.
- Tiek īstenotas pedagoģiskās stratēģijas, lai veicinātu studentu digitālo komunikāciju un sadarbību.
- Lai veicinātu studentu digitālo saziņu un sadarbību, tiek izmantotas inovatīvas mācību metodes.

### SKOLOTĀJA PIEZĪMES

- 20 dalībnieki (pieaugušo izglītotāji)
- Sadaliet nodarbības dalībniekus grupās, kur katrā grupā ir pieci cilvēki.
- Nodrošiniet visus nepieciešamos materiālus.
- Pārliecinieties, ka visi nodarbības dalībnieki ir aktīvi iesaistīti nodarbībā.

## NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI, IERĪCES UN INSTRUMENTI

Materiāli, ierīces vai rīki, kas nepieciešami šai nodarbībai (nepieciešami, lai attīstītu noteiktu kompetenci):

1. Interneta pieslēgums
2. Klēpjdators, planšetdators vai viedtālrunis
3. Projektors
4. Pierakstu klade un zīmuļi

### NODARBĪBAS GAITA

Grupas dalībniekiem vajadzētu saprast, kā veicināt izglītojamo digitālo komunikāciju reālajā dzīvē (grupas dalībnieki strādās grupās):

1. **Īss ievads par kompetenci.** Nodarības vadītājs iepazīstina ar kompetenci un paskaidro, kāpēc tā ir nozīmīga.
2. Galvenais ir ieviest saziņas līdzekļus, kurus grupas dalībnieki var izmantot un mijiedarboties ar citiem.
3. Iepazīstiniet dalībniekus ar bezmaksas tīmekļa tērzēšanas platformām: Skype, Zoom un Google meet. Grupas dalībniekiem ir jāsaprot, kā studenti var sadarboties grupās jeb tiešsaistē (izmantojot telekonferences, tērzēšanu, failu koplietošanu utt.). Dalībnieki var izmantot vienu rīku katrā grupā un iepazīties ar šī rīka darbību.
4. Iepazīstiniet grupas dalībniekus ar sadarbības rīkiem (t.i., aptaujām un anketām): Google forms, Doodle, SurveyMonkey. Dalībnieki var izmantot vienu rīku katrā grupā un uzzināt kā šis rīks strādā.
5. Dalībnieki, kuriem ir pieejams cits rīks, ko nodrošina viņu organizācija (piemēram, MS Teams, Moodle, Blackboard uc), var ar tā izmantošanu iepazīstināt pārējos grupas dalībniekus.

**Īsi secinājumi un kopsavilkums.** Nodarības vadītājs kopā ar grupas dalībniekiem izmanto dažādus piemērus, lai parādītu pieaugušo izglītojamo komunikācijas prasmju nozīmi.

**Grupas dalībnieki tiek aicināti pārdomāt šādus jautājumus:**

- a) Kā jūs varat izveidot digitālās rutīnas un kādas tās ir?
  - b) Kādus digitālos rīkus jūs ieteiktu saviem izglītojamajiem sadarbībai un saziņai?
  - c) Kādas funkcijas piedāvā digitālais rīks, ko Jūs esat izvēlējis?
6. Nodarības vadītājs var dalīties ar rokasgrāmatas rīkiem / vietnēm, ja dalībnieki vēlas tos izmantot ar saviem izglītojamajiem





## MĀCĪŠANAS METODES

---

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

## MĀCĪŠANĀS REZULTĀTI

---

Izpildot šos nodarbības uzdevumus, izglītojamie varēs pārdomāt, apspriest, pārstrādāt un izmainīt pedagoģiskās stratēģijas, lai veicinātu izglītojamo digitālo komunikāciju un sadarbību.

## REFLEKSIJA

---

- Vai dalībnieki izstrādāja stratēģijas, kas veicinātu izglītojamo digitālo komunikāciju, kas bija šīs stundas 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

---

1. Svarīgākais ir piedalīties un iesaistīties nodarbībā.
2. Nākamais svarīgs aspekts, kas norāda uz veiksmīgu nodarbību ir tas, ka nodarbības uzdevums ir sasniegts (saskaņā ar plānu, ja tas iespējams).
3. Kļūdu apzināšanās un to labošana veicina problēmrisināšanas prasmes.
4. Lai novērtētu studentu zināšanas:
  - a) Novērtējiet, vai nodarbības dalībnieki ir sapratuši, cik svarīgi ir uzlabot digitālo komunikāciju un izglītojamo sadarbību.
  - b) Novērtējiet, vai grupas dalībnieki varētu izveidot digitālās kopienas. Pārbaudiet, vai viņi izmanto dažādas digitālās rutīnas, lai varētu ar tām iepazīstināt savus izglītojamus.

