



# DigitALAD

## Digital Adult Educators: Preparing Adult Educators for a Digital World

"DigitALAD mācību programma  
pieaugušo izglītotājiem"



## NODARBĪBAS PLĀNS

**Nodarbības/ aktivitātes/plāns:**  
Problēmu risināšanas kompetences  
apguve

**Mērķgrupa:** Pieaugušo izglītotāji

**Temats/Kompetence:** Problēmu  
risināšanas kompetence

**Laiks:** 1 stunda 30 minūtes

## IEVADS

- Iepazīstiniet nodarbības dalībniekus ar materiāliem un ierīcēm, kuras tiks izmantotas stundā.
- Iepazīstiniet studentus ar problēmrisināšanas kompetenci.
- Parādiet un izstāstiet par problēmrisināšanas kompetences izmantošanas piemēriem.
- Nosakiet drošības kritērijus darba vietā (atstājiet darbvietu tādu, kāda tā ir, bloķējiet ekrānu, atstājot darbvietu (personālajā datorā), ja tas ir publisks dators, pēc tam izdzēsiet savus personas datus).
- Sadaliet studentus četrās grupās atkarībā no studentu skaita (ne vairāk kā pieci studenti grupā)

## SKOLOTĀJA PIEZĪMES

- Nodrošiniet visus nepieciešamos materiālus.
- Pārliecinieties, ka studenti ir iesaistīti visās aktivitātēs, izrādot interesi un iedrošinot viņus.
- Ar entuziasmu atbildiet uz studentu jautājumiem un dodiet vienkāršas un skaidras instrukcijas.

## MATERIALS, DEVICES AND TOOLS

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

1. Dators ar interneta pieslēgumu vai viedtālrunis.
4. MS PowerPoint prezentācija.
5. YouTube

## NODARBĪBAS GAITA

1. Kad skolēni tiek sadalīti grupās, jūs katrai grupai piešķirāt dažādu scenāriju sarakstu ar tehniskām un netehniskām problēmām (piemēram, es aizmirsu paroli Facebook, kā man rīkoties? Es gribu uzzināt jaunākās tehnoloģiju ziņas, kas man būtu jādara). Lūgums izdomāt tādus piemērus, kas ir aktuāli nodarbības mērķauditorijai.
2. Iepazīstiniet studentus ar četriem problēmu risināšanas soļiem: problēmas definēšana, alternatīvu risinājumu radīšana, alternatīva novērtēšana un izvēle, risinājuma ieviešana.
3. Palūdziet studentiem atrisināt scenārijos minētās problēmas, izmantojot četrus problēmu risināšanas soļus, un lūdziet viņiem pamatot savu viedokli.
4. Palūdziet studentiem izmantot Movie Maker vai iMovie un uztaisīt īsu video par vienu tehnisku problēmu un prezentēt šo video citiem grupas dalībniekiem.
8. Nodarbības noslēgumā pajautājiet grupas dalībniekiem, ko viņi ir iemācījušies (Skat. sadaļu Refleksija).

## MĀCĪŠANĀS REZULTĀTI

Veicot šos nodarbību uzdevumus, studenti sasniegs mācību rezultātus, apgūs prasmes un attīstīs kompetences:

- Uzzinās, kā risināt dažādas tehniskas un netehniskas problēmas, izmantojot problēmu risināšanas paņēmienus.
- Iemācīsies izveidot video programmās Movie maker vai iMovie.





- Ieteicams ievērot stundas struktūru vai secību - ievads, galvenā daļa, nobeigums.
- Pārliecinieties, ka studentiem grupā ir vismaz divi datori vai grupā ir vismaz trīs viedtālruņi.

## MĀCĪBU METODES

---

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

- Uzzinās par Problēmrisināšanas kompetenci un tās raksturojumu.
- Uzlabos savas prezentēšanas prasmes.

## REFLEKSIJA

---

- Jūs varat lūgt studentus pārdomāt to, ko viņi ir iemācījušies, apspriežot to grupās.

Aiciniet studentus pārdomāt šādus jautājumus:

- Kas Tevi šodien pārsteidza, kāpēc?
- Kas ir pats svarīgākais, ko Tu šodien iemācījies?
- Par ko Tu vēlētos uzzināt vairāk?
- Kas Tev šajā nodarbībā izdevās vislabāk, kāpēc?
- Kā problēmrisināšanas kompetenci var pielietot praksē?

## VĒRTĒŠANA/ PĀRBAUDE

---

Pazīmes, kas liecina par veiksmīgu nodarbību

- Nodarbības uzdevumi ir sasniegti (ja nodarbības plāns ir labi strukturēts un jūs varat sekot, kādi uzdevumi tika sasniegti un kādi nē).
- Lai uzlabotu turpmākās nodarbības, varat veiktpiezīmes savos pierakstos vai pajautāt studentiem atsauksmes par nodarbību. Ar studentu atļauju jūs varat ierakstīt savu nodarbību, atkārtoti to noskaifties un noteikt nepilnības.

Lai novērtētu studentu zināšanas:

- Jūs varat novērtēt studentu zināšanas pēc informācijas kvalitātes, ko viņi atraduši internetā vai vietnē YouTube, un kā viņi var strukturēt šo informāciju.
- Varat novērtēt video saturu, kas tiek veidots programmā Movie Maker vai iMovie, kā izglītojamie to var izmantot digitālā satura veidošanai.
- Jūs varat novērtēt prezentācijas saturu, vai tas ir paviršs vai rūpīgi izstrādāts.
- Jūs varat uzzināt dalībnieku viedokli par nodarbību un izdarīt secinājumus turpmākai darbībai.

