



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

NODARBĪBAS PLĀNS

Nodarbības/ aktivitātes/plāns: Digitālās
prasmes pieaugušo izglītībā
Mērķgrupa: Pieaugušo izglītotāji
Temats/Kompetence: Satura radīšana
Laiks: 20 minūtes

IEVADS

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

Veiksmīgas nodarbības kritēriji:

- Izglītojamais mudinās studentus satura veidošanā izmantot digitālās tehnoloģijas.
- Izglītojamais kritiski īsteno pedagogiskās stratēģijas, lai veicinātu skolēnu digitālā satura veidošanas prasmes.
- Izglītojamais izmantos inovatīvas metodes, lai veicinātu izglītojamo digitālā satura veidošanas prasmes.

SKOLOTĀJA PIEZĪMES

- 20 dalībnieki (pieaugušo izglītotāji)
- Sadaliet nodarbības dalībniekus grupās, kur katrā grupā ir pieci cilvēki.

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 ir jāsaprot, kā sekmēt izglītojamo digitālā satura veidošanas prasmes reālajā dzīvē (grupas dalībnieki strādās grupās):

1. **Īss ievads par kompetenci.** Nodarbības vadītājs iepazīstina ar kompetenci un paskaidro, kāpēc tā ir nozīmīga.
 2. **Raksta meklēšana tiešsaistē.** Dalībnieki strādā komandās un izvēlas rakstu, kuru vēlas reklamēt. Pēc tam viņi izveido īsu digitālu ziņu / informatīvu plakātu, lai pastāstītu citiem par šo rakstu un informāciju tajā. Katrs grupas dalībnieks ir atbildīgs par satura daļas izstrādi:
 - a) **Teksts:** Ir vairāki svarīgi punkti, kas jāņem vērā izglītojamajiem, piem. balss, tonis, meta valoda, stils, originalitāte, uzticēšanās, skaidrība, precizitāte utt. [Rīks: [Hemingway App](#)]
 - b) **Bildes:** Izprot un piemēro autortiesību un licenču politiku [Rīks: [Pixabay](#)]
 - c) **Infografiks:** Iepazīstina ar galvenajiem jautājumiem un informāciju [Rīks: [Visme](#)]
 - d) **Video:** Vizualizācijas izmantošana [Rīks: [Flipgrid](#)]
 - e) Savieno radīto saturu vienā dokumentā/ vietā. [Rīks: PowerPoint]
 3. **Īsi secinājumi un kopsavilkums.** Nodarbības vadītājs kopā ar grupas dalībniekiem izmanto dažādus piemērus, lai parādītu digitālā satura veidošanas prasmi nozīmi pieaugušo izglītībā.
- Grupas dalībnieki tiek aicināti pārdomāt šādus jautājumus:**
- a) Kā interpretēt tiešsaistes satura ziņojumapmaiņu ?
 - b) Kādā veidā cilvēki mūsdienās popularizē un izplata savas idejas?
 - c) Kādus bezmaksas rīkus Jūs varat ieteikt digitāla satura veidošanai?
5. Nodarbības vadītājs var dalīties ar rokasgrāmatas rīkiem / vietnēm, ja dalībnieki vēlas tos izmantot ar saviem izglītojamajiem





- Nodrošiniet visus nepieciešamos materiālus.
- Pārliecinieties, ka visi nodarbības dalībnieki ir aktīvi iesaistīti nodarbībā.

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 digitālā satura veidošanas prasmes (piemēram, tīmekļa vietnes, emuāri, spēles, prezentācijas, multivide, video, audio, teksts utt.) .

REFLEKSIJA

- Vai dalībnieki izstrādāja stratēģijas, lai veicinātu izglītojamo digitālā satura veidošanas prasmes, 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 nodarbības dalībnieku ziņu kvalitāti, izmantoto līdzekļu dažādību, rīku izmantošanas efektivitāti un ziņojuma skaidrību.
 - b) Novērtējiet viņu idejas par atbilstošu digitālo rīku izmantošanu nodarbībās.

