



DIGITĀLĀ KOMPETENCE- LIETPRATĪGAM 21.GADSIMTA SKOLOTĀJAM UN SKOLĒNAM

Agita Ozoliņa
Jelgava, 2018.gada 12.marts



Sasniedzamais rezultāts

Ir izpratne par tehnoloģiju
jēgpilnu lietošanu mācību
procesā, skolotāja lomu skolēnu
digitālās prasības veicināšanā

A vertical sidebar on the left side of the slide, featuring a dark blue background with a grid of various white and light blue icons. These icons represent different aspects of technology and education, including a television, a camera, a lightbulb, a hand holding a device, a smartphone, a shopping cart, a Twitter bird, and a large letter 't'.

Tehnoloģijas

**skolotāja rīks mācību
stundas
organizēšanai/satura
demonstrēšanai**

**skolēnu digitālo
prasmju attīstīšana**



European Schoolnet Future Classroom Lab



WELCOME in the
FUTURE CLASSROOM LAB



WHAT is *AT FIRST SIGHT* the MAIN DIFFERENCE
YOUR CLASSROOM ?

WHAT would you like to KNOW MORE about

TAKE A PICTURE.



**Digitālai sabiedrībai nepieciešami
digitāli kompetenti iedzīvotāji**

**Lieto tehnoloģijas pārlicinātā,
drošā un daudzveidīgā veidā**

darba pienākumu veikšanai, darba
meklēšanai, izglītības procesā,
informācijas par veselības stāvokli
saņemšanai, sociālo tīklu
lietošanai, izklaidei u.t.t





EK pētījums (2017)

**79% ES iedzīvotāju
internetu lieto
vismaz 1x nedēļā**

**71% ES iedzīvotāju
internetu lieto
katru dienu**

**44% ES iedzīvotāju
nav pietiekošas
digitālās prasmes**

**14% nav digitālo
prasmju un tie
nelieto internetu**

**37% darba
meklētāju ir
nepietiekošas
digitālās prasmes**

**11% darba
meklētāju nav
digitālo prasmju
vispār**

A vertical decorative strip on the left side of the slide. It features a dark blue background with a grid of various white and light blue icons. These icons include a television, a camera, a lightbulb, a speech bubble, a hand, a smartphone, a person, a shopping cart, a padlock, a magnifying glass, a Twitter bird, and a lowercase 't'.

Skolotāju digitālās prasmes ietekmē skolēnu zinātkāri mācīties



«Samsung Latvija» aptauja par mūsdienu tehnoloģiju ietekmi uz skolēnu zinātkāri un vēlmi mācīties

83% vecāku uzskata, ka tieši skolotāju digitālās prasmes ietekmē skolēnu zinātkāri mācīties

66% uzskata, ka tehnoloģijas skolā var motivēt skolēnos zinātkāri

56% domā, ka tehnoloģijas labvēlīgi varētu ietekmēt skolēnu sekmes

9 no 10 vecākiem piekrīt, ka tehnoloģijām ir vieta skolā un tās regulāri vajadzētu lietot dažādos mācību priekšmetos

Samsung Skola nākotnei

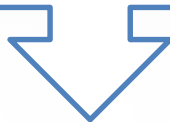


Pasaules Bankas pētījums par skolotāju IKT lietošanu mācīšanas procesā

- IKT pārsvarā tiek izmantots administratīvām vajadzībām
- IKT lietošana ir saistīta ar skolotāju mācīšanas stilu
- Skolotāji uzskata, ka IKT izmantošana stundās aizņem vairāk laika un atņem laiku tiešajai mācīšanai
- Tikai nedaudz skolotāju ir pārliecināti un droši darbā ar IKT
- Tehnoloģiju pieejamība ir svarīgs lietošanas faktors



EK definētās mūžizglītības pamatprasmes (kompetences)



saziņa dzimtajā valodā

**matemātiskās prasmes un pamatprasmes
dabaszinībās un tehnoloģijās**

mācīšanās mācīties

pašiniciatīva un uzņēmējdarbība

saziņa svešvalodās

digitālās prasmes

sociālās un pilsoniskās prasmes

kultūras izpratne un izpausme



Digitālā kompetence – spēja izmantot tehnoloģijas, lai iegūtu, uzkrātu, veidotu, novērtētu un apmainītos ar informāciju, lai droši komunikētu un līdzdarbotos sadarbības/ sociālajos tīklos, izmantojot interneta un tehnoloģiju iespējas; spēja pārliecinoši un kritiski izmantot informācijas tehnoloģijas mācībās, darbā un brīvajā laikā





Valsts izglītības
satura centrs

Obligātā mācību satura ietvars

VISK projekts, 25.09.2017.

Mācību jomas	Caurviju prasmes	Tikumi
Valodu	Pašizziņa un pašvadība	Atbildība / Centība
Sociālā un pilsoniskā	Domāšana un radošums	Drosmē / Godīgums
Kultūras izpratnes un pašizpaušmes mākslā	Sadarbība un līdzdalība	Gudrība / Laipnība
Dabaszinātņu	Digitālā	Līdzcietība / Mērenība
Matemātikas		Savaldība / Solidaritāte
Tehnoloģiju		Taisnīgums / Tolerance
Veselības un fiziskās aktivitātes		



Caurviju prasmes

**Pašizziņa
un
pašvadība**

- Es pats

**Domāšana
un
radošums**

- Es domāju un rīkojos

**Sadarbība
un
līdzdalība**

- Es ar citiem

Digitālā

- Es digitālā pasaulē



Digitālā caurvija ir zināšanu, prasmju, attieksmju, spēju un informētības kopums darbā ar Digitālajām tehnoloģijām:

- uzdevumu veikšana un problēmu risināšana
- komunikācija un sadarbība; informācijas iegūšana un organizēšana
- satura radīšana un koplietošana
- efektīva, atbildīga, kritiska, radoša, patstāvīga zināšanu konstruēšana mācībām
- jēgpilna, uz attīstību virzošas atgriezeniskās saites sniegšana
- spēja izprast Digitālo tehnoloģiju lomu zināšanu konstruēšanā

DIGITĀLO TEHNOLOĢIJU LIETOŠANAS MĀCĪBU SITUĀCIJĀS LĪMEŅU APRAKSTS

1	• Skolēni nelieto digitālās tehnoloģijas mācību situācijās.
2	• Skolēni lieto digitālās tehnoloģijas mācību situācijās. • Taču lietojot digitālās tehnoloģijas skolēni nekonstruē zināšanas un darbojas individuāli.
3	• Skolēni lieto digitālās tehnoloģijas mācību situācijās. • Digitālo tehnoloģiju lietošana atbalsta zināšanu konstruēšanu. • Taču lietojot digitālās tehnoloģijas skolēni nesadarbojas.
4	• Skolēni lieto digitālās tehnoloģijas mācību situācijās. • Digitālo tehnoloģiju lietošana ir nepieciešama zināšanu konstruēšanai. • Digitālo tehnoloģiju lietošana veicina sadarbību. • Taču skolēni nerada jaunus digitālos risinājumus/produktus.
5	• Skolēni lieto digitālās tehnoloģijas mācību situācijās. • Digitālo tehnoloģiju lietošana ir nepieciešama zināšanu konstruēšanai. • Digitālo tehnoloģiju lietošanai ir nepieciešama sadarbība. • Skolēni rada jaunus digitālos risinājumus/produktus.



Skolēni lieto IKT

Jā	Nē
Skolēni veic matemātikas uzdevumu izklājlapu programmā (piem. MS Excel)	Skolēni veic matemātikas uzdevumu uz skolotāja izdrukātas darba lapas
Skolēni veic dabaszinību pētījumu par šūnām ar datorsimulācijas programmu, lai pētītu procesu	Skolēni klausās un skatās skolotājas demonstrāciju (prezentācija, filma, datorsimulācija) par pētījumu
Skolēni izmanto Microsoft OneNote, lai uzrakstītu darbu, labotu un uzlabotu to, sniegtu atgriezenisko saiti par klasesbiedra darbu.	Skolēni raksta eseju Microsoft OneNote, lai skolotāja labotu darbus tiešsaistē



Zināšanu konstruēšana

Zināšanu konstruēšana- skolēni ģenerē idejas un izpratni, **kas ir jauna situācija viņiem**, tas notiek caur interpretāciju, analīzi, sintēzi un/vai izvērtējumu.

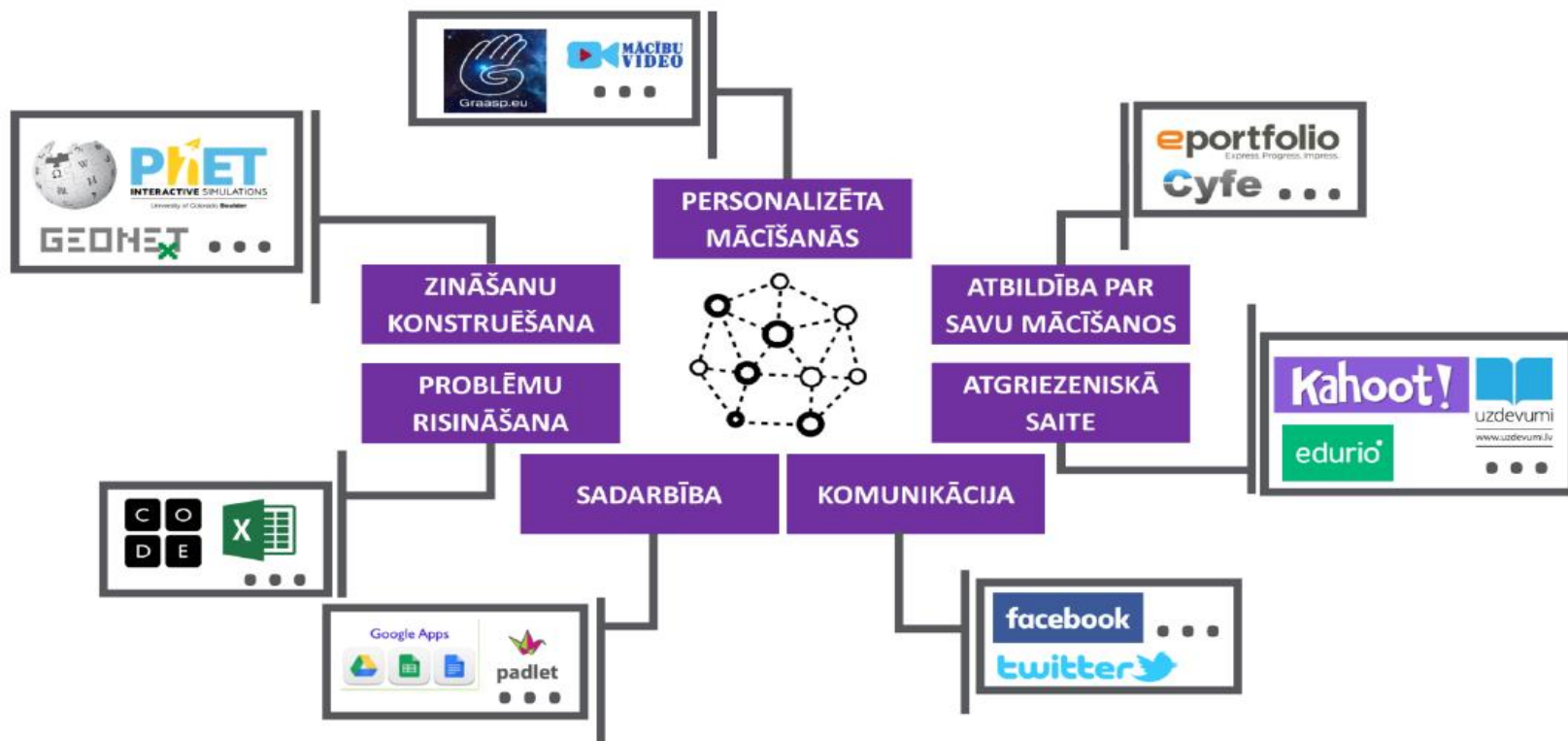
- Skolēni izmanto IKT, lai analizētu zinātnisku informāciju.
- Skolēni lasa informāciju Twitter, izraksta interesantākos tvītus (informāciju).
- Skolēni spēlē (Xbox) automašīnu sacensību spēli.



IKT jēgpilnums

Jā	Nē
Skolēni internetā meklē informāciju dažādu pasaules avīžu vietnēs	Skolēni internetā meklē informāciju Jelgavas vēstnesī.
Skolēni izmanto datorsimulāciju, lai pētītu zvaigžņu veidošanos, sastāvu.	Skolēni pieraksta pētījuma rezultātus datorā.

SKOLĒNS JĒGPILNI LIETO IKT RĪKUS





Ko darīt?

- Skolā izstrādāti un iedarbināti (!) vienoti standarti dokumentu noformēšanai, prezentāciju sagatavošanai u.tml. un visos priekšmetos skolēni tiek mācīti tos lietot
- Informātikā tiek iemācītas nepieciešamās prasmes, ko «darbina» pārējos priekšmetos
- Stundās tiek izmantoti skolēnu telefoni. (67% interneta pieslēgums)



Paldies par uzmanību!