

PEDAGOGU PROFESIONĀLĀS KVALIFIKĀCIJAS PILNVEIDES PROGRAMMA (A)

Programmas nosaukums	Programmas adresāti <i>(pedagogu mērķgrupas)</i>	Programmas apjoms <i>(stundās)</i>	Anotācija
Pedagogu digitālā kompetences pilnveide	Izglītības iestāžu pedagogi	24	Programmas saturu veido klātienes nodarbības, kas ietver demonstrāciju, darbu interneta vidē un praktisku individuālo darbu. Uzsvars tiek likts uz STEM kompetenču attīstību. Praktiskajās nodarbībās iekļautas interaktīvas mācību metodes, proti, interaktīvu eksponātu lietošana, izzināšana un praktiska iesaistīšanās tehniski radošā darbībā. Programmas uzdevumi: – Pilnveidot izpratni par digitālās kompetences jēdzienu un saturu; – Apgūt teorētiski un praktiski daudzveidīgas digitālās prasmes, piemēram, tehnoloģiju koplietošanu, radoša digitālā satura izstrādi un integrēšanu, drošības un tīkla etiķetes jautājumus; – Realizēt pieredzes apmaiņu digitālās kompetences jomā; – Izveidot reālu digitālu mācību saturu, kas izmantojams mācību procesā; – Izveidot reālu mācību saturu, iekļaujot starpdisciplināras aktivitātes, kas aptver STEM zināšanas.

PEDAGOGU PROFESIONĀLĀS KOMPETENCES PILNVEIDES PROGRAMMAS (A) ĪSTENOŠANAS PLĀNS

Programmas nosaukums <i>Pedagogu digitālā kompetences pilnveide</i>
Programmas autors Ventspils inovāciju centrs
Programmas īstenošana Mērķauditorija – Izglītības iestāžu pedagogi. Darbības forma – pedagogu apmācības programma. Nodarbības ilgums – 2 astronomiskās stundas vienu reizi nedēļā. Programmas realizācija – 24 nodarbības gadā.
Programmas mērķis Pilnveidot pedagogu spēju izmantot tehnoloģijas informācijas ieguvei, izveidei un apmaiņai mācību darba un personiskās izaugsmes vajadzībām, kā arī pilnveidot kompetenču uzlabošanas STEM mācīšanās.
Programmas uzdevumi: 1. Teorētiski iepazīties ar digitālās kompetences saturu; 2. Pilnveidot praktiskās iemaņas digitālās kompetences jomu- informācijas un datu prasības; komunikācijas un sadarbības; digitālā satura izveides; drošības un problēmu risināšanas - apguvē; 3. Aktualizēt starppriekšmetu saiknes realizāciju mācību procesā; 4. Pilnveidot praktiskās iemaņas starpdisciplināri praktisko darbu iekļaušanai mācību saturā; 5. Rosināt pedagogu pieredzes apmaiņu digitālās kompetences jautājumos.
Plānotie rezultāti: 1. Iegūta un aktualizēta izpratne par digitālās kompetences jēdzienu, saturu un pedagogu lomu izglītojamo digitālās prasības veicināšanā; 2. Teorētiski un praktiski pilnveidotas digitālās kompetences prasmes: 2.1. Meklēt, novērtēt, pārvaldīt datus un digitālo saturu; 2.2. Koplietot tehnoloģijas un izmantot tās sadarbības realizācijai, pārzinot tīkla etiķeti; 2.3. Izstrādāt, pārveidot un integrēt radošu digitālo saturu; 2.4. Pārzināt drošības jautājumus, kas saistīti ar tehnoloģiju lietošanu; 2.5. Gūt ierosmi radoši lietot digitālās tehnoloģijas. 3. Reāli izveidots digitāls saturs, kas izmantojams mācību procesā; 4. Reāli izveidots mācību saturs, ietverot starpdisciplināri praktiskos darbus STEM pieejai izglītībā;

5. Realizēta pedagogu pieredzes apmaiņa digitālās kompetences jomā; 6. Iegūta un aktualizēta izpratne par STEM iemaņu nepieciešamību un neformālās izglītības satura lomu.			
Nr.	Tematika ar īsu satura anotāciju	Stundu skaits	Īstenošanas formas, metodes, pārbaudes formas un metodes
1.	1. Digitālās kompetences 21.gadsimtā un kāpēc tādas nepieciešamas: informācijas apstrāde, komunikācija, satura veidošana, problēmrisināšana; 2. Skola 2030 - informācijas tehnoloģijas.	4	Lekcija, diskusija, darbs pāros, darbs grupās, praktiskais darbs
2.	1. Drošības prātība digitālajā vidē: kā organizēt informācijas aizsardzību darbā un mājās, datu rezerves kopēšana, programmatūras atjaunināšana, antivīrusi, risku saistība ar e-pastiem un interneta vietņu apmeklēšanu, bezvada tīklu, mobilo iekārtu un metadatu drošība.	4	Lekcija, diskusija, darbs grupās, praktiskais darbs
3.	1. Dokumentu un informācijas glabāšana – vietnes, to izmantošana ikdienā, iespējas; 2. Mūsdienīga prezentācija – prezentācijas triki, dažādas vietnes.	4	Lekcija, diskusija, darbs pāros, individuāls praktiskais darbs
4.	1. Stundas satura veidošana un pārbaude – online bezmaksas vietnes, testi; 2. Vizuāļu veidošana – bezmaksas interneta vietnes, starppriekšmetu saikne, failu formātu maiņa.	4	Lekcija, diskusija, darbs pāros, individuāls praktiskais darbs
5.	1. Starpdisciplināri praktisko darbu iesaiste mācību darbā; 2. STEM ikdienas dzīvē un reālu problēmu integrēšana STEM mācību stundās; 3. Tehniskā radošuma iekļaušana mācību darbā – tehniski radošā darbnīca un interaktīva eksponāta apskate un izzināšana; 4. Lomu spēles - interaktīva eksponāta apskate un izzināšana.	4	Lekcija, diskusija, individuāls praktiskais darbs, darbs grupās Ekspozāts CSUG-03: 1) STEM – tehnoloģijas. 2) Skaidro zinātnisko fenomenu: video apstrāde, lomu spēles 3) <u>Praktisks eksperiments:</u> Pedagogs gūst zināšanas un prasmes par filmu veidošanu, video apstrādi un iespēju īsā laika posmā radīt savu filmu. Ekspozāts BG-07:

			1) STEM – matemātika. 2) Skaidro zinātnisko fenomenu: loģiskā domāšana 3) <u>Praktisks eksperiments:</u> Pedagogs gūst zināšanas un prasmes par to, kā ar matemātikas un loģiskās domāšanas palīdzību var atrisināt uzdevumus jeb “cietos riekstus”. Tas rada pārliecību par saviem spēkiem, izaicinājumu un prieku par atrisinātu uzdevumu.
6.	1.Mācību stundas satura veidošana un starpdisciplināri praktisko darbu iesaiste mācību procesā.	4	Lekcija, diskusija, individuāls praktiskais darbs
	KOPĀ	24	

Programmas īstenošanai nepieciešamie resursi:

1. Programmu īsteno, izmantojot Eiropas Ekonomikas zonas finanšu instrumenta un Norvēģijas finanšu instrumenta 2014.-2021.gada perioda programmas “Pētniecība un izglītība”, pašvaldības finansējumu. Programmas īstenošanai nepieciešamie pamatresursi ir:
 - 1.1. Programmas īstenotāju – apmācību programmas pedagogu – darba samaksas nodrošinājums;
 - 1.2. Materiālu tehniskās bāzes nodrošinājums:
 - Attiecīgās apmācību programmas specifikai atbilstošas telpas nodarbībām;
 - Attiecīgās apmācību programmas specifikai atbilstošs materiāli tehniskais nodrošinājums.