



Konference mentoriem

2024. gada 21. augustā plkst. 11.00 - 15.00

Imantas 7. līnija 1, Rīga

Dienas kārtība

| Laiks | Saturs |
|---------------|--------------|
| 10.30 – 11.00 | Reģistrācija |
| 11.00 – 12.30 | Ievads |
| 12.30 – 13.00 | Pauze |
| 13.00 – 14.30 | Darbnīcas |
| 14.30 – 15.00 | Noslēgums |

Darbnīcas

Roboti

Vadītājas:

Ketlīna Tumase un

Arta Rūdolfa

Pēdējo gadu tehnoloģiju nerimstošā attīstība paredz, ka sabiedrības digitālās prasmes jāsekmē visos izglītības posmos. Izglītojošās robotikas aktivitātēm mācību procesā ir potenciāls sekmēt audzēkņos dažādu jomu kompetences, piemēram, matemātikas, dabaszinātņu, tehnoloģiju jomas u.c. Tostarp tiek veicināta pašvadīta mācīšanās, sadarbības prasmes, problēmrisināšanas prasmes, loģiskā domāšana, radošā domāšana, spēja kļūdu daudzumu neskatīt kā mērauklu savam sniegunam u.c.

Izglītojošās robotikas darbnīcā katram ir iespēja pārliecināties, vai uzdevumi ar robotiem veido aktīvās mācīšanās pieredzi un piedāvā gan fiziski, gan mentāli aktīvu darbību mācību procesā.

- Īsa teorija par izglītojošo robotiku.
- Praktiskas aktivitātes ar 4 dažādiem izglītojošās robotikas komplektiem.
- Refleksija

Izlaušanās spēles

Vadītāja:
Elīna Grāvelsiņa

Kurā profesijā ir jāatrisina problēmas, jāatrod un jāatceras informācija, jānodod tā citiem, jāiekļaujas ierobežotā laikā, jāatrod kopsakarības un dažkārt jāstrādā stresa situācijās? Katrs apgalvo, ka tā ir viņa izvēlētā darba vieta, bet patiesībā šīs ir prasmes, kuras var apgūt izlaušanās spēlēs.

Izlaušanās spēles ir aktīvās mācīšanas metode, kas veicina līdzdalību, attīsta kritisko domāšanu un stiprina komandas darbu. Darbnīcā: iepazīsim soli pa solim, kas ietilpst izlaušanās spēlēs; praktiski izmēģināsim dažādus spēļu elementus un katrs pamēģināsim izveidot savu pirmo spēles uzmetumu.

Darbnīcu vadīs spēļu dizainere Elīna Grāvelsiņa, LU doktorante, kura pēta spēlē balstītu mācīšanos un ikdienā veido gan digitālas, gan klātienē spēles.

Refleksijas ietvars skolotāja profesionālās identitātes attīstībai

Vadītājas:
Indra Odiņa un
Ilze Miķelsone

Refleksijai ir būtiska loma skolotāju izglītības studiju procesā un mentordarbībā. Sākot no refleksijas kā vienkāršotas lietu izpratnes uz spēju strādāt ar dažādiem refleksijas ietvariem, paplašinot apzinātību. Tiks izmēģināti četri refleksijas veidi: refleksija darbībā, refleksija par darbību, refleksija darbībai un refleksija ar darbību, kas balstīta uz intuitīvu sintēzi.

Mākslīgais intelekts

Vadītāja:
Astra Rūdolfa

Skolēnu uzvedņu pratība, izmantojot ģeneratīvo MI.

Šobrīd ar vien aktuālāka kļūst MI rīku izmantošana ikvienā jomā, kas skar cilvēku ikdienu. Šie rīki viegli piejami arī skolēniem un skolēni atzīst, ka izmanto tos dažādu mācību uzdevumu veikšanai.

Lai arī ģeneratīvā MI rīki piedāvā jaunas iespējas metodes zināšanu konstruēšanā un apgūšanā, sniedzot skolēniem un pedagogiem jaunas metodes mācību procesa uzlabošanai, jāapzinās: lai šo rīku izmantošana kļūtu par jēgpilnu resursu zināšanu konstruēšanā, nepieciešams apgūt jaunas prasmes.

Ģeneratīvā MI rīku efektīva izmantošana iespējama vien tad, ja skolēnam ir pietiekamas priekšzināšanas dažādās mācību jomās, papildus uzsverot nepieciešamību spēt kritiski domāt, analītiski izvērtēt informāciju un lemt par šādu rīku lietošanas nepieciešamību.

Lai skolēns šos rīkus izmantotu labu nodomu mudināts, viņam nepieciešamas zināšanas, kā to darīt jēgpilni un pedagogi ir tie, kas var palīdzēt apgūt jaunas prasmes, skaidrojot kā šos rīkus izmantot. Nodarbībā tiks skaidrots, kas skolēnam būtu jāzina par ģeneratīvā MI rīku sniegtajām iespējām mācību procesā, lai šo rīku izmantošana būtu noderīga zināšanu apguvei un padziļināšanai. Kādi ir būtiskākie nosacījumi, kuri jāievēro, izmantojot ģeneratīvā MI rīkus praktiski, neveicinot plaģiātismu. Tiks sniegti padomi, kā pareizi sastādīt uzvednes, lai iegūtā informācija būtu noderīga un skaidroti riski, kas jāzina skolēnam, izvēloties šos rīkus izmantot.

Veicināsim skolēnu zināšanas šo rīku izmantošanā, skaidrojot kā to darīt pareizi, tādējādi cenšoties novērst potenciālas problēmas zināšanu apgūvē, skolojot gudru nākotnes tehnoloģiju lietotāju.

Digitālie rīki mācību procesa īstenošanai pirmsskolā un sākumskolā

Vadītāja:
Inese Eglīte

Dažādu digitālo rīku mērķis ir ne tikai padarīt skolotāju ikdienu vienkāršāku, bet arī plānot digitāli daudzveidīgu mācību procesu. Tādējādi nodrošinot spēles elementu izmantošanu nodarbībās, kas palīdz bērnam apgūt konkrētu mācību saturu. Nodarbībā būs iespēja iepazīties ar digitālajiem rīkiem, kuri nodrošina interaktīvu mācību procesu gan individuāli, gan grupā. Tāpat skatīti rīki, kas palīdz veidot darba lapas un spēles, kas atbilst bērnu interesēm un vajadzībām, iekļaujot to mācību jomu vai priekšmeta saturu, kas ir aktuāls katram skolotājam.

*Mērķtiecīgi organizēta
pašizpausme mākslā
kultūras kontekstu un
vērtību apzināšanā*

Vadītāja:
Daiga Kalēja-Gasparoviča

Mākslas jomas balsta punkti: skata punktu dažādība par dzīves daudzveidību, **kultūra** kā dzīvesveida pamats, klāt esošs visās cilvēka darbības un sabiedrības dzīves jomās, veidojot indivīda attiecības ar sabiedrību un pasauli, saistīta ar **vērtībām**. Kāda jēga no skolotāja dotā uzdevuma no kultūras vērtību viedokļa un izvirzīt skolēnam personīgi nozīmīgu darbības mērķi. Mērķa formulējumā tiek iekļauta kultūras kontekstā interpretējama vērtība.

Pašizpausme un tās veicināšana balstīta *Personības darbības teorijā*, kur pašizpausme ir mācīšanās, ko raksturo kā mērķtiecīgu, motivētu darbību, kuras produktivitāti nosaka cilvēka individuālās īpašības, personīgais nozīmīgums un jēga; kā pieredzes savstarpēju bagātināšanos mācību procesā. Šajā pieejā mācīšanās ir pieredzi pārveidojošs, nozīmi un jēgu veidojošs attīstības process.

*Virtuālā un
papildinātā
realitāte*

Vadītāja:
Zinta Zālīte-Supe

Viena no tehnoloģijām, kura pēdējo desmit gadu laikā ir attīstījusies un tiek prognozēts, ka ieņems ar arvien nozīmīgāku lomu izglītībā, medicīnā un citās jomās, ir paplašinātās realitātes tehnoloģijas jeb citiem vārdiem, papildinātā, virtuālā un jauktā realitāte. Darbnīcā būs iespēja iepazīties ar katru tehnoloģijas veidu, teorētiski uzzināt par ieguvumiem izglītībā no to pielietojuma, praktiski pašiem izmēģināt dažādas lietotnes virtuālajā, papildinātajā un jauktajā realitātē. Diskutēsim arī par izaicinājumiem, ar kuriem var nākties saskarties lietojot šīs tehnoloģijas.

Digitālā māksla

Vadītājas:
Anna Ansonē un
Katrīna Līva Karaša

Radošā darbnīca piedāvā ieskatu darbā ar Procreate – vadošo digitālās mākslas lietojumprogrammu, kas pieejama Apple iPad planšetēm. Šī darbnīca ir domāta pedagogiem, kuri vēlas attīstīt savas digitālās mākslas prasmes un integrēt šo tehnoloģiju savā pedagoģiskajā darbā. Piedaloties darbnīcā, dalībnieki apgūs praktiskas prasmes un stratēģijas, kā izmantot Procreate, lai veidotu un papildinātu mācību materiālus, attīstītu māksliniecisko izteiksmi un veicinātu radošumu klases telpā.

Darbnīcas mērķi:

1. Apgūt Procreate lietošanas prasmes pedagoģiskajam darbam.
2. Izstrādāt un pielāgot mācību materiālus.
3. Attīstīt radošumu un māksliniecisko izteiksmi pedagoģiskajā darbībā.

Laiks: 1,5 stundas

Mērķauditorija: Pedagogi no visiem izglītības līmeņiem un jomām, kuri vēlas attīstīt digitālās prasmes un integrēt Procreate savā pedagoģiskajā darbā.

Rezultāts: Dalībnieki pabeidz darbnīcu ar praktiskām prasmēm un idejām, kā izmantot Procreate kā radošu rīku savā ikdienas pedagoģiskajā praksē.

4. Ievads Procreate lietošanā pedagoģiskajā darbā

Procreate iespējas un priekšrocības pedagoģijā

Iepazīšanās ar Procreate lietojumprogrammu un tās pamata funkcijām

5. Digitālo materiālu izstrāde

Attēlu un teksta apstrāde mācību satura izveidē

Materiālu eksportēšana un koplietošana

6. Mācību materiālu veidošana un papildināšana

Datu vizualizācija

Interaktīvu aktivitāšu izveide

3D modeļu rediģēšana

*Valodas prasmju
attīstības
veicināšana ar
“Kamishibai”*

Vadītāja:
Ieva Margeviča-
Grinberga

Kā motivēt bērnus apgūt valodu un veicināt viņu lasītprieku? Radoša pieeja valodai un dialoga iespējamība par stāstiem rosina bērnu zinātkāres attīstību un veicina vēlmi lasīt un iedziļināties.

Darbnīcā, praktiski darbojoties, mēs noskaidrosim japāņu stāstījuma teātra *Kamishibai* daudzveidīgās izmantošanas iespējas radošai bērnu valodas prasmju attīstības veicināšanai pirmsskolā un sākumskolā.

Darbnīcas mērķis: veicināt *Kamishibai* teātra radošu izmantošanu bērnu pozitīvas valodas apguves pieredzes veidošanai mācību procesā.

Mērķa grupas: pirmsskolas pedagogi, sākumizglītības skolotāji, bibliotekāri

Darbnīcas saturs:

- Īsa *Kamishibai* vēsture.
 - *Kamishibai* izmantošanas iespējas mācību procesā.
 - Ieteikumi *Kamishibai* izmantošanai mācību procesā.
 - Dažādu stāstīšanas metožu izmēģināšana mazās grupās.
-