

Start(IT) Datorikas konference

Liene Zeile

VISC vispārējās izglītības nodaļas vadītājas vietniece

liene.zeile@visc.gov.lv

Tel. 67814439

Projekta iniciatori

- Nozares speciālisti (Maksims Jegorovs) sadarbībā ar informātikas skolotāju asociāciju (Viesturs Vēzis) 2014. gadā iesniedz priekšlikumus IZM vispārējās izglītības pilnveidei.
- Divus pēdējos gadus nodibinājums «IT Fonds» finansē un koordinē mācību programmas un metodisko materiālu izveidi, īsteno pedagogu profesionālo pilnveidi un uztur platformu Start(IT), lai materiāli būtu pieejami visiem Latvijas skolēniem un skolotājiem.

Galvenie izaicinājumi ieviešot izglītības saturu saistībā ar digitālām prasmēm

- Pāreja uz agrīnāku digitālo kompetenču veidošanu, meklējot atbilstošus metodiskās pieejas un mācīšanās paņēmienus.
- Skolotāju tālākizglītība jaunāko tehnoloģiju apguvē un tehnoloģiju jēgpilna izmantošana mācību procesā.
- Pāreja no līdzšinējās prakses, kuru raksturo tendence apgūt IKT lietošanu un izmantošanu citu mācību priekšmetu apguvē, uz algoritmiskās domāšanas attīstīšanu, programmēšanas un citu datorikas nozarei specifisku jautājumu apguvi. Ar katru nākamo klasi arvien vairāk tiek attīstītas spējas skolēnam pašam digitālo vidi veidot.

Digitālās prasmes katram *Skolā2030*

Projekts Nr. 8.3.1.1/16/I/002 Kompetenču pieeja mācību saturā



Valsts izglītības satura centrs

NACIONĀLAIS
ATTĪSTĪBAS
PLĀNS 2020



EIROPAS SAVIENĪBA

Eiropas Sociālais
fonds

IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ

Obligātā mācību satura ietvars

VISC projekts, 18.08.2017.

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

Tehnoloģiju (t.sk., digitālā pratība)

- Spēj praktiski radīt sev un sabiedrībai vajadzīgus produktus un digitālus risinājumus,


projektējot un konstruējot, izmantojot dažādus paņēmienus, darbarīkus un ierīces, t.sk. digitālās, izvēloties piemērotus materiālus un dizainu;

- ir ieguvis vienkārša tehnoloģiska procesa realizācijas un inženiertehnisku problēmu risināšanas praktisku pieredzi;
- spēj droši, efektīvi un atbildīgi izmantot digitālās tehnoloģijas pašrealizācijai, komunikācijai, sadarbībai, līdzdalībai;
- veido ieradumu praktiskajā darbībā mērķtiecīgi un atbildīgi izmantot resursus.



Tehnoloģiju mācību jomas mērķis:

**Skolēns spēj radīt praktiski sev un
sabiedrībai vajadzīgus risinājumus
(*produkti, pakalpojumi, informācija, vide*),
t.sk. digitālus risinājumus.**



Skolēnu prasmju attīstība Tehnoloģiju mācību jomā



Mācību priekšmeti un moduļi Tehnoloģiju mācību jomā

1,5-6 gadi

Pirmsskola

6-9 gadi

1.-3.klase

9-12 gadi

4.-6.klase

12-15 gadi

7.-9.klase

15-16 gadi

10.klase

16-18 gadi

11.-12.klase

Tehnoloģiju
elementi

Dizains un tehnoloģijas

Datorika
(integrēti 1.-3.kl., priekšmets 4.-9.kl.)

Inženierzinība
s

Tehnoloģija
s

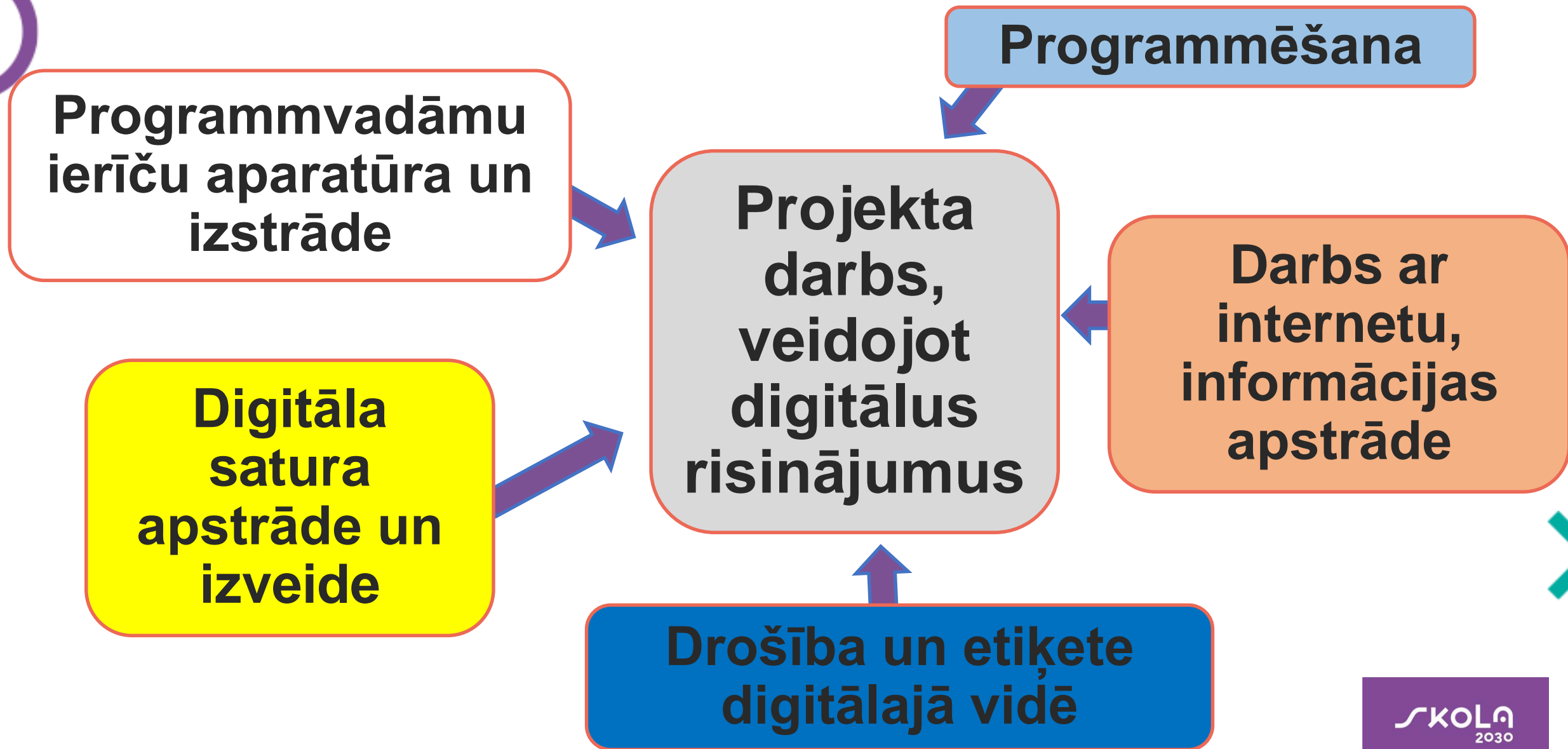
Izvēles
moduļi

DATORIKA mācību priekšmets

Mērķis:

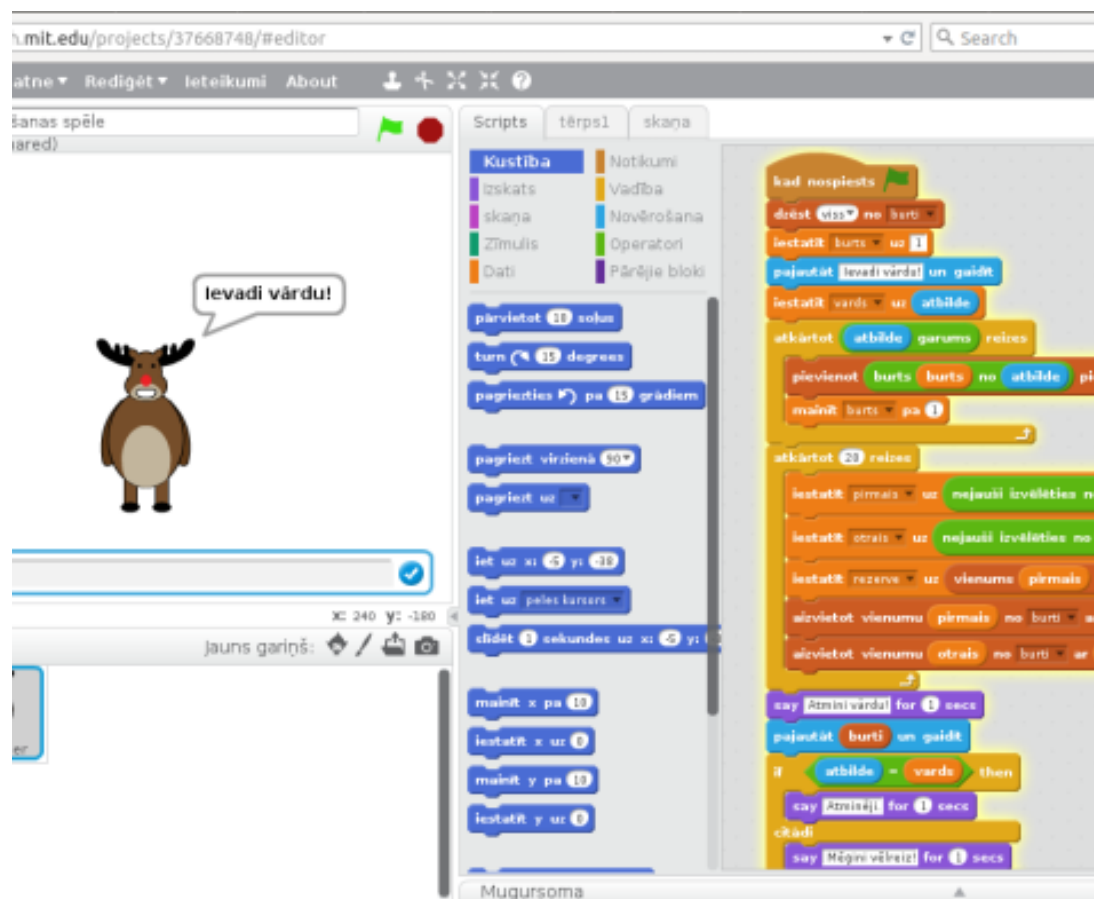
- Attīstīt skolēnos izpratni par programmvadāmam ierīcēm un to praktisku un drošu pielietojumu ikdienas dzīvē.
- Sniegt skolēniem pieredzi **digitālu risinājumu radīšanas procesā**, tā analīzē un izvērtēšanā, sniedzot nepieciešamās prasmes programmēšanā un digitālo tehnoloģiju lietošanā.

Tematiskie moduļi mācību priekšmetā Datorika



Skolēna uzdevuma piemērs

Datorikā 6.klase:



Uzdevums skolēniem grupā izstrādāt animētus stāstus, spēles, izmantojot vizuālās programmēšanas valodu *Scratch*.

Skolēna uzdevuma piemērs

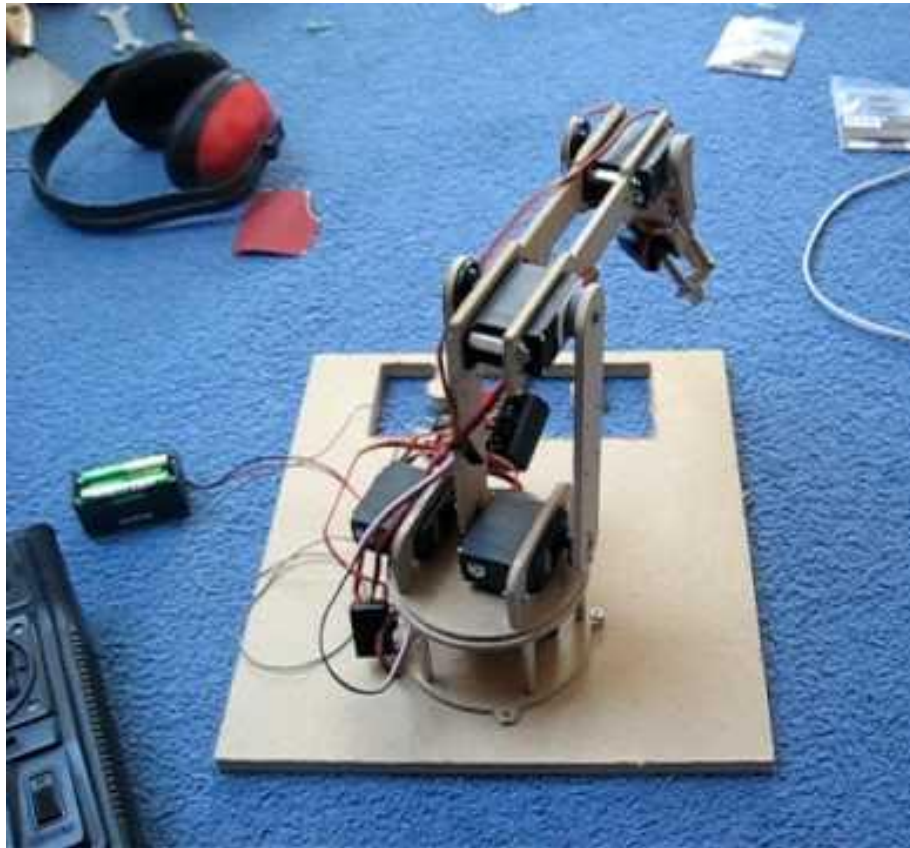
Datorikā 7.klase:



Uzdevums skolēniem izstrādāt savu digitālo portfolio, mācoties programmēšanu un *web* dizaina elementus.

Skolēna uzdevuma piemērs

Dizainā un tehnoloģijās 9.klase:



Uzdevums skolēniem izstrādāt robota dizainu un izgatavo robotu, kas var veikt dažādas funkcijas un darbības.

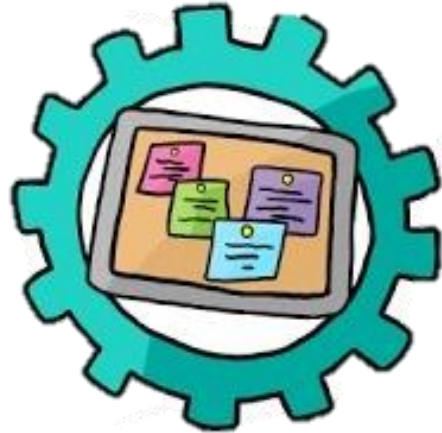
Tehnoloģiju mācību jomas pamatā – DOMĀŠANAS VEIDS



iespēja/
vajadzība



ideja



risinājums



analīze



lietošana

Mācīšanās iedziļinoties

Lietpratība (kompetence) ir iespējama, ja mainām uzsvarus:

- lielāka skolēna iesaiste mācībās;
- pārmaiņa: no gatavu zināšanu nodošanas uz mācīšanās vadīšanu.

Mācīšanas pieeju raksturo:

- skaidrs sasniedzamais rezultāts skolēnam;
- jēgpilni uzdevumi un atbalsts;
- attīstoša atgriezeniskā saite (vērtēšana, lai mācītos);
- domāšana par mācīšanos.

**Paņēmieni, taktikas izmantoti jau iepriekš.
Izaicinājums - to mērķtiecīgi ieviest katrā skolā ikdienā.**

PALDIES!

Projekts Nr. 8.3.1.1/16/I/002 Kompetenču pieeja mācību saturā



Valsts izglītības satura centrs

NACIONĀLAIS
ATTĪSTĪBAS
PLĀNS 2020



EIROPAS SAVIENĪBA
Eiropas Sociālais
fonds

IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ

SKOLA
2030