

## Reģionālā skolotāju pieredzes konference “Praktiski. Lietpratībai. Latgale”

2022. gada 5. aprīlī

### Latgales reģionālā konference

#### 7. Tehnoloģiju mācību joma

|                                     | Datorika                                                                                 | Dizains un tehnoloģijas                                                                                                 |
|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. paralēlā sesija<br>(13:45-15:00) | 7.1.1. Kā datorikā plānot un īstenot starppriekšmetu saikni un starpdisciplināru pieeju? | 7.1.2. Kā dizainā un tehnoloģijās pētīt vajadzības skolā, lai skolēns jēgpilni piedzīvotu dizaina procesu? MEISTARKLASE |
| 2. paralēlā sesija<br>(15:15-16:30) | 7.2.1. Kā datorikā veidot un izmantot snieguma līmeņu aprakstus? DARBNĪCA                | 7.2.2. Kā dizainā un tehnoloģijās plānot mācību saturu, attīstot sadarbības prasmes un praktiskās iemaņas?              |
| 3. paralēlā sesija<br>(16:45-18:00) | 7.3.1. Kādas starpdisciplināras iespējas ir programmēšanā, robotikā un inženierzinībās?  | 7.3.2. Kā realizēt tematu “Kā izgatavo izstrādājumu no kompozītmateriāliem?” sadarbībā ar dabaszinībām? MEISTARKLASE    |

#### **1.sesija (13:45-15:00):**

##### **7.1.1. Kā datorikā plānot un īstenot starppriekšmetu saikni un starpdisciplināru pieeju?**

Piedāvāsim trīs pieredzes stāstus sākumskolas, pamatskolas posmā par starppriekšmetu saiknes plānošanu un īstenošanu datorikā ar citu mācību jomu priekšmetiem un dažādu tehnoloģiju izmantošanu.

Mūsdienās ir svarīga sadarbība ar kolēģiem, tādēļ uzzināsi pieredzi, kā Krāslavas ģimnāzijā tiek apvienota datorika un mūzika. Dzirdēsi par tēmu paralēlo apguvi.

**Jeļena Japiņa**, Krāslavas ģimnāzijas matemātikas un datorikas skolotāja, **Natalja Loskutova**, Daugavpils 3. vidusskolas metodiķe, mācību jomas koordinatore, mācīšanās konsultante.

Redzēsiet piemēru, kā vadīt āra orientācijas nodarbības 4. un 5. klasēm ar interaktīvu maršrutu telefonā ArcG/S veidošanu, koku mērījumiem un foto, rezultātu apstrādi klasē. Uzzināsiet par efektīvām un praktiskām starppriekšmetu stundām, kur tiek apvienotas dabaszinības, matemātika un datorika.

**Ilze Jonāne**, Dagdas vidusskolas datorikas skolotāja, metodiķe, mācību jomas koordinatore, **Olga Kovaļova**, Daugavpils 3. vidusskolas dabaszinību skolotāja.

Uzzināsiet, kā Dagdas vidusskolā plāno starppriekšmetu saikni un atrod paralēlos tematus literatūrā, datorikā un matemātikā. Uzzināsiet par lielo tēmu paralēlo plānošanu un visu skolotāju sadarbību, plānojot tēmu norises laikus.

**Anna Krilova**, Dagdas vidusskolas datorikas skolotāja, izglītības tehnoloģiju mentore, mācību jomas koordinatore.

*#datorika #mūzika #dabaszinības #sākumskola #pamatizglītība #skolu skolotājiem*

### **7.1.2. Kā dizainā un tehnoloģijās pētīt vajadzības skolā, lai skolēns jēgpilni piedzīvotu dizaina procesu? MEISTARKLASE**

Dalībniekiem būs iespēja iepazīties ar mācību satura un pieejas plānošanu 9. klašu tematā “Tekstiltehniku sintēze”, kura ietvaros tika veidotas attīstošas spēles pirmsskolai. Tika pētītas skolēnu vajadzības un noskaidrots, ka skolā un pirmsskolā ir nepieciešami jauni mācību rīki – spēles. Izpētes rezultātā skolēni veidoja attīstošās spēles pirmsskolas skolēniem, kuras tiek testētas, uzlabotas, pārbaudītas un lietotas mācību darbā.

**Ineta Melne**, Rēzeknes Valsts poļu ģimnāzijas dizaina un tehnoloģiju un vizuālās mākslas skolotāja.

*#dizains un tehnoloģijas #sākumskola #pamatizglītība #skolu skolotājiem*

## **2. sesija (15:15-16:30):**

### **7.2.1. Kā datorikā veidot un izmantot snieguma līmeņu aprakstus? DARBNĪCA**

Darbnīcā gūsiet ieskatu, kā datorikā veidot un izmantot skolēnu snieguma līmeņu aprakstu. Būs iespēja redzēt snieguma līmeņu apraksta izmantošanas pozitīvo ietekmi mācīšanas un mācīšanās procesā. Iegūsiet atgādinājuma pārskatu, kas ir snieguma līmeņu un kādi ir to veidošanas pamatprincipi.

**Vēsma Poplavska**, Rēzeknes Valsts 1. ģimnāzijas datorikas skolotāja, direktora vietniece.

*#datorika #pamatizglitiba #vidusskola #skolu skolotajiem*

### **7.2.2. Kā dizainā un tehnoloģijās plānot mācību saturu, attīstot sadarbības prasmes un praktiskās iemaņas?**

Ielūkosieties divos pieredzes stāstos par mācību satura un pieejas plānošanu dizaina un tehnoloģiju mācību priekšmetā. Iepazīsiet pieredzi, realizējot dažādu prasmju attīstīšanu dizaina un tehnoloģiju apgūvē.

Uzzināsiet pieredzes stāstu, kurā tiks atspoguļots izaicinājums, kā pamatskolas posmā dizainā un tehnoloģijās saplānot un atrast laiku, lai skolēni, mērķtiecīgi darbojoties, apgūtu nepieciešamās prasmes citu mācību priekšmetu sekmīgai apguvei un turpmākajai dzīvei.

**Maija Kulakova**, Līvānu 1. vidusskola mājturības, dizaina un tehnoloģiju skolotāja.

Būs iespēja uzzināt 8. klases temata “Grupās projekts: “Kā gatavo piena produktu ēdienus? Kā uzklāj galdu brīvdabas pasākumā?”” mācīšanas pieredzi. Varēsiet redzēt uzdevumus skolēnu darba grupām, īsu skolēnu paveiktā snieguma analīzi, grupu darba pašvērtējuma kritērijus, kulinārijas nodarbības darba lapu, kā arī tiks dots neliels ilustratīvais materiāls par skolēnu paveikto darbu.

**Inese Jurāne**, Rēzeknes 5. vidusskolas dizaina un tehnoloģiju skolotāja.

*#dizains un tehnologijas #pamatizglitiba #skolu skolotajiem*

## **3. sesija (16:45-18:00):**

### **7.3.1. Kādas starpdisciplināras iespējas ir programmēšanā, robotikā un inženierzinībās?**

Sesijas laikā dalībnieki iepazīsies ar diviem pieredzes stāstiem par programmēšanas vidi un savietojamu aparatūru, kā arī dzirdēs skolotājas pieredzi par pētniecības prasmju izmantošanu un nostiprināšanu inženierzinību mācību priekšmetā.

Uzzināsi, kā, izmantojot Arduino mikrokontrolierus, skolēni var apgūt programmēšanu un reizē nostiprināt fizikas zināšanas, kā arī saprast angļu valodā rakstīto IT terminu lietojumu.

**Edgars Žogots**, Rēzeknes Valsts 1. ģimnāzijas datorikas un programmēšanas skolotājs, pirmsskolas skolotājs, metodiķis, mācību jomas koordinators, mācīšanās konsultants.

Gūsiet pieredzi par vienkāršas spēles izveidošana programmēšanas vidē *Scratch* un izveidotās spēles savienošanu ar programmvadības bloku.

**Andris Strupītis**, Viļānu vidusskolas informātikas, datorikas un robotikas pulciņa skolotājs.

2. tēmai inženierzinātnē ir īpaša vieta visa kursa apgūvē. Tās ietvaros var gan nostiprināt 1. tematā apgūtas prasmes, gan iesākt strādāt pie pētniecības prasmju attīstīšanas. Apskatīsi piemēru, kā labāk tematu saplānot, lai gala rezultāts būtu vērtīgāks.

**Tatjana Garbuza**, Daugavpils Valsts ģimnāzijas matemātikas, fizikas un inženierzinību skolotāja.

*#datorika #programmēšana #inženierzinības #pamatizglītība #vidusskola #skolu skolotājiem*

### 7.3.2. Kā realizēt tematu “Kā izgatavo izstrādājumu no kompozītmateriāliem?” sadarbībā ar dabaszinībām? MEISTARKLASE

Piedzīvosiet meistaroklasi par dizaina un tehnoloģiju sadarbības pieredzi ar dabaszinībām 5. klases tematā “Kompozītmateriāli”. Iepazīsieties ar meistaroklases vadītāju sadarbības pieredzi mācību satura un pieejas plānošanā.

**Natālija Krivoguza**, Daugavpils Saskaņas pamatskolas dizaina un tehnoloģiju skolotāja, un **Natalja Izuļena**, Daugavpils Tehnoloģiju vidusskolas – liceja dizaina un tehnoloģiju skolotāja.

*#dizains un tehnoloģijas #dabaszinības #sākumskola #pamatizglītība #skolu skolotājiem #metodiķiem*

#### lesakām arī:

1.1.6. Kā attīstīt 1. un 2. klases skolēnu pašvadītas mācīšanās un problēmrisināšanas prasmes praktiskā darbībā un pētniecības darbos?  
DARBNĪCA

2.1.1. Kā mērķtiecīgi izmantot IKT rīkus klātienē, tiešsaistē un hibrīdstundās? DARBNĪCA

11.3.2. Kā izmantot digitālos rīkus skolēnu mācību sasniegumu efektivitātes un iesaistes paaugstināšanai?

2.2.1. Kā izveidot interaktīvās darba lapas un burtnīcās vietnē [www.liveworksheets.com](http://www.liveworksheets.com). DARBNĪCA

2.2.3. Kā mērķtiecīgi izmantot IKT rīkus mācību procesā?