

Konference mentoriem

2025. gada 26. augustā plkst. 11.00

Imantas 7. līnija 1, Rīga

DARBNĪCAS

Robotikas iespējas pirmsskolā

Vadītāja: Alīna Jofe-Bordjakovska

Darbnīcas mērķauditorija:
Pirmsskolas skolotāji

Darbnīcā dalībnieki iepazīsies ar robotikas tehnoloģiju pielietošanas iespējām pirmsskolas izglītības vidē. Tiks analizēti vecumposmam atbilstoši mācību roboti un to integrēšana pedagoģiskā procesā.

Īpaša uzmanība tiks pievērsta robotikas izmantošanai bērnu radošuma, loģiskās domāšanas, sadarbības prasmju un pamatkompetenču attīstīšanā. Praktiskajā nodarbības daļā dalībniekiem būs iespēja iesaistīties robotikas aktivitātēs un reflektēt par to ieviešanas iespējām ikdienas pedagoģiskajā darbībā.

Tehnoloģiju bagātināts dabaszinību mācību process

Vadītāja: Daiga Kalniņa
Darbnīcas mērķauditorija:
Sākumskolas skolotāji

Darbnīcā tiks apskatītas dažādas aplikācijas un interneta vietnes izmantošanai dabaszinību apgūvē. Demonstrējums mīsies ar praktisku darbību, izmēģinot demonstrētos e-rīkus.

!!! Dalībniekiem jāierodas ar saviem viedtālruniem, jo būs nepieciešama aplikāciju instalēšana.

Matemātikas izglītība sākumskolā: trauksmei - NĒ, robotikai - JĀ!

Vadītāja: Ineta Helmane
Darbnīcas mērķauditorija:
Sākumskolas skolotāji

Pedagogi iepazīs iespējas kā samazināt sākumskolas skolēnu trauksmes līmeni matemātikas stundās, izmantojot inovatīvas mācību metodes un paņēmienus. Īpaša vērība tiks veltīta tam, lai uzzinātu, kā izmantot robotikas

aplikācijas, lai abstraktus jēdzienus padarītu konkrētus, rosinātu skolēnu interesi apgūt matemātikas saturu. Pedagogi darbnīcā darbosies ar Erasmus+ projekta "Matemātikas izglītība bez trauksmes ar robotikas lietojumiem kombinētā mācību procesā" ietvaros izstrādātiem materiāliem matemātikas stundām ar robotikas lietojumprogrammām. Pedagogiem būs pieejama modulārā mācību programma, videoplatforma un vizuālā skolotāja rokasgrāmata, kas nodrošinās saturiski bagātu mācību materiālu klāstu matemātikas trauksmes mazināšanai sākumskolā.

Izglītojošā robotika

Vadītājas: Ketlīna Tumase un
Arta Rūdolfā

Darbnīcas mērķauditorija:
Pirmsskolas un sākumizglītības
skolotāji

Skolotāji atzinuši, ka uzdevumi ar izglītojošajiem robotiem iededz bērnu acīs ieinteresētības un aizrautības dzirksti!

Izglītojošās robotikas aktivitātēm mācību procesā ir potenciāls sekmēt audzēkņos dažādu jomu

kompetences. Šajā darbnīcā katram būs iespēja pārliecināties, vai uzdevumi ar robotiem veido aktīvās mācīšanās pieredzi un piedāvā gan fiziski, gan mentāli aktīvu darbību mācību procesā. Tās laikā tiks piedāvātas aktivitātes ar dažādiem izglītojošajiem robotiem, kas piemēroti dažādiem izglītības posmiem - *BeeBot*, *Ozobot*, *Photon*, *Lego Education SPIKE*, *iRobot Root*.

Izlaušanās spēles

Vadītāja: Elīna Grāvelsiņa

Darbnīcas mērķauditorija: Visi
skolotāji

Izlaušanās spēles ir pieeja, ko var izmantot jebkurā izglītības līmenī, mācību vielu pārveidojot par nelielu piedzīvojumu. Darbnīcā tiks apskatīti izlaušanās spēļu mehānismi un to izveides pamati.

Iepazīšanās ar imersīvajām tehnoloģijām izglītībā

Vadītāja: Zinta Zālīte-Supe

Darbnīcas mērķauditorija: Visi skolotāji

Šajā darbnīcā dalībnieki iepazīsies ar imersīvajām tehnoloģijām – papildināto, virtuālo un jaukto realitāti –, kas kļūst arvien nozīmīgākas mūsdienu izglītībā. Nodarbības laikā tiks aplūkotas

dažādas papildinātās realitātes lietotnes un piemēri, kā šo tehnoloģiju var integrēt dažādos mācību priekšmetos. Dalībniekiem būs iespēja praktiski izmēģināt virtuālo realitāti un iepazīt dažādus veidus, kā šī tehnoloģija var bagātināt mācību procesu. Noslēgumā, tiks diskutēts kā imersīvās tehnoloģijas var veicināt skolēnu iesaisti, attīstīt radošumu un padziļināt izpratni par mācību saturu.

Logoritmika pedagoģiskajā procesā

Vadītāja: Baiba Brice

Darbnīcas mērķauditorija: Pirmsskolas skolotāji

Logoritmikas elementāra pielietošana dienas ritmā bērnu runas attīstības sekmēšanai.

Mākslīgā intelekta izmantošana datu analīzei un vizualizācijām

Vadītāja: Ieva Tenberga

Darbnīcas mērķauditorija: Vidusskolas skolotāji

Mākslīgā intelekta (MI) tehnoloģijas kļūst par neatņemamu mūsdienu izglītības sastāvdaļu. Tās piedāvā inovatīvus veidus, kā gan pedagogi, gan skolēni var analizēt, interpretēt un vizualizēt datus. Šajā darbnīcā uzmanība tiks

veltīta MI rīku izmantošanai datu analīzē un datu vizualizāciju veidošanā, uzsverot ētisku pieeju un skolēnu iesaisti.

Darbnīcas laikā dalībnieki iepazīsies ar MI rīkiem, piemēram, *Google Colab*, *ChatGPT*, kā arī aplūkos praktiskus veidus, kā skolēni var paši veikt datu analīzi un izveidot vizualizācijas, piemēram, ģeogrāfijas, bioloģijas vai matemātikas projektu ietvaros. Uzsvars tiks vērsts arī uz ētiskajiem aspektiem - kā mācīt skolēniem kritiski izvērtēt MI sniegto informāciju, kā iegūt un apstrādāt datus, un kā izvairīties no datu vai rezultātu viltošanas.

!!! Darbnīcas dalībniekiem nepieciešams Google konts, lai varētu līdzdarboties.

Rīta aplis pirmsskolā

Vadītāja: Inese Eglīte

Darbnīcas mērķauditorija:
Pirmsskolas skolotāji

Rīta aplis ir daļa no sociāli emocionālas mācīšanās pirmsskolā. Tā saturs ir daudz plašāks un nozīmīgāks par sasveicināšanos un laikapstākļu nosaukšanu. Darbnīcā tiks skatīta

rīta apļa struktūra, daudzveidība saturā un uzdevumos.

Kas ir mentordarbība un kas nav mentordarbība

Vadītāja: Indra Odiņa

Darbnīcas mērķauditorija: Visi skolotāji

Šis darbseminārs ir paredzēts profesionāļiem, kuri ir iesaistīti vai plāno iesaistīties mentordarbībā savā izglītības iestādē. Semināra mērķis ir radīt skaidrību par mentordarbības būtību, robežām

un tās atšķirību no citiem atbalsta veidiem, piemēram, koučinga, supervīzijas, konsultēšanas, kovīzijas, mācīšanās grupas vai vadības. Dalībnieki caur praktiskiem uzdevumiem, diskusijām un refleksiju apgūs

mentordarbības pamatprincipus un attīstīs prasmi apzināti veidot jēgpilnas mentorattiecības.

***Radošo ideju banka:
mūzika un digitālie rīki
starpdisciplināram mācību
procesam***

Vadītāja: Anastasija Spiridovska

Darbnīcas mērķauditorija: Visi
skolotāji

Darbnīcā tiks iepazīti digitālie rīki, kas veicina radošu izpausmi un skolēnu iesaisti, izmantojot mūziku kā centrālo elementu starpdisciplinārā mācību procesā. Praktiskās aktivitātēs dalībnieki darbosies ar dažādiem digitālajiem rīkiem, lai veidotu skaņu kolāžas un citas

radošas mācību aktivitātes, kas veicina sasaisti ar citiem mācību priekšmetiem. Darbnīcā īpaša uzmanība tiks pievērsta radošuma attīstīšanai, sadarbības prasmju veicināšanai un digitālo rīku pielietojumam, lai veidotu mūsdienīgu un starpdisciplināru mācību vidi.

***Brisk un citi AI rīki
skolotāju ikdienas
atvieglošanai***

Vadītāja: Anna Beāte Būmane

Darbnīcas mērķauditorija:
Pamatskolas un vidusskolas
skolotāji

Darbnīcā tiks apskatīti mākslīgā intelekta (AI) rīki, kas palīdz skolotājiem efektīvi sagatavoties mācību stundām un veidot kvalitatīvus materiālus. Dalībnieki tiks iepazīstināti ar *Brisk* un līdzīgiem AI rīkiem, kas atvieglo prezentāciju, uzdevumu un

personalizētu mācību materiālu veidošanu. Praktiski tiks izmēģināti dažādi scenāriji, kā AI var automatizēt ikdienas darbus un veicināt radošumu skolotāja darbā.

Digitālie rīki skolotājiem: kā veidot interaktīvas spēles, uzdevumus un prezentācijas

Vadītāja: Laura Mestere

Darbnīcas mērķauditorija:
Pamatskolas un vidusskolas
skolotāji

Darbnīcā aicināti pedagogi, kuri vēlas padarīt mācību procesu mūsdienīgāku un dinamiskāku. Darbnīcā dalībnieki iepazīs dažādus digitālos rīkus, kas palīdz gan plānot, gan vadīt stundas, gan iesaistīt skolēnus aktīvā darbā. Tiks aplūkoti un izmēģināti tādi rīki kā *ClassPoint* interaktīvai

prezentāciju vadīšanai, *WordWall* spēļu un viktorīnu veidošanai, kā arī *LiveWorksheets* digitālo darba lapu veidošanai. Darbnīcas vadītāja dalīsies arī ar dažiem viņas veidotiem materiāliem. Būs arī iespēja izmēģināt kādu no rīkiem, veidojot nelielu uzdevumu vai spēli. Darbnīcas mērķis ir iemācīties lietot piemērotākos risinājumus, lai mācīšana kļūtu vieglāka un vēl radošāka!

Mācību procesa spēliskošana

Vadītāja: Santa Dreimane

Darbnīcas mērķauditorija:
Sākumskolas, pamatskolas un
vidusskolas skolotāji

Izglītības jomā pēdējos gados spēliskošana ir ieguvusi popularitāti, kā līdzeklis mācību motivācijas attīstīšanai, kā arī attieksmes un uzvedības maiņai. Kādēļ tā ir un kā spēliskošanas izglītojošo potenciālu izmantot mācību procesā?

Nodarbībā tiks skaidrots spēliskošanas jēdziens un citi ar spēli saistīti koncepti, tādi kā spēlē balstīta mācīšanās un nopietnās spēles, analizēsīm to atšķirības un aplūkosim piemērus. Nodarbībā tiks aplūkots arī spēliskota mācību procesa modelis un spēliskošanas elementu sistematizācija, lai spēliskošanas integrēšana mācību procesā būtu veiksmīga un spētu

sasniegt izvirzīto mērķi. Noslēgumā būs iespējams izmēģināt spēkus virtuālā izlaušanās istabā.

!!! Dalībniekiem nepieciešams paņemt līdzi telefonu vai planšetdatoru, lai varētu iziet izlaušanās istabu.

Izglītojošo spēļu izstrāde ar mākslīgo intelektu

Vadītāja: Elīna Juska

Darbnīcas mērķauditorija: Visi skolotāji

Šajā darbnīcā apgūsiet specifisku mākslīgā intelekta rīku, kas ļauj īsā laikā un bez programmēšanas zināšanām izstrādāt interaktīvas spēles, kuras skolēni varēs spēlēt lokāli savos datoros. Spēļu

veidošana būs pielāgojama dažādiem mācību priekšmetiem, padarot mācību procesu aizraujošāku un radošāku. Darbnīcas laikā iegūsiet arī pamatzināšanas par uzvedņu rakstīšanu.

Iepriekšējas zināšanas par mākslīgā intelekta izmantošanu nav nepieciešamas.
