



Līdzfinansē
Eiropas Savienība



DIGITĀLĀS PRASMES MŪSDIENĪGAI DZĪVEI

Neformālās izglītības programma



Līdzfinansē
Eiropas Savienība



ES Erasmus+ projekts: "Empower65: digitālo prasmju apguve senioriem un to iesaiste brīvprātīgajā darbā"

Projekta numurs: 2024-1-LT01-KA210-ADU-000250298

Projekta vadošais partneris:

NVO "Senioru pasaule" (VšĮ Pasaulis senjorams) (Lietuva)

Projekta partneri:

Zemgales reģiona kompetenču attīstības centrs (Latvija)

Biedrība "ALTUM" (Latvija)

UAB MLM1 (Lietuva)



SATURS

Izglītības programmas apraksts	4
Izglītības programmas satura apguves plānojums	8
1. modulis. Pirmie soļi digitālajā pasaulē	8
2. modulis. Vispasaules tīmeklis saziņai un sadarbībai	12
3. modulis. MS Windows vide, digitālā satura veidošana	17
4. modulis. E - pakalpojumi tīmeklī	22
1. pielikums. Pirms/pēc moduļu prasmju novērtējuma testi	37
2. pielikums. Atmiņas spēles. Metodiskie ieteikumi	46
3. pielikums. Ikonu spēles. Metodiskie ieteikumi	60

IZGLĪTĪBAS PROGRAMMAS APRAKSTS

Izglītības programmas veids	Neformālās izglītības programma
Programmas mērķa grupa	Iedzīvotāji vecumā virs 65 gadiem Citas pieaugušas personas
Prasības attiecībā uz iepriekš iegūto izglītību un pieredzi ar programmu saistītā jomā, priekšzināšanu līmenis (ja attiecināms)	1. modulis ir ieteicams izglītojamajiem bez priekšzināšanām digitālo rīku izmantošanā 2. – 4. moduļa apguve ir ieteicama izglītojamajiem ar nelielām priekšzināšanām digitālo rīku izmantošanā
Izglītības programmas ilgums	54 akadēmiskās stundas
Izglītības programmas apguves forma	Klātienēs/ attālinātās mācības
Izglītības programmas īstenošanas valoda	Angļu, latviešu, lietuviešu
Izglītības dokuments, kas apliecina izglītības programmas apguvi	Neformālās izglītības apliecība par izglītības programmas vai atsevišķa moduļa apguvi

PROGRAMMAS STRUKTŪRA

Izglītības programma ir strukturēta 4 moduļos ar 3 pielikumiem.

Satura moduļi:

- 1.modulis - Pirmie soļi digitālajā vidē (12 stundas);
- 2.modulis - Vispasaules tīmeklis saziņai un sadarbībai (14 stundas);
- 3.modulis - MS Windows vide, digitālā satura veidošana (12 stundas);
- 4.modulis - E-pakalpojumi tīmeklī (16 stundas).

Pielikumi:

1. pielikums - Pirms/pēc moduļa prasmju novērtēšanas testi;
2. pielikums - Atmiņas spēles. Metodiskie ieteikumi.
3. pielikums - Ikonu spēles. Metodiskie ieteikumi.



PROGRAMMAS SATURS UN APGUVES SECĪBA

Izglītības programmas satura moduļi ir izstrādāti, ievērojot prasmju un zināšanu apguves pēctecību - sākot no iesācēja līmeņa (1. modulis) līdz pietiekamam pašapkalpošanās prasmju līmenim viedierīču ikdienas lietošanai (4. modulis).

1. modulis ir paredzēts izglītojamajiem bez priekšzināšanām viedierīču lietošanā.

2. – 4. moduļa apguve ir iespējama, pamatojoties uz izglītojamo priekšzināšanām viedierīču lietošanā.

Programmu iespējams apgūt kopumā, secīgi apgūstot visus 4. moduļus. Katra nākamā moduļa saturs papildina un pilnveido iepriekšējā modulī apgūtās zināšanas un prasmes, pakāpeniski uzlabojot izglītojamo digitālās prasmes līmeni. Iespējama arī programmas apguves dalīšana atsevišķos moduļos, apgūstot konkrētu moduli atsevišķi. Šeit jāņem vērā izglītojamo iepriekšējo digitālo prasmju atbilstība moduļa apguvei, ko pasniedzējs izvērtē, izmantojot pirms/ pēc moduļa prasmju novērtēšanas testu.

Respektējot izglītojamo vecumā virs 65 gadiem mācīšanās prasmes, spējas un dažādo pieredzi, programmā integrētas digitālo jēdzienu apguves un atmiņas trenēšanas spēles. Izmantojot dažādas jēdzienu un darbību vizualizācijas metodes, informācijas uztveres ceļus un atmiņas trenēšanas uzdevumus, mācīšanās process tiek pielāgots katras konkrētās mērķauditorijas individuālajam mācību vajadzībām un spējām. Digitālo jēdzienu un atmiņas trenēšanas spēles ieteicams izmantot katra moduļa apgūvē. Tas padarīs mācīšanos vieglāku un patīkamāku, īpaši dalībniekiem ar ierobežotu iepriekšējo pieredzi digitālo ierīču lietošanā.

PROGRAMMAS MĒRĶIS

Izglītības procesa rezultātā sniegt **iedzīvotājiem vecumā virs 65 gadiem** ikdienas dzīvei būtiskas digitālās pašapkalpošanās prasmes, izmantojot mērķgrupas mācību vajadzībām atbilstošu mācību pieeju.



SASNIEDZAMIE MĀCĪBU REZULTĀTI SASKAŅĀ AR DIGICOMP 1. - 2. LĪMENI

Izglītojamaais spēj:

- atpazīt un pārvarēt digitālo tehnoloģiju radītās bailes un pielietot jauno tehnoloģiju efektīvās metodes,
- izmantot ergonomikas principus darba vides organizēšanai,
- aprēķināt digitālās pēdas nospiedumu,
- efektīvi veikt pamata uzdevumus datorā un viedtālrunī, tostarp pārvaldīt failus, pārlūkot internetu un lietot lietotnes, izmantot digitālo identifikāciju, veikt drošus pirkumus tiešsaistē, izmantot elektronisko parakstu,
- piekļūt valsts un pašvaldību informācijas platformām informācijas iegūšanai un saziņai,
- droši sazināties, izmantojot e-pastu un ziņojumu apmaiņas rīkus,
- uzturēt drošību un datu aizsardzību, izmantojot digitālos resursus un pakalpojumus.

Izglītojamaais zina:

- datu drošības pamatprincipus,
- medijpratības nozīmi drošai saziņai un informācijas iegūšanai digitālajā vidē,
- pamata informācijas meklēšanas metodes,
- digitālo platformu pamatfunkcionalitāti informācijas ieguvei un komunikācijai.

Izglītojamaais izprot:

- digitālo resursu nozīmi informācijas iegūšanā un pakalpojumu pieejamībā,
- digitālo prasmju nozīmi saziņas un komunikācijas procesā,
- datu drošības un privātuma pamata principus digitālajā vidē.



ZINĀŠANU UN PRASMJU NOVĒRTĒŠANA

Pirms katra moduļa apguves izglītojamajiem ieteicams pildīt prasmju novērtējuma testu, lai diagnosticētu esošās digitālās prasmes un to pietiekamību izglītības programmas vai atsevišķa moduļa apguvei.

Testa jautājumi ir veidoti tā, lai tie ļautu pasniedzējam izvērtēt grupas zināšanu līmeni mācību sākumā un palīdzētu mērķtiecīgi plānot programmas apguves saturu, pielāgojot to katras mācību grupas individuālajām mācību vajadzībām.

Ja testā ir mazāk kā 30% pareizu atbilžu (izņemot 1. moduli), pasniedzējam ar izglītojamo jāpārrunā izglītojamā zināšanu un prasmju pietiekamība un iespējamās grūtības sekmīgai programmas apguvei.

Programmas vai moduļa noslēgumā ieteicams atkārtoti pildīt prasmju novērtējuma testu. Tas ļaus novērtēt zināšanu un prasmju progresu, jo mācību sākuma un nobeiguma testa jautājumi ir identiski.

Izglītojamo testēšana var tikt veikta drukātā veidā, īpaši pirmā moduļa izglītojamajiem, jo, iespējams, viņi vēl neprot to izdarīt digitāli. 2. - 4. moduļa izglītojamajiem testu vēlams veikt digitāli.

Pēc izglītības programmas vai moduļa apguves izglītojamais saņem apliecību par neformālās izglītības programmas vai moduļa apguvi, ja noslēguma tests izpildīts vismaz 60% apjomā.

IZGLĪTĪBAS PROGRAMMAS APJOMA SADALĪJUMS

Programmas apjoma sadalījums	Stundu skaits	
	klātienē	attālināti
Teorētiskās mācības	16	16
Praktiskās mācības	38	38
Kopā	54	54



IZGLĪTĪBAS PROGRAMMAS SATURA APGUVES PLĀNOJUMS

1. MODULIS

PIRMIE SOĻI DIGITĀLAJĀ VIDĒ

Stundu skaits: 12

1. modulis ir ieteicams izglītojamiem bez priekšzināšanām digitālo rīku lietošanā.

Moduļa apguves mērķis ir pamatzināšanu un prasmju apguve un izpratnes veidošana par digitālajām ierīcēm: datoriem, planšetdatoriem, viedtālruniem, to izmantošanu ikdienā, darba vides ergonomiku, digitālo higiēnu un datora pamatfunkcijām.

Nr. p. k.	Sasniedzamais rezultāts	Tēma	Apakštēma	Teorētiskās mācību stundas	Praktiskās mācību stundas	Metodiskie ieteikumi
1.	Izglītojamais izprot savu digitālo zināšanu un prasmju līmeni un piemērotību programmas vai moduļa apguvei.	Zināšanu un prasmju diagnostika	Zināšanu un prasmju diagnosticēšana moduļa apguvei.	-	0,5	Uzsākot mācības, tiek izvērtēts izglītojamo digitālo prasmju līmenis, aicinot aizpildīt pirms moduļa prasmju novērtēšanas testu (skat. 1. pielikumu). Gadījumos, kad izglītojamajiem nav priekšzināšanu, 1. moduļa sākumā ieteicams testu aizpildīt papīra formātā. Ja izglītojamajiem ir minimālas priekšzināšanas, testu ieteicams aizpildīt digitāli, izmantojot kādu no platformām, piemēram, Moodle, Google Forms, Kahoot vai Socrative.
2.	Izglītojamais: - izprot mapju un failu hierarhiju gan datorā, gan viedtālrunī, - zina operētājsistēmu veidus, - spēj definēt galvenos IT pamatjēdzienus un izskaidrot IT lomu ikdienas dzīvē, - spēj veikt pamata darbības ar datoru un viedtālruni.	Informācijas tehnoloģiju jēdzieni, vienības un ierīces	Informācijas tehnoloģiju (IT) pamatjēdzieni, t.sk., datu apstrāde, programmatūra un aparatūras komponentes. IT izmantošana dažādās jomās un to ietekmē mūsdienu sabiedrībā. IT pamatvienības. IT sistēmu galvenās sastāvdaļas - programmatūras iekārtas (piemēram, procesors, atmiņa un datu uzglabāšanas iekārtas). Šo vienību mijiedarbība, lai efektīvi veiktu skaitļošanas uzdevumus. IT ierīces: datori, mobilās ierīces, serveri un tīkla iekārtas.	1	1	Darbs pāros un grupās dažādu IT ierīču un komponentu identificēšanai un klasificēšanai. Individuālie praktiskie uzdevumi, piemēram, datorsistēmas daļu identificēšana, aparatūras un programmatūras atšķiršana.



3.	Izglītojamaais: • izprot, kas ir aktīvā un pasīvā digitālā pēda, • spēj izvērtēt savu digitālo pēdu, • spēj izskaidrot pasīvo digitālo pēdu un aprakstīt, kā tīmekļa vietnes automātiski vāc lietotāju datus, • spēj identificēt izplatītākos virtuālo atkritumu veidus.	Digitālā pēda un virtuālie atkritumi	Ieskats aktīvajā digitālajā pēdā – informācija, ko lietotājs apzināti kopīgo, piemēram, sociālajos tīklos, forumos vai reģistrējoties dažādās platformās. Ieskats pasīvajā digitālajā pēdā – automātiski apkopotie dati, piemēram, tīmekļa vietnes, kas izseko lietotāju aktivitātes, izmantojot sīkfailus un IP adreses. Virtuālo atkritumu definīcija. Virtuālo atkritumu piemēri: nevajadzīgi faili un dublējumkopijas, neizmantotās lietotnes un programmatūra, nevajadzīgi e-pasti, surogātpasts.	0,5	1,5	Mācību procesā ieteicams izmantot integrētu pieeju, apvienojot teorētisko saturu ar interaktīvām un reflektīvām aktivitātēm. Tas veicinās izglītojamo aktīvu iesaisti un padziļinās izpratni. Ieteicamās aktivitātes - grupu diskusija par to, kā personas dati tiek kopīgoti un izsekoti tiešsaistē, individuāla refleksija, piemēram, savas digitālās pēdas nospieduma un digitālo atkritumu avotu identificēšana. Praktisks uzdevums, kurā izglītojamie pārskata savas ierīces un identificē neizmantotas lietotnes, dublētus failus un nevajadzīgas lejupielādes.
4.	Izglītojamaais: • izprot ergonomiskas darba vietas nozīmi un pamatprincipus, • zina pareizo galda un krēsla augstumu ērtai un pareizai sēdēšanas pozai pie datora, • zina, kāds ir ideālais monitora novietojums un ekrāna spilgtums, • spēj demonstrēt pareizu tastatūras un peles pozicionēšanu, • spēj veikt vienkāršus stiepšanās vingrinājumus, plaukstu locītavas un roku kustību vingrinājumus, lai izvairītos no ķermeņa nepareizas noslodzes, strādājot pie datora, • spēj izveidot efektīvu darba pārtraukumu grafiku un kustību stratēģiju, lai saglabātu produktivitāti un labsajūtu.	Ergonomiska darba vieta un ergoterapija pie datora.	Ergonomiskas darba vietas galvenie principi. Pareizs galda un krēsla augstums. Pareizs monitora novietojums un ekrāna spilgtums. Tastatūras un peles novietojums. Stājas un sēdēšanas paradumu nozīme. Ergoterapijas metodes datoru lietotājiem. Stiepšanās vingrinājumi sasprindzinājuma mazināšanai. Redzes relaksācijas paņēmieni acu noguruma novēršanai. Plaukstu locītavu un roku kustības, lai izvairītos no atkārtotām sastiepumu traumām. Pārtraukumu plānošana un kustību ieteikumi ilgstošam darbam.	0,5	0,5	Savas darba vietas analīze un diskusija. Izglītojamie veic savas darba vietas analīzi, identificē ergonomikas problēmas un apspriež praktiskus risinājumus komforta uzlabošanai un ķermeņa slodzes mazināšanai. Ieteicamās aktivitātes - stiepšanās vingrinājumi kakla, plecu, muguras un roku atslābināšanai, redzes relaksācijas vingrinājumi, t.sk. "20-20-20" princips (ik pēc 20 minūtēm 20 sekundes skatīties 20 metru attālumā), roku un plaukstu kustības stīvuma un slodzes mazināšanai. Īsas kustību pauzes ik pēc 45 - 60 minūtēm



5.	Izglītojamaais: • zina, kā atšķirt ierīces miega režīmu no izslēgšanas režīma, • spēj pareizi ieslēgt/izslēgt, restartēt datoru, • spēj atpazīt dažāda veida datorpeles, • spēj pielietot pamata īsinājumtaustiņus (piem., Ctrl+C kopēšanai, Ctrl+V ielīmēšanai), • spēj mainīt tastatūras valodas iestatījumus, • spēj atrast un mainīt svarīgus datora iestatījumus, piem., skaļuma regulēšanu, spilgtumu un Wi-Fi.	Pirmie soli darbā ar datoru: ieslēgšana/izslēgšana, restartēšana, pele, tastatūra, valodas izvēle.	Datora pamatfunkcijas. Pareiza datora ieslēgšana/izslēgšana. Sistēmas restartēšana problēmu novēršanai. Miega režīms salīdzinājumā ar izslēgšanu. Peles un tastatūras lietošana. Datorpeļu veidi (vadu, bezvadu, skārienpaliktņa). Peles funkcijas: kreisais klikšķis, labais klikšķis, dubultklikšķis, ritināšana. Īsinājumtaustiņi efektivitātes uzlabošanai (piemēram, Ctrl+C kopēšanai, Ctrl+V ielīmēšanai). Valodas izvēle un pieejamība. Tastatūras valodas iestatījumu maiņa. Papildu datora iestatījumi, piem., skaļuma regulēšana, spilgtums un Wi-Fi savienojumi.	0,5	1,5	Pasniedzējs demonstrē datora ieslēgšanas, izslēgšanas, restartēšanas un miega režīmu izmantošanas pamatus, kā arī pamata sistēmas izvēlņu navigāciju. Demonstrācijai jābūt soli pa solim, ar skaidriem komentāriem un vizuālu demonstrēšanu ekrānā. Pēc demonstrācijas izglītojamie veic uzdevumus pasniedzēja vadībā, atkārtot katru darbību savā datorā. Pasniedzējs nodrošina atbalstu, komentē kļūdas un sniedz tūlītēju atgriezenisko saiti. Pēc demonstrācijas katrs izglītojamaais veic praktiskos uzdevumus prasmju treniņam.
6.	Izglītojamaais: • izprot vispārīgās atšķirības starp Android un iOS.	Ieskats operētājsistēmās	Datori (galddatori un klēpjatori) - MS Windows. Mobilās ierīces (viedtālruņi un planšetdatori) - Android, iOS, citas sistēmas.	0,5	0,5	Pasniedzējs secīgi demonstrē dažādas operētājsistēmas. Demonstrācijas laikā pasniedzējs izceļ katras sistēmas saskarnes īpatnības, navigācijas principus un galvenās atšķirības, kas svarīgas lietotājiem ar dažādu pieredzi. Nodarbības noslēgumā tiek organizēta diskusija par lietošanas pieredzi, ērtībām un izaicinājumiem dažādās operētājsistēmās.
7.	Izglītojamaais: • spēj identificēt Windows darbvirsma saskarnes galvenās komponentes, t.sk., uzdevumu joslu, izvēlni Sākt un darbvirsma ikonas, • spēj minimizēt, maksimizēt un aizvērt logus, izmantojot uzdevumu joslas pogas,	Darbvirsma un failu pārvaldība MS Windows (saskarnē) un viedtālrunī	Windows darbvirsma saskarnes izpratne (uzdevumu josla, izvēlnē Sākt, ikonas). Logu minimizēšana, maksimizēšana, aizvēšana. Darbvirsma pielāgošana (ikonu izveide, organizēšana, fona pielāgošana). Pamata failu un mapju pārvaldība operētājsistēmā MS Windows: mapju un failu izveide, pārdēvēšana un dzēšana. Failu pārvaldība viedtālruņos.	1	2	Pasniedzējs demonstrē uzdevumu izpildi viedierīcē, skaidrojot katru soli un vizualizējot darbību ekrānā. Demonstrācijai jābūt lēnai, pārskatāmai un pielāgotai dalībnieku prasmju līmenim. Pēc demonstrācijas dalībnieki atkārtoti darbības savās viedierīcēs. Pasniedzējs seko līdzi darba procesam, sniedz individuālu atbalstu un palīdz risināt radušās grūtības. Dalībnieki strādā pāros, palīdzot viens otram veikt konkrētus uzdevumus.

	- spēj pielāgot darbvirsmu, izveidojot un kārtējot ikonas, - spēj veikt pamata darbības ar failiem, piem., kopēšanu, pārvietošanu un ielīmēšanu, - spēj izveidot, pārdēvēt un dzēst mapes un failus, - spēj pārvaldīt pamata failu darbības viedtālrunī, - spēj pārvietoties pa mapēm, izmantojot palīdzību.		Failu pārvaldnieka (Android) atvēršana un lietotnes Faili (iOS) atvēršana. Pārvietošanās pa krātuves mapēm iekšējā atmiņā, SD kartē un mākoņkrātuvē (Google disks). Failu atrašanās vietu sistēmā izpratne.			Dalībnieki strādā pāros, palīdzot viens otram veikt konkrētus uzdevumus.
8	Izglītojamais spēj izvērtēt savus mācību rezultātus un sekot līdzi savu zināšanu un prasmju progresam atbilstoši moduļa saturam.	Prasmju novērtējuma tests.	Zināšanu un prasmju progresu izvērtējums atbilstoši apgūtajam moduļa saturam. Refleksija.	-	0,5	Beidzot mācības 1. moduli, tiek novērtēts izglītojamo digitālo prasmju līmeni, aicinot aizpildīt pēc moduļa prasmju novērtēšanas testu (skat. 1. pielikumu).
1. moduļa kopējais stundu skaits				4	8	

IETEIKUMI

IKONU SPĒLES (3.pielikums)

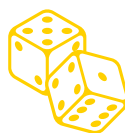
- Metodiskie ieteikumi
- Ikonu spēles (1. modulis) materiāli
- Spēles pieejamas arī drukātā formā kā papildmateriāls mācību procesam
- Ikonu simboli lejupielādei (ar iespēju izmantot Kahoot, Socrative u.c.)

 Spēles lietojamas arī ārpus 1. moduļa, lai nostiprinātu zināšanas jebkurā tēmā un modulī, pielāgojot izglītojamo individuālajām mācību vajadzībām.



ATMIŅAS SPĒLES (2.pielikums)

- Metodiskie ieteikumi



2. MODULIS

VISPASAULES TĪMEKLIS SAZIŅAI UN SADARBĪBAI

Stundu skaits: 14

2. moduļa apguve ir iespējama pēc 1. moduļa sekmīgas pabeigšanas vai, ja izglītojamajam jau ir atbilstošas iepriekšējās datorprasmes.

Šī moduļa mērķis ir sniegt izglītojamiem nepieciešamās zināšanas un prasmes, lai efektīvi izmantotu globālo tīmekli komunikācijai un sadarbībai.

Nr. p.k.	Sasniedzamais rezultāts	Tēma	Apakštēma	Teorētiskās mācību stundas	Praktiskās mācību stundas	Metodiskie ieteikumi
1.	Izglītojamaais izprot savu digitālo zināšanu un prasmju līmeni un piemērotību programmas vai moduļa apguvei.	Zināšanu un prasmju diagnostika	Zināšanu un prasmju diagnosticēšana moduļa apguvei.	-	0,5	Uzsākot mācības, novērtējiet izglītojamo digitālo prasmju līmeni, aicinot aizpildīt pirms moduļa prasmju novērtēšanas testu (skat. 1. pielikumu). Testu ieteicams aizpildīt digitāli, izmantojot kādu no platformām, piemēram, Moodle, Google Forms, Kahoot vai Socrative.
2.	Izglītojamaais: - izprot interneta darbības principus, - izprot publiskā Wi-Fi izmantošanas priekšrocības un trūkumus, izprot, kā uzlabot interneta drošību un privātumu, - izprot, kā identificēt un novērst pikšķerēšanu un tiešsaistes krāpšanu, - spēj atpazīt un pārvaldīt dažādus interneta savienojumu veidus, - spēj izveidot un pārvaldīt drošas paroles.	Vispasaule s tīmeklis un internets. Interneta pieslēgums un Wi-Fi, mobilo datu pārraide, paroles.	Vispasaules tīmeklis (www) - interneta darbības principi. Ierīču interneta savienojumu veidi. Bezvadu tīkla savienojumu un maršrutētāju/rūteru izpratne. Sabiedriskie Wi-Fi tīkli – to izmantošanas priekšrocības un riski, drošības ieteikumi lietotājiem. Mobilie dati – 3G, 4G un 5G tīklu pamati un to ātrums. Mobilā datu lietojuma pārvaldība. Paroļu izpratne un pārvaldība. Drošu paroļu izveides principi un uzglabāšana. Bieži sastopamas kļūdas paroles drošības nodrošināšanā. Interneta drošība un privātums. Personas datu aizsardzība pret kiberdraudiem. Pamata interneta drošības pasākumi – ugunsdmūru, antivīrusu programmatūras un drošu tīmekļa vietņu (HTTPS) izmantošana. Pikšķerēšana un krāpšana.	1	1	Pasniedzējs izmanto vizuālos materiālus, lai iepazīstinātu izglītojamos ar drošiem un nedrošiem interneta lietošanas pamatprincipiem. Ieteikums: iekļaut reālus piemērus, vizuālus salīdzinājumus un ilustrācijas. Pasniedzējs demonstrē tipiskas situācijas, kas var rasties, lietojot internetu un digitās ierīces (piemēram, publiskā Wi-Fi izmantošana, pikšķerēšanas e-pasta atpazīšana, vājas paroles izmantošana). Demonstrācijas laikā tiek akcentēti riski un ieteicamās darbības. Izglītojamie strādā mazās grupās, lai analizētu scenārijus un noteiktu, kas scenārijā ir drošs, kur parādās riski, kāda būtu pareizā rīcība.



3.	Izglītojamaais: - izprot izskaidrot inkognito režīma mērķi un funkcionalitāti tīmekļa pārlūkprogrammās, tostarp tā priekšrocības un ierobežojumus, - izprot, kā atšķirt dažādus uzticamu avotu veidus un atpazīt neuzticamus avotus, - izprot, kā kritiski izvērtēt tiešsaistes informācijas precizitāti, neobjektivitāti un autentiskumu, - spēj izskaidrot personas datu aizsardzības jēdzienu un identificēt dažādus jutīgu datu veidus.	Medijpratības pamati – informācijas apmaiņa un kritiskā domāšana. Datu drošība, krāpniecība internetā, trollošana u.c.	Informācijas avota uzticamība. Uzticamu avotu izpratne un novērtēšana. Uzticamu avotu kritēriji un veidi, neuzticamu avotu identificēšana, tiešsaistes informācijas novērtēšana. Personas datu aizsardzība – sensitīvu datu ievadīšana tīmekļa vietnēs, to skaidrojums, Eiropas personas datu aizsardzības regula. Daudzfaktoru autentifikācijas izmantošana – tālrunis, e-pasts, personas kods, banka u.c. Pārlūku inkognito režīms.	0,5	1,5	Pasniedzējs iepazīstina dalībniekus ar digitālās drošības pamatjēdzieniem, izmantojot reālus piemērus un vizuālus materiālus. Dalībnieki patstāvīgi veic uzdevumus savās ierīcēs, pielietojot apgūtos principus. Pasniedzējs sniedz konsultatīvu atbalstu. Dalībnieki analizē reālu vai simulētu tiešsaistes saturu (sociālo tīklu ierakstus, viltus ziņas, krāpnieciskas tīmekļa vietnes), identificējot manipulācijas pazīmes, nepatiesu informāciju, datu drošības riskus. Pasniedzējs demonstrē tīmekļa un ierīču drošības rīkus (piemēram, paroļu pārvaldniekus, pārlūkprogrammu drošības iestatījumus, pretvīrusu risinājumus) un skaidro to praktisko pielietojumu.
4.	Izglītojamaais: - izprot URL sastāvdaļas un to funkcijas, - spēj analizēt tīmekļa adresu struktūru, lai noteiktu tīmekļa vietnes uzticamību un drošību, - spēj pievienot, organizēt un pārvaldīt grāmatzīmes tīmekļa pārlūkprogrammās, - zina efektīvas meklēšanas metodes.	Www adreses, informācijas meklēšana un grāmatzīmju pievienošana Google platformā.	Www adresu un URL struktūras izpratne. URL sastāvdaļas. Efektīva informācijas meklēšana Google. Efektīva atslēgvārdu un frāžu izmantošana, lai uzlabotu meklēšanas rezultātus, filtri pēc datuma, atrašanās vietas vai valodas. Grāmatzīmju pievienošana un pārvaldīšana pārlūkprogrammās.	0,5	1,5	Pasniedzējs skaidro URL struktūru (protokols, domēna nosaukums, ceļš) un ilustrē to ar piemēriem. Pēc skaidrojuma seko praktiska demonstrācija tīmekļa pārlūkprogrammā. Izglītojamie veic uzdevumu, izmantojot Google meklēšanas rīkus un efektīvas stratēģijas (atslēgvārdi, pēdiņas, filtri pēc datuma, valodas, atrašanās vietas). Izglītojamie atver pārlūkprogrammu, meklē sev interesējošu tēmu, pievieno grāmatzīmēm vismaz divas lapas un izveido mapīti personīgajiem resursiem.

5.	Izglītojamaais: • izprot, kā konfigurēt atrašanās vietas un valodas iestatījumus, lai personalizētu Google pakalpojumus un uzlabotu lietotāja pieredzi, • zina, kā aktivizēt verificēšanas un drošības pasākumus, tostarp divpakāpju autentifikāciju, • e-pasta/telefona verificēšanu un konta atjaunošanas iespēju, • spēj izveidot drošas un sarežģītas paroles, izmantojot burtu, ciparu un speciālo simbolu kombinācijas.	Google konta izveide.	Lietotārvārds. Lietotārvārda izvēle, pieejamās iespējas un prasību izpratne. Parole. Droša parole ar burtu, ciparu un speciālo simbolu kombināciju. Atrašanās vieta (reģions un valoda). Valodas iestatījumi, Google pakalpojumu pielāgošana vēlamajai valodai. Pārbaude un drošība. Divu faktoru autentifikācijas iespējošana, e-pasta/ telefona pārbaude un konta atjaunošanas opciju iestatīšana. Piekrišana Google pakalpojumu sniegšanas noteikumiem un privātuma politikai.	-	1	Pasniedzējs demonstrē Google konta izveides procesu, skaidrojot katru darbību un akcentējot lietotārvārda un paroles drošības nozīmi. Demonstrācijai jābūt lēnai, pārskatāmai un pielāgotai dalībnieku digitālo prasmju līmenim. Izglītojamie, sekojot pasniedzēja demonstrācijai, izveido savu Google kontu (vai izmanto demonstrācijas veidni). Īss skaidrojums par drošu paroli principiem, divu faktoru autentifikāciju, datu aizsardzību un riskiem, kas saistīti ar nedrošu kontu izveidi.
6.	Izglītojamaais: • izprot, kā efektīvi organizēt e-pastu, izmantojot mapes, etiķetes un filtrus, • zina, kā pārvaldīt e-pasta pielikumus. • spēj izvēlēties loģisku un profesionālu e-pasta lietotārvārdu, kas atspoguļo personas identitāti, • spēj piemērot labākās prakses vienkāršu e-pasta vēstuļu sastādīšanai, tostarp temata rindas, tonis un satura organizācija.	E-pasta konta izveide un lietošana.	Loģiska un droša e-pasta lietotārvārda izvēle. E-pasta izveides pamatprincipi. Loģiska un droša lietotārvārda izvēle. Profesionālas e-pasta adreses nozīme. Droša paroles izveide. E-pasta saturs un struktūra. Skaidrs un saprotams temats. Piekļājīgs, profesionāls un atbilstošs valodas stils un leksika. Strukturēts e-pasta ziņojuma saturs. Pareiza gramatika un pareizrakstība. Noslēguma teikums un paraksts. Efektīva e-pasta komunikācija. Izvairīšanās no nevajadzīgiem pielikumiem un gariem tekstiem. E-pasta organizēšana un pārvaldība. E-pasta sakārtošana mapēs. Regulāra pārskatīšana un nevajadzīgo ziņojumu dzēšana.	0,5	1,5	Pasniedzējs soli pa solim demonstrē e-pasta konta izveides procesu. Izglītojamie atkārtoti pasniedzēja demonstrētās darbības savās ierīcēs. Tiek analizēti labi un slikti e-pastu piemēri, apspriesta e-pasta struktūra, etiķete un biežākās kļūdas. Diskusijās tiek veicināta kritiskā domāšana un izpratne par profesionālu komunikāciju.

			Mapju izmantošana efektīvākai ikdienas pārvaldībai. E-pasta drošības pamatprincipi. Aizdomīgu e-pastu atpazīšana. Pielikumu un saišu droša lietošana. Konta drošības iestatījumi.			
7.	Izglītojamaais: • izprot sociālo tīklu lomu globālajā komunikācijā, • izprot pārmērīgas sociālo mediju lietošanas ietekmi uz garīgo veselību, • zina par privātuma riskiem, kas saistīti ar personas datu apmaiņu sociālo mediju platformās, • spēj izmantot sociālos medijus informācijas ieguvei un apmaiņai, • spēj orientēties sociālo tīklu platformu galvenajās funkcijās, • spēj saprast atšķirības starp sociālo mediju lietotņu datoru un mobilo versiju, • spēj pārvaldīt lietotņu atļaujas, lai kontrolētu piekļuvi personas datiem, • spēj izmantot un sinhronizēt tiešsaistes rīkus un mobilo lietotņu komunikāciju, • spēj veidot ziņas, grupas, ielūgumus un tiešsaistes video.	Tiešsaistes lietotnes komunikācijai un sadarbībai: instalēšana un lietošana (tiešsaistes, e-pasta, ziņapmaiņas un videozvanu lietotnes, tiešsaistes platformas)	Sociālo tīklu vietņu izmantošana: Facebook, Instagram, Tik tok, Snapchat, u.c. To priekšrocības un riski. Sociālo tīklu vietņu funkcionalitāte. Sociālo tīklu vietņu mobilās versijas, to papildu funkcijas, piemēram, push paziņojumi, atjauninājumi reālajā laikā un piekļuve kamerai. Atļaujas piekļūt personas datiem mobilajos tālruņos. Tiešsaistes rīki un mobilās lietotnes saziņai: Messenger, WhatsApp, Viber. Tiešsaistes rīki un mobilās lietotnes mācībām un videozvaniem: Zoom, Ms Teams. Komunikācijas rīku izmantošana un sinhronizācija starp dažādām ierīcēm. Tīmekļa darba vides izslēgšana un drošība. Ziņojumu veidošana, grupu veidošana, ielūgumi un tiešsaistes video.	1	1	Pasniedzējs iepazīstina ar dažādiem komunikācijas rīkiem un sociālo tīklu platformām, demonstrē to instalēšanu, kontu izveidi un pamatfunkciju izmantošanu. Izglītojamie patstāvīgi veic darbības savās ierīcēs: instalē lietotnes, izveido kontus un izpēta saskarnes. Pasniedzējs sniedz individuālu atbalstu un uzrauga procesu. Dalībnieki pārrunā komunikācijas un sociālo tīklu izmantošanas pieredzi, apspriežot izaicinājumus un praktiskos ieguvumus.

8	Izglītojamaais: - spēj identificēt visbiežāk izmantotos mākslīgā intelekta rīkus un to pielietojumu dažādās jomās, - spēj vienkārši izskaidrot mākslīgā intelekta darbības principus, - spēj saprast datu kvalitātes nozīmi mākslīgā intelekta sistēmās, - spēj saprast atšķirību starp mākslīgā intelekta rīkiem un Google meklēšanu.	Mākslīgais intelekts: darbības principi, riski un ikdienas lietojums.	Visbiežāk izmantoto mākslīgā intelekta rīku lietošana. MI rīku izmantošana dažādās jomās, to lietošana uzdevumu automatizēšanai, datu analīzei, satura radīšanai. Kas ir čātboti, virtuālie palīgi, ieteikumu sistēmas, attēlu atpazīšanas un dabiskās valodas apstrādes rīki. Mākslīgā intelekta un mašīnmācīšanās darbības pamati. Datu precizitāte.	0,5	1,5	Pasniedzējs izmanto multimediju materiālus (video, infografikas, attēlus), lai iepazīstinātu izglītojamos ar mākslīgā intelekta pamatjēdzieniem, darbības principiem un pielietojuma piemēriem. Pasniedzējs organizē diskusiju, kurā izglītojamie izvērtē mākslīgā intelekta potenciālos riskus (piemēram, privātuma zaudējums, dezinformācija) un priekšrocības (efektivitāte, pieejamība, automatizācija). Diskusija tiek strukturēta, izmantojot konkrētus piemērus, problemātiskas situācijas, vadītus jautājumus, kritiskās domāšanas paņēmienus.
9	Izglītojamaais spēj izvērtēt savus mācību rezultātus un sekot līdzi savu zināšanu un prasmju progresam atbilstoši moduļa saturam.	Prasmju novērtējuma tests.	Zināšanu un prasmju progresa izvērtējums atbilstoši apgūtajam moduļa saturam. Refleksija.	-	0,5	Beidzot mācības 2. modulī, tiek novērtēts izglītojamo digitālo prasmju līmenis, aicinot aizpildīt pēc moduļa prasmju novērtēšanas testu (skat. 1. pielikumu).
2. moduļa kopējais stundu skaits				4	10	

IETEIKUMI

IKONU SPĒLES (3. pielikums)

- Metodiskie ieteikumi
- Ikonu spēles (2. modulis) materiāli
- Spēles pieejamas arī drukātā formā kā papildmateriāls mācību procesam
- Ikonu simboli lejupielādei (ar iespēju izmantot Kahoot, Socrative u.c.)

 Spēles lietojamas arī ārpus 2. moduļa, lai nostiprinātu zināšanas jebkurā tēmā un modulī, pielāgojot izglītojamo individuālajām mācību vajadzībām.



ATMIŅAS SPĒLES (2. pielikums)

- Metodiskie ieteikumi



3. MODULIS

MS WINDOWS VIDE, DIGITĀLĀ SATURA VEIDOŠANA

Stundu skaits: 12

3. moduļa apguve ir iespējama pēc 2. moduļa sekmīgas pabeigšanas vai, ja izglītojamajam jau ir attiecīgas priekšzināšanas.

Moduļa mērķis ir apgūt zināšanas un prasmes darbā ar operētājsistēmas MS Windows vidi - darbvirsnu, failiem un mapēm, kā arī MS Word dokumentu izveidi, foto un video apstrādi un to praktisku izmantošanu.

Nr. p.k.	Sasniedzamais rezultāts	Tēma	Apakštēma	Teorētiskās mācību stundas	Praktiskās mācību stundas	Metodiskie ieteikumi
1.	Izglītojamais izprot savu digitālo zināšanu un prasmju līmeni un piemērotību programmas vai moduļa apguvei.	Zināšanu un prasmju diagnostika	Zināšanu un prasmju diagnosticēšana moduļa apguvei.	-	0,5	Uzsākot mācības, novērtējiet izglītojamo digitālo prasmju līmeni, aicinot aizpildīt pirms moduļa prasmju novērtēšanas testu (skat. 1. pielikumu). Testu ieteicams aizpildīt digitāli, izmantojot kādu no platformām, piemēram, Moodle, Google Forms, Kahoot vai Socrative.
2.	Izglītojamais: - Izprot failu un mapju pārvaldības principus mobilajās ierīcēs, - spēj izveidot, pārdēvēt, pārvietot, kopēt un dzēst mapes un failus MS Windows - spēj organizēt failus un mapes, - spēj atpazīt un interpretēt failu ceļus, lai saprastu mapju hierarhiju un failu atrašanās vietas Windows un mobilajās ierīcēs, operētājsistēmā,	Failu un mapju pārvaldība (izveidošana, kopēšana, pārvietošana, dzēšana).	MS Windows: darba ar mapēm un failiem pamatprasmes: mapju izveide, pārdēvēšana, pārvietošana, kopēšana un dzēšana. Mapju un failu struktūras izveide MS Windows vidē, izmantojot loģisku kārtojumu pēc laika vai tematikas. Failu un mapju pārvaldības principi mobilajās ierīcēs. Failu adresācijas un orientēšanās prasmes. Failu ceļu lasīšana un izpratne MS Windows vidē. Zaudētu dokumentu meklēšana, meklēšanas atslēgvārdu izvēle un meklēšanas iestatījumu pielāgošana.	1	1	Pasniedzējs demonstrē failu un mapju pārvaldības pamatdarbības (izveidošana, pārdēvēšana, pārvietošana, kopēšana, dzēšana) operētājsistēmā MS Windows un mobilajās platformās. Izglītojamie, izmantojot pasniedzēja paraugus un uzdevumu aprakstus, izveido personīgu failu un mapju struktūru. Piemēri, ceļojuma fotoattēlu sakārtošana, mācību materiālu strukturēšana pēc tematikas, darba dokumentu organizēšana pēc datuma u.c.



	• spēj salīdzināt failu struktūras starp MS Windows datoriem un mobilajiem tālruņiem, • spēj izmantot MS Windows meklēšanas rīkus un meklēšanas filtrus (piemēram, faila tips, izmaiņu datums, atslēgvārdu meklēšana), lai atrastu pazaudētus vai nepareizi novietotus dokumentus					
3	Izglītojamaais: • izprot atšķirības starp instalēto MS Word un tiešsaistes Google Docs, • spēj atvērt teksta apstrādes programmu (MS Word vai Google Docs) un izveidot jaunu dokumentu, spēj saglabāt dokumentus dažādos formātos, tostarp izmantojot mākoņuzglabāšanas iespējas un vietējo uzglabāšanu, • spēj ievadīt, rediģēt un formatēt tekstu, izmantojot pamata teksta apstrādes funkcijas, • spēj atvērt un rediģēt teksta dokumentus mobilajās ierīcēs, izmantojot mobilās lietotnes MS Word un Google Docs.	Pirmie soļi teksta apstrādē (piemēram, MS Word vai Google Word).	Tiešsaistes teksta apstrādes pieejamība. Pirmie soļi teksta apstrādē: programmas atvēršana, jauna dokumenta izveide, saglabāšana. Teksta ievade un formatēšana. Formāla dokumenta struktūra un daļas. Teksta dokumenta atvēršana mobilajā tālrunī. Datu konvertēšanas formāti lejupielādētu dokumentu lasīšanai.	0,5	1,5	Pasniedzējs demonstrē, kā atvērt teksta apstrādes rīkus (MS Word, Google Docs), izveidot jaunu dokumentu un saglabāt to dažādos formātos. Izglītojamie pasniedzēja vadībā soli pa solim izpilda praktiskos uzdevumus. Pasniedzējs demonstrē, kā dokumentus atvērt, apskatīt un kopīgot viedtālruņos, skaidrojot, failu tipu atšķirības (.docx, .pdf), ierobežojumus un iespējas mobilajā vidē, tipiskas darbības, piemēram, dokumenta ielādi, saglabāšanu vai kopīgošanu.

4.	Izglītojama: - spēj saglabāt fotogrāfijas no interneta datorā un atpazīt visbiežāk izmantotos fotogrāfiju formātus, - spēj izmantot bezmaksas tiešsaistes foto rediģēšanas rīkus, lai veiktu pamata rediģēšanu, - spēj veidot foto kolāžas, izmantojot tiešsaistes rīkus un veidnes, - spēj augšupielādēt fotogrāfijas dažādās tīmekļa vietnēs un platformās, - spēj veidot digitālo fotoalbumu, - spēj saglabāt un organizēt fotogrāfijas viedtālrunī, - spēj pagriezt fotogrāfiju, uzlabot kvalitāti un atkārtoti saglabāt fotogrāfiju.	Foto rediģēšana, augšupielāde/lejupielāde.	Darbs ar fotogrāfijām datorā. Fotogrāfiju saglabāšana no interneta datorā, visbiežāk izmantotie formāti (piemēram, JPG, PNG, GIF). Fotogrāfiju skatīšanas tīmekļa vietnes un programmas. Bezmaksas tiešsaistes fotogrāfiju rediģēšanas rīki, kolāžu veidošanas tīmekļa vietnes. Fotogrāfiju augšupielāde tīmekļa vietnēs. Digitāla fotoalbuma izveide. Darbs ar fotogrāfijām viedtālrunī. Fotoattēlu saglabāšana un kārtošana viedtālrunī. Fotoattēlu atvēršana. Iebūvēto rīku izmantošana fotoattēlu rediģēšanai. Fotoattēla pagriešana, kvalitātes uzlabošana un atkārtota saglabāšana.	0,5	1,5	Pasniedzējs demonstrē, kā lejupielādēt un saglabāt attēlus no interneta biežāk lietotajos formātos (JPG, PNG, GIF). Izglītojamie soli pa solim apgūst, kā izmantot bezmaksas tiešsaistes rīkus (Canva, Pixlr, Fotor) fotoattēlu rediģēšanai. Pasniedzējs nodrošina atbalstu un sniedz ieteikumus par labāko rīku izvēli, kā arī sniedz atbalstu fotoattēlu augšupielādei, lejupielādei.
5.	Izglītojama: - spēj izmantot pamata video rediģēšanas rīkus, lai veiktu vienkāršas darbības, piemēram, apgriešanu, teksta pievienošanu un audio līmeņa regulēšanu, - spēj lejupielādēt un atvērt video datorā vai	Video augšupielāde/lejupielāde.	Video rediģēšanas rīki. Video augšupielāde sociālajos tīklos, datu vienības. Datu augšupielādes izpratne. Video datu formāti un konvertēšanas iespējas, lai samazinātu faila izmēru. Video lejupielāde datorā vai viedtālrunī. Video atkārtota atvēršana. Tiešsaistes video saites pievienošana ziņojumiem vai to saglabāšana personiskai lietošanai.	0,5	1,5	Pasniedzējs demonstrē, kā sociālo tīklu platformās (YouTube, Facebook u.c.) augšupielādēt videoklipus un kā pielāgot privātuma iestatījumus (publiski, neuzskaitīti, privāti). Demonstrācijas laikā ieteicams izcelt būtiskākos drošības un datu aizsardzības aspektus. Izglītojamie apgūst videoklipu lejupielādi, izmantojot legālas un drošas metodes.



						Izglītojamie veic individuālus uzdevumus, izmantojot datoru vai viedierīci.
6.	Izglītojamaais: Izprot vizuālo materiālu mērķi un galvenos elementus komunikācijā, spēj piemērot dizaina elementus (piemēram, krāsu shēmu, tipogrāfiju, izkārtojums), spēj izveidot un formatēt vienkāršus slaidus programmā MS PowerPoint, spēj orientēties rīka Canva saskarnē un saprast tās pamata funkcijas, spēj izvēlēties veidnes dažādiem mērķiem, piemēram, prezentācijām, plakātiem un sociālo tīklu saturam, spēj pielāgot dizainu, mainot krāsas, fontus, attēlus un izkārtojumu, spēj kopīgāt vizuālos elementus, izmantojot e-pastu un sociālo tīklu platformas.	Vizuālo materiālu izveides pamati.	Kas ir vizuālie materiāli? Vizuālo materiālu mērķis komunikācijā un to galvenie elementi. Vienkārši vizuālo materiālu dizaina principi. Dizaina elementu konsekvence. Krāsu teorijas un tipogrāfijas efektīva izmantošana. Atstarpes un izkārtojuma nozīme. Pirmie soļi darbā ar MS PowerPoint. Slīdņu izveide un formatēšana. Teksta, attēlu un multivides elementu ievietošana. Pārejas un animācijas vizuāla efekta radīšanai. Pirmie soļi darbā ar vizuālo rīku Canva. Ievads Canva saskarnē un funkcijās. Veidņu izvēle prezentācijām, plakātiem un sociālajiem tīkliem. Dizainu pielāgošana (krāsas, fonts un attēli). Vizuālā materiāla eksportēšana, saglabāšana un kopīgošana.	0,5	2,5	Pasniedzējs iepazīstina izglītojamos ar vizuālo materiālu veidošanas mērķiem un pamatprincipiem. Soli pa solim demonstrācija MS PowerPoint vidē. Pasniedzējs iepazīstina ar Canva vidi. Praktiskie uzdevumi MS PowerPoint vai Canva vidē. Izglītojamie individuāli izveido īsu prezentāciju, plakātu, informatīvu vizuālu materiālu (piemēram, afišu vai kolāžu). Pasniedzējs nodrošina atbalstu, palīdz izvēlēties piemērotu dizainu un komentē darba procesu.
7.	Izglītojamaais spēj izvērtēt savus mācību rezultātus un sekot līdzi savu zināšanu un prasmju progresam atbilstoši moduļa saturam.	Prasmju novērtējuma tests.	Zināšanu un prasmju progresu izvērtējums atbilstoši apgūtajam moduļa saturam. Refleksija.	-	0,5	Beidzot mācības 3. modulī, tiek novērtēts izglītojamo digitālo prasmju līmenis, aicinot aizpildīt pēc moduļa prasmju novērtēšanas testu (skat. 1. pielikumu).
3. moduļa kopējais stundu skaits				3	9	



IETEIKUMI

IKONU SPĒLES (3.pielikums)

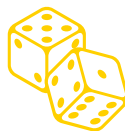
- Metodiskie norādījumi
- Ikonu spēles (3. modulis) materiāli
- Spēles pieejamas arī drukātā formā kā papildmateriāls mācību procesam
- Ikonu simboli lejupielādei (ar iespēju izmantot Kahoot, Socrative u.c.)

 Spēles lietojamas arī ārpus 3. moduļa, lai nostiprinātu zināšanas jebkurā tēmā un modulī, pielāgojot izglītojamo individuālajām mācību vajadzībām.



ATMIŅAS SPĒLES (2.pielikums)

- Metodiskie norādījumi



4. MODULIS

E-PAKALPOJUMI TĪMEKLĪ

Stundu skaits: 16

4. moduļa apguve ir iespējama pēc 3. moduļa sekmīgas pabeigšanas vai gadījumos, kad izglītojamajam jau ir atbilstošas priekšzināšanas.

Moduļa mērķis ir apgūt zināšanas un prasmes darbā ar valsts, pašvaldību, izglītības, pakalpojumu un atpūtas tīmekļa vietnēm un lietotnēm.

Nr. p.k.	Sasniedzamais rezultāts	Tēma	Apakštēma	Teorētiskās mācību stundas	Praktiskās mācību stundas	Metodiskie ieteikumi
1.	Izglītojamais izprot savu digitālo zināšanu un prasmju līmeni un piemērotību programmas vai moduļa apguvei.	Zināšanu un prasmju diagnostika	Zināšanu un prasmju diagnosticēšana moduļa apguvei.	-	0,5	Uzsākot mācības, novērtējiet izglītojamo digitālo prasmju līmeni, aicinot aizpildīt pirms moduļa prasmju novērtēšanas testu (skat. 1. pielikumu). Testu ieteicams aizpildīt digitāli, izmantojot kādu no platformām, piemēram, Moodle, Google Forms, Kahoot vai Socrative.
2.	Izglītojamais: - izprot internetbankas platformu darbības pamatprincipus, to funkcijas un priekšrocības, - spēj pārvaldīt internetbankas kontu, - spēj izveidot drošas paroles, - spēj īstenot divpakāpju autentifikāciju, - spēj pārskaitīt naudu, apmaksāt rēķinus, iestatīt automātiskos maksājumus un droši uzraudzīt darījumus, - spēj saprast, kad sazināties ar bankas atbalsta dienestu.	Interneta bankas pakalpojumi.	Ievads internetbankas lietošanā. Izpratne par internetbanku platformām, to funkcijām un priekšrocībām. Internetbankas konta izveide un pārvaldība: konta izveides process, droša pieteikšanās un galveno interfeisa funkciju izmantošana. Drošības un krāpniecības risku novēršana: labās prakses piemēri paroles aizsardzībai, divpakāpju autentifikācijas izmantošanai, pikšķerēšanas mēģinājumu atpazīšanai un finanšu krāpšanas novēršanai. Tiešsaistes maksājumu veikšana. Naudas pārskaitījumi, rēķini, automātiskie maksājumi un transakcijas. Problēmu risināšana un palīdzības saņemšana: kā novērst biežākās kļūdas,	0,5	0,5	Pasniedzējs iepazīstina izglītojamos ar internetbankas darbības pamatprincipiem, platformas galvenajām funkcijām un tās sniegtajām priekšrocībām. Prezentācijā tiek izmantoti vizuāli materiāli un praktiski piemēri. Pasniedzējs sniedz strukturētas instrukcijas, izmantojot anotētus ekrānšāviņus vai tiešraides demonstrāciju. Izglītojamie, izmantojot datoru vai planšetdatoru, veic praktiskos uzdevumus - konta iestatījumu apskati, pamatfunkciju izmēģināšanu demonstrācijas vidē vai treniņplatformā, drošības iestatījumu pārskatīšanu.

			ziņot par aizdomīgiem gadījumiem un sazināties ar bankas atbalsta dienestu.			
3.	Izglītojamaais: • izprot e-pārvaldes pakalpojumus, • zina valsts pārvaldības digitālās platformas un mobilās lietotnes, • zina, kā sazināties ar atbalsta dienestiem. • spēj orientēties valsts un pašvaldību tīmekļa vietnēs un portālos, lai atrastu informāciju, • spēj piekļūt veselības aprūpes, izglītības un sociālo pakalpojumu vietnēm un iegūt informāciju, • spēj izmantot platformas, lai sazinātos ar vietējām iestādēm, • spēj saprast, kā aizsargāt personas datus, • spēj identificēt bieži sastopamas problēmas.	Valsts un pašvaldību e-pakalpojumi: informācijas meklēšana un saziņa.	Ieskats valsts un pašvaldību platformās/lietotnēs. Pārskats par valsts pārvaldītajām digitālajām platformām un mobilajām lietotnēm, ko iedzīvotāji izmanto, lai piekļūtu publiskajiem pakalpojumiem un informācijai. Valsts un pašvaldību tīmekļa vietņu izmantošana, lai atrastu informāciju par sabiedriskajiem pakalpojumiem, juridiskajiem jautājumiem un iedzīvotāju pienākumiem. E-pārvaldes pakalpojumi: tiešsaistes pakalpojumi, kas pieejami valsts un pašvaldību platformās, tostarp piekļuve veselības aprūpes un izglītības pakalpojumiem, atļauju pieteikšana un nodokļu nomaksa. Digitālā saziņa ar iestādēm: kā izmantot platformas, lai sazinātos ar vietējām iestādēm, iesniegtu pieprasījumus un sekotu līdzi publisko pakalpojumu pieteikumu vai sūdzību statusam. Drošība un privātums valdības platformās. Labās prakses piemēri personas datu aizsardzībai, izmantojot valsts un pašvaldību platformas, tostarp likumīgu tīmekļa vietņu atpazīšana un krāpšanas novēršana. Problēmu novēršana un atbalsts: kā rīkoties sarežģījumu gadījumā, kā sazināties ar atbalsta dienestiem un atrast nepieciešamos resursus.	0,5	1,5	Pasniedzējs demonstrē valsts un pašvaldību tīmekļa vietnes un mobilās lietotnes (piemēram, valsts portālu, pašvaldības e-pakalpojumu platformas), iepazīstina ar to galvenajām funkcijām un lietošanas iespējām. Pasniedzējs pielāgo piemērus un demonstrācijas, lai tie precīzi atspoguļotu attiecīgās valsts e-pakalpojumu sistēmu. Pasniedzējs vada strukturētu darbu ar publisko pakalpojumu informāciju. Dalībnieki soli pa solim seko līdzi demonstrācijai un izpilda uzdevumus savās ierīcēs. Dalībnieki izmanto datorus, planšetdatorus vai viedtālrunus, lai patstāvīgi pārlūkotu izvēlētās platformas, atrastu konkrētu informāciju un izmēģinātu pamata e-pakalpojumus. Pasniedzējs nodrošina atbalstu un atgriezenisko saiti.



4.	Izglītojamaais: • izprot e-paraksta juridisko spēku un tā nozīmi digitālajos darījumos, • izprot, kurās situācijās un kā praktiski izmantot e-parakstu, • izprot e-paraksta un e-adreses izmantošanas priekšrocības (ērtums, drošība, efektivitāte). • spēj sekot instrukcijām e-paraksta iegūšanai, veikt identifikācijas un reģistrācijas procesu, • spēj izveidot un lietot e-adresi saziņai ar valsts iestādēm, • izprot e-paraksta un e-adreses izmantošanas priekšrocības (ērtums, drošība, efektivitāte).	E-paraksta izmantošana un e-adreses izveide	Iepazīšanās ar e-parakstu: e-paraksta juridiskais spēks, tā izmantošanas priekšrocības un nozīme digitālajos darījumos. E-paraksta izveide un lietošana: e-paraksta iegūšanas process, nepieciešamās identifikācijas un reģistrācijas procedūras (piemēram, eID karte, eParaksts mobile), kā arī praktiska e-paraksta pielietošana dokumentu parakstīšanā un drošai identifikācijai tiešsaistē. Pārskats par pieejamajām e-paraksta lietotnēm un to funkcijām, tostarp dokumentu parakstīšanu, identitātes apliecināšanu un drošu piekļuvi digitālajiem pakalpojumiem. E-paraksta izmantošana līgumu un dokumentu parakstīšanai. E-adreses izveide un izmantošana. Instrukcijas e-adreses izveidei un praktiskai lietošanai saziņai ar valsts un pašvaldības iestādēm. E-paraksta un e-adreses izmantošanas priekšrocības.	0,5	1,5	Pasniedzējs tiešsaistē demonstrē, kā piekļūt valsts platformām (piemēram, eID portālam vai mobilā ID sistēmai) un kā soli pa solim veikt e-paraksta iegūšanas un e-adreses izveides procesu. Demonstrācijām jābūt vizuāli skaidrām, ar uzsvērtām galvenajām darbībām un drošības aspektiem. Pasniedzēja uzraudzībā veic praktiskus uzdevumus - simulē vai, ja iespējams, reāli veic e-paraksta reģistrāciju, pārbauda tā izmantošanu drošā, kontrolētā vidē (piemēram, paraksta testa dokumentu), izveido vai pārskata e-adreses iestatījumus. Pasniedzējs organizē diskusiju, kurā tiek apskatīti jautājumi par digitālo drošību, personas datu aizsardzību, privātumu, uzticēšanos valsts digitālajām identifikācijas sistēmām.
5.	Izglītojamaais: • izprot iepirkšanās un reklāmas platformu galvenās funkcijas, • izprot tiešsaistes iepirkšanās platformās piedāvātās izplatītākās norēķinu un maksājumu metodes, • spēj izveidot savu kontu iepirkšanās platformās, • spēj pievienot preces virtuālajam iepirkumu grozam,	Tiešsaistes iepirkšanās platformas un reklāmas lietotnes.	Iepirkšanās un reklāmas platformas, to galveno funkciju pārskats. Reģistrācija, konta izveide iepirkšanās platformās. Iepirkumu grozs, tā pārlūkošana un preču izvēle. Preču apkopojums un pasūtījuma noformējums. Norēķināšanās un maksājumi: kredītkartes un debetkartes, digitālie maksājumu riki <i>PayPal</i>, <i>Apple Pay</i>, <i>Google Pay</i>. Ieskats alternatīvos norēķinos (piemēram, kriptovalūta). Pasūtījuma izsekošana un piegāde.	0,5	1,5	Pasniedzējs izmanto prezentācijas, video un vizuālos materiālus, lai iepazīstinātu ar populārākajām iepirkšanās un reklāmas platformām. Tiek pārrunāti platformu darbības principi un galvenās funkcijas. Demonstrē konta izveidi, preču meklēšanu un to pievienošanu iepirkumu grozam, norēķinu procesu un maksājumu metožu izvēli. Izglītojamie veic praktiskus uzdevumus simulētā vidē: preču kategoriju pārlūkošana, cenu salīdzināšana, piegādes un maksājumu iespēju pārbaude.

	- spēj izsekot savam pasūtījumam, - spēj atpazīt dažādas tiešsaistes reklāmas un akciju veidus un saprot, kā tie ietekmē iepirkšanās izvēles.		Reklāma un akcijas. Platformas piedāvātās personalizētās reklāmas, atlaižu kuponi, īpašie piedāvājumi un reklāmas kampaņas.			Pasniedzējs izskaidro drošas tiešsaistes iepirkšanās pamatprincipus. Pasniedzējs pielāgo mācību saturu konkrētās valsts vai reģiona digitālajai videi un izmantotajām platformām.
6.	Izglītojamais: - izprot, kā <i>Google Maps</i> nodrošina maršruta norādes dažādiem transporta veidiem, - izprot, kā <i>Airbnb</i> palīdz atrast dažādu veidu naktsmītnes un piedāvā rezervējamās pieredzes un aktivitātes dažādos galamērķos, - izprot, kā <i>Skyscanner</i> un <i>Momondo</i> apkopo informāciju no vairākiem pakalpojumu sniedzējiem, palīdzot atrast izdevīgākos piedāvājumus lidojumiem, viesnīcām un auto nomai, - izprot, kā <i>Google Trips</i> palīdz organizēt ceļojuma maršrutus, apkopojot rezervācijas, aktivitātes un galamērķu informāciju vienuviet. - zina <i>TripAdvisor</i> sniegtos pakalpojumus,	Ceļojumu un navigācijas lietotnes.	Google Maps - navigācija, satiksmes informācija, uzņēmumu dati, maršruti pastaigām, automašīnai un sabiedriskajam transportam. Booking.com - viesnīcu, lidojumu un auto nomas meklēšana un rezervēšana ar lietotāju atsauksmēm un cenu salīdzinājumiem. Airbnb – unikālu naktsmītņu un pieredžu rezervēšana dažādās pasaules vietās. TripAdvisor - atsauksmes par viesnīcām, restorāniem un aktivitātēm, kā arī ceļojumu plānošanas rīki. Skyscanner / Momondo - lidojumu, viesnīcu un auto nomas meklēšana, cenu salīdzināšana. Google Trips - ceļojuma informācijas organizēšana (lidojumi, viesnīcas, aktivitātes) ar automātisku maršrutu ģenerēšanu. Uzticamas vietējās ceļojumu un transporta platformas (piemēram, vietējais transports, muzeji, tūrisma portāli). Platformu lejupielāde.	1	1	Pasniedzējs izmanto prezentācijas, video un vizuālos piemērus, lai iepazīstinātu ar populārākajām ceļojumu lietotnēm: <i>Google Maps</i>, <i>Booking.com</i>, <i>Airbnb</i>, <i>TripAdvisor</i>, <i>Skyscanner</i>, <i>Momondo</i>, <i>Google Trips</i>, kā arī uzticamām vietējām platformām. Pasniedzējs demonstrē, kā meklēt un rezervēt naktsmītnes, skatīt atsauksmes, izmantot cenu salīdzināšanas rīkus, plānot maršrutus un izmantot navigāciju. Demonstrācijas balstītas uz reāliem piemēriem, izmantojot ekrānšāviņus. Praktiskie uzdevumi: lejupielādēt izvēlētas lietotnes no <i>Google Play</i> vai <i>App Store</i>, izveidot lietotāja kontu, izpētīt galvenās funkcijas praktiskā darbībā (piemēram, viesnīcas rezervēšana, objekta meklēšana kartē, maršruta izveide). Izglītojamie veido ceļojumus, izmantojot reālas lietotnes, piemēram, izvēlas galamērķi, salīdzina naktsmītņu cenas, pārbauda transporta iespējas, sastāda ceļojuma plānu.



	• spēj vietnē Booking.com meklēt un rezervēt naktsmītnes, lidojumus un auto nomu, • spēj izmantot konkrētas vietnes informācijas iegūšanai un pakalpojumu saņemšanai.					
7.	Izglītojamaais: • spēj patstāvīgi pieslēgties digitālajai veselības platformai, izmantojot izvēlēto identifikācijas metodi (eID, Smart-ID, internetbanku vai biometrisku autentifikāciju), • spēj atrast un apskatīt savus veselības datus, • spēj pārbaudīt un apskatīt savas e-receptes, • spēj pierakstīties vizītei pie ārsta vai speciālista, izmantojot tiešsaistes pieraksta sistēmu, • spēj atrast un apskatīt savus vakcinācijas datus, • spēj orientēties platformas galvenajās sadaļās, piemēram, "Mani dati", "Vizītes", "E-receptes", "Veselības vēsture", "Vakcinācija", • spēj pārbaudīt, vai platformas paziņojumi, ziņojumi vai atgādinājumi (piemēram, par analīžu	E-veselības platforma un lietotne	Ieskats digitālajās veselības platformās, lai nodrošinātu iedzīvotājiem ērtu un drošu piekļuvi būtiskiem veselības aprūpes pakalpojumiem. Veselības platformu un lietotņu kopīgās funkcijas, pakalpojumu klāsts. Piekļuve personīgajiem veselības datiem, tostarp laboratorijas rezultātiem, diagnostikas vēsturei un ārstēšanas plāniem. E-recepšu apskate un medikamentu lietošanas uzraudzība. Iespēja pierakstīties uz tiešsaistes konsultācijām ar ārstiem un speciālistiem. Vakcinācijas datu apskate. Autentifikācija un drošība. Valsts digitālās identitātes risinājumi (eID, ID karšu lasītāji u.c.), divu faktoru autentifikācija, piemēram, Smart-ID vai mobilā ID lietotnes, internetbankas piekļuves dati, ko izmanto drošai pieslēgšanai valsts portāliem, biometriskā autentifikācija, piemēram, pirkstu nospiedumu vai sejas atpazīšana mobilajās lietotnēs.	0,5	1,5	Pasniedzējs veic tiešās demonstrācijas ekrānā, lai parādītu, kā piekļūt digitālajām veselības platformām un orientēties to funkcijās. Izglītojamajiem tiek nodrošinātas drukātas un digitālas instrukcijas ar ekrānuzņēmumiem. Instrukcijas ietver piekļuves soļus, identifikācijas metodes, galveno funkciju izskaidrojumu, konkrēto valstu veselības platformas. Izglītojamie patstāvīgi izpēta vietējās veselības platformas.



	• rezultātiem vai vizītes laiku) ir saņemti un saprotami, • spēj novērtēt, vai tiešsaistes piekļuve tiek izmantota droši.					
8.	Izglītojamaais: • izprot servisa platformu darbības principus un pieejamos pakalpojumus, • izprot personalizēto ieteikumu veidošanas principus, • izprot, kāpēc pirkšana caur uzticamām biļešu platformām palīdz nodrošināt, ka iegādātās biļetes ir leģitīmas un drošas, • zina drošas norēķinu metodes, • spēj salīdzināt biļešu cenas dažādiem pasākumiem vienuviet, izmantojot vienu platformu, • spēj atpazīt īpašos piedāvājumus un lojalitātes programmas, kas palīdz samazināt biļešu izmaksas.	Biļešu iegādes platformas un lietotnes	Biļešu iegādes platformas un lietotnes. Ērtība un pieejamība. Iespēja iegādāties biļetes jebkurā laikā un vietā, saņemt tūlītēju rezervācijas apstiprinājumu un izmantot biļetes viedierīcē. Biļešu iegāde un cenu salīdzināšana starp vairākiem pakalpojumu sniedzējiem. Atlaides un īpašie piedāvājumi. Akcijas, lojalitātes programmas un īpašās cenas noteiktiem pasākumiem. Drošas norēķinu metodes. Norēķināšanās ar bankas kartēm, <i>PayPal</i>, mobilajiem makšiem un vienreizējiem tiešsaistes maksājumiem. Personalizēta pieredze un ieteikumi, pamatojoties uz lietotāja interesēm un iepriekšējiem pirkumiem. Samazināts krāpšanas risks.	0,5	1,5	Pasniedzējs demonstrē, kā orientēties populārās biļešu pārdošanas platformās un mobilajās lietotnēs. Pasniedzējs kopā ar izglītojamajiem analizē dažādas starptautiski izmantotas biļešu pārdošanas platformas. Izglītojamie praktizē biļešu iegādi simulētās situācijās.
9.	Izglītojamaais: • izprot, kā izklaides platformu (piemēram, YouTube) izmantošana dažādās ierīcēs -	Tiešsaistes TV, video un izklaides platformas.	Ērtība un pieejamība. Izklaides platformu izmantošana viedtālrunī, planšētdatorā, datorā, viedtelevizorā. Populārākās platformas, piemēram, YouTube, to	0,5	0,5	Pasniedzējs demonstrē populārākus atpūtas un izklaides platformas, piemēram, YouTube, Netflix un vietējos straumēšanas pakalpojumus.

	- viedtālrunī, planšetdatorā, datorā vai televizorā - padara saturu ērtāk pieejamu ikdienā, - izprot, kas ir datu privātums, un prot izskaidrot, kā divu faktoru autentifikācija (2FA) palīdz aizsargāt lietotāja kontus no nesankcionētas piekļuves, - zina dažādus mediju veidus, kas pieejami straumēšanas pakalpojumos, - izprot, kas ir datu privātums, un prot izskaidrot, kā divu faktoru autentifikācija (2FA) palīdz aizsargāt lietotāja kontus no nesankcionētas piekļuves, - spēj veikt drošus pirkumus un maksājumus tiešsaistē, - spēj atpazīt iespējamus drošības riskus, kas saistīti ar ļaunprogrammatūru un pikšķerēšanas mēģinājumiem, - spēj praktiski piemērot drošas lietošanas principus.		plašais piedāvājums: pamācības, humora klipi, ziņas, mūzikas videoklipi u.c. Straumēšanas pakalpojumu (piemēram, Netflix un vietējie pakalpojumu sniedzēji) piedāvājums - seriāli, filmas, dokumentāāas filmas un oriģinālsatura piedāvājums dažādām auditorijām. Drošības apsvērumi izklaides platformās un lietotnēs. Datu aizsardzība, divu faktoru autentifikācijas (2FA) izmantošana. Maksājumu datu drošība - piesardzīga pieeja, ievadot kartes datus vai iegādājoties abonementus. Ļaunprogrammatūras un pikšķerēšanas riski - potenciāli bīstamas saites, viltus reklāmas vai krāpnieciskas vietnes. Drošības ieteikumi drošai lietošanai - spēcīgu paroļu izmantošana, HTTPS savienojums, regulāri atjaunināta lietotne un ierīces programmatūra, divu faktoru autentifikācijas aktivizācija.			Izglītojamajiem tiek nodrošināta iespēja praktiski izpētīt dažādas lietotnes dažādās ierīcēs - datoros, viedtālrunos, planšetdatoros -, lai iepazītu to lietošanu dažādās platformās un saprastu, kā darbojas daudzplatformu pieejamība. Interaktīvas nodarbības, kurās izglītojamie apgūst digitālās drošības pamatus, īpašu uzmanību pievēršot datu privātuma nodrošināšanai, spēcīgu paroļu veidošanai un divu faktoru autentifikācijas (2FA) izmantošanai, drošu tīmekļa vietņu atpazīšanai.
10.	Izglītojamais: izprot, kā lietotāju vērtējumi un atsauksmes palīdz novērtēt mācību materiālu uzticamību tādās platformās kā Udemy un Skillshare,	Digitālās mācību un informācijas platformas	Avotu uzticamības pārbaude. Uzticamu mācību platformu (piemēram, Coursera, edX, LinkedIn Learning) izvērtēšana, analizējot satura kvalitāti, partneru institūcijas un akadēmisko atbalstu.	-	1,5	Pasniedzējs iepazīstina izglītojamos ar dažādām uzticamām informācijas un tiešsaistes mācību platformām. Izglītojamie patstāvīgi izpēta izvēlētas mācību platformas (piemēram, Coursera, Udemy, Khan Academy),



	- spēj identificēt mācību platformas, kas sadarbojas ar atzītām institūcijām un nozares ekspertiem (piemēram, Coursera, edX, LinkedIn Learning), - izprot, kāpēc regulāri atjaunināts saturs ir būtisks rādītājs tam, ka mācību resurss ir kvalitatīvs un uzticams, - izprot platformu drošības nozīmi, iesaistoties tiešsaistes mācībās, - spēj atpazīt platformas (piemēram, Coursera, edX), kas piedāvā starptautiski atzītus sertifikātus, - spēj izskaidrot, kā drošības pasākumi ietekmē konta un datu aizsardzību.		Atsauksmes un lietotāju vērtējumi. Neatkarīgu lietotāju atsauksmju un vērtējumu izmantošana (piemēram, Udemy, Skillshare), lai novērtētu kursu kvalitāti, pasniedzēju profesionalitāti un mācību materiālu lietderību. Akreditācija un sertifikātu atzīšana. Platformu sertifikātu atbilstības pārbaude, to atzīšana darba tirgū un izglītības iestādēs. Akreditētu programmu identificēšana starptautiskās platformās. Satura aktualitāte un atjauninājumi. Mācību kursu satura atbilstība jaunākajām tendencēm. Pasniedzēju kompetence un kvalifikācija. Pasniedzēju izglītības, profesionālās pieredzes un eksperta kompetences pārbaude. Piemēri: LinkedIn Learning, Khan Academy pasniedzēju profili. Platformu drošība. Digitālās drošības pamatprincipi mācību platformās.			veicot konkrētus uzdevumus - atrod kursus, kas atbilst viņu interesēm vai profesionālajām vajadzībām, praktizējas lasīt atsauksmes un izvērtēt kursu kvalitāti, pārbauda akreditācijas informāciju un atpazīst sertifikātu nozīmi, identificē, vai kursa saturs ir aktuāls un regulāri atjaunots. Praktiski uzdevumi par drošu tiešsaistes platformu lietošanu.
11.	Izglītojamaais spēj izvērtēt savus mācību rezultātus un sekot līdzi savu zināšanu un prasmju progresam atbilstoši moduļa saturam.	Prasmju novērtējuma tests.	Moduļa apguves laikā iegūto zināšanu un prasmju izvērtējums. Refleksija.	-	1	Beidzot mācības 4. modulī, tiek novērtēts izglītojamo digitālo prasmju līmenis, aicinot aizpildīt pēc moduļa prasmju novērtēšanas testu (skat. 1. pielikumu).
4. moduļa kopējais stundu skaits				5	11	

IETEIKUMI

IKONU SPĒLES (3.pielikums)

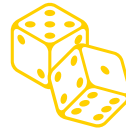
- Metodiskie norādījumi
- Ikonu spēles (4. modulis) materiāli
- Spēles pieejamas arī drukātā formā kā papildmateriāls mācību procesam
- Ikonu simboli lejupielādei (ar iespēju izmantot Kahoot, Socrative u.c.)



 Spēles lietojamas arī ārpus 4. moduļa, lai nostiprinātu zināšanas jebkurā tēmā un modulī, pielāgojot izglītojamo individuālajām mācību vajadzībām.

ATMIŅAS SPĒLES (2.pielikums)

- Metodiskie norādījumi



RESURSI PROGRAMMAS ĪSTENOŠANAI

Mācību materiāli:

- neformālas izglītības programma “Digitālās prasmes mūsdienīgai dzīvei”,
- ikonu spēles,
- atmiņas spēles (“iepazīšanās”, atmiņas spēles utt.),
- metodiskie ieteikumi,
- prezentācijas, mācību izdales materiāli studentiem.

Tehniskais aprīkojums:

- mācību galdi un krēsli,
- datori/planšetdatori katram izglītojamajam,
- multimediji,
- tāfele un tāfeles piederumi,
- mācību spēļu resursi.

Digitālie resursi:

- interneta pieslēgums,
- programmatūra atbilstoši mācību programmas saturam: Microsoft Windows 10/11 - MS Word, MS PowerPoint,
- piekļuve mācību platformām (piemēram, Moodle, Kahoot, Socrative),
- attālinātām mācībām – piekļuve tiešsaistes platformai ZOOM (vai citai alternatīvai platformai).

Programmas intelektuālie resursi (īstenošanā iesaistītie pedagogi, viņu izglītība, kvalifikācija un darba pieredze):

- augstākā izglītība vai tālākizglītība IT jomā,
- profesionālās iemaņas atbilstoši programmas saturam,
- prasmes un pieredze darbā ar pieaugušo mērķauditoriju, tostarp iedzīvotājiem vecumā virs 65 gadiem digitālo prasmju jomā.

PROGRAMMAS ĪSTENOŠANAS MĀCĪBU METODES

Lai mācību process iedzīvotājiem virs 65 gadiem būtu efektīvs, programmā izvēlētās metodes apvieno pieaugušo izglītības principus, neirozinātnēs balstītu atmiņas treniņu un digitālo iekļaušanu, ņemot vērā dalībnieku individuālās kognitīvās, fiziskās un emocionālās īpašības.

Katra nodarbība, neatkarīgi no tās ilguma, jābūt vismaz šādām daļām:

- ievads: mērķu un sasniedzamo uzdevumu noteikšana,
- iepazīšanās aktivitātes,
- mācību tēmas apguve,
- kopsavilkums,
- refleksija.

PROGRAMMAS ĪSTENOŠANAS KVALITĀTES NODROŠINĀŠANA

Lai programma tiktu īstenota veiksmīgi un ilgtspējīgi, tiek izmantota kvalitātes nodrošināšanas sistēma, kas aptver četras galvenās jomas: procesu, saturu, vidi un vadību. Katru jomu atbalsta konkrētas stratēģijas, kas palīdz uzturēt augstus standartus un nodrošina nepārtrauktu pilnveidi.

Process:

- **Mācību forma:** klātienēs vai tiešsaistes apmācība, viena nodarbība 1–2 stundu garumā.
- **Pedagogu kompetence:** pedagogi tiek atlasīti, ņemot vērā viņu pieredzi pieaugušo izglītībā, īpaši strādājot ar senioru mērķauditoriju. Ja nepieciešams, pedagogs var pilnveidot savu profesionālo kompetenci.
- **Atsauksmes:** pēc katras nodarbības dalībnieki novērtē (mutiski vai rakstiski), cik saprotama, atbilstoša un apmierinoša bijusi nodarbība.

Saturs:

- **Mācību satura atbilstība rezultātiem:** Saturs atbilst noteiktajiem mācību mērķiem un tiek regulāri pārskatīts, lai nodrošinātu tā atbilstību un precizitāti.
- **Mācību pielāgošana dalībnieku vajadzībām.** Mācību materiāli tiek pielāgoti un lokalizēti, lai būtu viegli saprotami un piemēroti senioru mērķauditorijai, piemēram, izmantojot lielākus burtus un vizuālos materiālus.



- **Aktuālu tēmu iekļaušana.** Programma ietver digitālās tendences, piemēram, mākslīgo intelektu un interneta drošību, nodrošinot tās aktualitāti un praktisko vērtību.
- **Pilotēšana.** Pilota testēšanu īsteno nelielā senioru grupā, lai pārliecinātos par izvēlēto mācību materiālu un metožu pielietojamību un lietderību.

Vide:

- **Vides piekļūstamība.** Mācību telpas ir pieejamas personām ar kustību traucējumiem, nodrošinot ērtas sēdvietas, labu apgaismojumu un atpūtas iespējas.
- **Atbalstoša vide.** Pedagogi veido labvēlīgu un cieņpilnu vidi, kurā tiek novērtēts katra dalībnieka individuālais progress un veicināta dalībnieku pašapziņa;
- **Tehniskais nodrošinājums.** Viss mācībām nepieciešamais aprīkojums (datori, planšetdatori, interneta pieslēgums, projektori) tiek regulāri pārbaudīts un uzturēts.
- **Veselība un drošība.** Ieteicams nodrošināt ergonomiski ērtas mācību telpas un veicināt, lai dalībnieki regulāri veiktu pārtraukumus.



Skaidri definētas koordinatoru, apmācītāju un atbalsta personāla lomas un pienākumi garantē efektīvu vadību un koordināciju. Lai sekotu progresam un dalītos pieredzē, tiek rīkotas regulāras iekšējās sanāksmes. Apkopotie dati, piemēram, apmeklējums un atsauksmes, tiek analizēti, lai pastāvīgi uzlabotu programmu.

Programmas publicitātes informācija

Informācija par mācībām ir pieejama projekta partneru tīmekļa vietnēs.

IETEICAMIE AVOTI

- Atija, Pēteris. Pergyventi saglabāt. Ilgaamžystēs mokslas ir menas. Kitos knygos, 2024. gads.
- Bērziņa, I. Kognitīvo procesu attīstība un to trenēšanas iespējas izglītības vidē. Rīga: Latvijas Universitāte, 2018. gads.
- Fernandez, Alvaro; Goldberg, Elkhonon. SharpBrains ceļvedis smadzeņu veselībai: kā optimizēt smadzeņu veselību un veikspēju jebkurā vecumā. 2014. gads.
- Kalniņa, L. (2020). Domāšanas un atmiņas attīstīšana: teorija un prakse. Rīga: Zvaigzne ABC, 2020 gads.
- Latvijas Universitāte. Kognitīvo spēju attīstīšana un trenēšana pieaugušajiem mūžizglītības kontekstā. Rīga: LU pētniecības krājums, 2022. gads.
- Nusbaums, Pols; Deīvids. Saglabājiēt savas smadzenes: 5 lietas, kas jādara, lai saglabātu prātu jaunu un asu. McGraw-Hill izglītība, 2010. gads.
- Ozoliņš, M. Kognitīvās psiholoģijas pamati. Rīga: LU Apgāds, 2019. gads.
- Puzzleland. Atmiņas uzlabošanas spēles: pilnīgs treniņš ar vairāk nekā 50 atmiņas vingrinājumiem un spēlēm atmiņas uzlabošanai, 2015. gads.
- Sebre, Sandra; Miltuze, Anika. Attīstības psiholoģija: cilvēka attīstība visas dzīves garumā. Redaktore Elīna Vanaga; mākslinieks Aigars Truhins. Rīga: Zvaigzne ABC, [2022]. ISBN 9789934311048.

TIEŠSAISTES RESURSI

- [Google Workspace](#) mācību centrs – īsie palīglīdzekļi un atsaucē ceļveži Google Workspace lietotnēm un papildinājumiem.
- [CERT.LV tīmekļa vietne](#) - Informācijas tehnoloģiju drošības incidentu novēršanas institūcija.
- [Kahoot! vietne](#) – spēļu formātā balstīta mācību platforma, kas ļauj veidot viktorīnas, aptaujas un interaktīvas nodarbības.
- [Socrative tīmekļa vietne](#) - interaktīva jautājumu un atbilžu platforma tūlītējai atgriezeniskajai saitei.
- [Canva tīmekļa vietne](#).
- [Moodle platforma](#).
- [ZRKAC e-mācību platforma](#).



PAŠAPKALPOŠANĀS TĪMEKĻA VIETNES UN PLATFORMAS

- [Google Maps](#) tīmekļa vietne.
- [Booking.com](#) tīmekļa vietne.
- [Airbnb](#) tīmekļa vietne.
- [Tripadvisor](#) tīmekļa vietne.
- [Skyscanner](#) tīmekļa vietne.
- [Google Forms](#) tīmekļa vietne.
- E-pasta pakalpojumu sniedzēji.
- Sociālo tīklu vietnes: Facebook, Instagram, TikTok, Snapchat, LinkedIn u.c.
- Mākslīgā intelekta rīki: [GPT](#) asistents.
- Nacionālās e-identitātes platformas
- Nacionālās veselības aprūpes platformas
- Brīvā laika satura platformas
- Valsts informatīvās un mācību platformas





Līdzfinansē
Eiropas Savienība



PIELIKUMI

PIRMS/PĒC MODUĻA PRASMJU NOVĒRTĒŠANAS TESTI

Lai nodrošinātu efektīvu mācīšanos un sekotu izglītojamo zināšanu un prasmju progresam, katrā modulī ir iekļauts pirms moduļa apguves prasmju novērtēšanas tests, kas sastāv no 10 jautājumiem ar atbilžu variantiem. Šis sākotnējais novērtējums palīdz noteikt dalībnieku esošās zināšanas un prasmju atbilstību konkrēta moduļa apguvei.

Ja testā ir mazāk kā 30% pareizu atbilžu (izņemot 1. moduli), pasniedzējam ar izglītojamo jāpārrunā izglītojamā zināšanu un prasmju pietiekamība un iespējamās grūtības sekmīgai programmas apguvei.

Viens un tas pats jautājumu kopums tiek izmantots arī testā pēc moduļa apguves, lai novērtētu mācību procesā iegūto zināšanu progresu.

Izglītojamaais saņem apliecību par neformālās izglītības programmas vai moduļa apguvi, ja noslēguma tests izpildīts pareizi vismaz 60% apjomā.

Katrs pasniedzējs izvēlas atbilstošu digitālo platformu (piemēram, Moodle, Google Forms, Kahoot, Socrative) un augšupielādē katram modulim atbilstošo testu.

Nepieciešamības gadījumā, jo īpaši pirmajā modulī, kad dalībniekiem var būt ierobežota digitālā pieredze, kā alternatīvu digitālajiem rīkiem var izmantot drukātas anketas.

Šie novērtējumi kalpo gan kā prasmju diagnostikas, gan progresa rīks, atbalstot strukturētu un izmērāmu mācību pieredzi.

Testa aizpildīšana aizņem aptuveni 10 - 15 minūtes.

PIRMS/PĒC MODUĻA PRASMJU NOVĒRTĒŠANAS TESTS

1. MODULIS. IEVADS INFORMĀCIJAS TEHNOLOĢIJĀS

Jūsu vārds, uzvārds: _____ Datums: _____

Kontaktinformācija (tālrunis/e-pasts) _____

Aizpildiet šo testu pirms un pēc apmācību moduļa. **Pirms moduļa apguves** tas ļaus novērtēt jūsu pašreizējo digitālo prasmju un pieredzes līmeni. **Pēc moduļa apguves** tests parādīs jūsu digitālo zināšanu un prasmju progresu.

Šis testa mērķis ir atbalstīt jūsu mācību procesu un izsekot jūsu zināšanu un prasmju attīstībai visas programmas apguves laikā.



Aptuvenais izpildes laiks: 10–15 minūtes

1. Kuras no šīm ir viedierīces:

- a) dators, viedtālrunis;
- b) viedtālrunis, kamera;
- c) abas atbildes ir pareizas.

2. Kas ir Microsoft Word:

- a) interneta pārlūkprogramma;
- b) teksta rakstīšanas programma;
- c) e-pasta portāls.

3. Kura ierīce palīdz jums izveidot savienojumu ar internetu:

- a) printeris;
- b) maršrutētājs;
- c) skeneris.

4. Kas ir “digitālā pēda”:

- a) tīmekļa vietne fotoattēlu glabāšanai;
- b) virtuālās pēdas, ko atstājam tīmeklī;
- c) lietotne viedtālrunī.

5. Kura operētājsistēma bieži tiek izmantota viedtālrunos:

- a) Microsoft;
- b) Linux;
- c) Android.



6. Datorā dzēsts fails nonāk mapē ar nosaukumu:

- a) Vēsture;
- b) Atkritumu tvertne;
- c) Dokumenti.

7. Datora daļa, kas ļauj tam apstrādāt datus, ir:

- a) ekrāns;
- b) tastatūra;
- c) apstrādātājs.

8. Ko dara taustiņu kombinācija "Ctrl + C" ?

- a) aizver datoru;
- b) kopē iezīmēto tekstu;
- c) atver internetu.

9. Kāda ir labā peles taustiņa galvenā funkcija:

- a) pārvietot kursoru dokumentā;
- b) atvērt konteksta izvēlni ar papildu opcijām;
- c) ievietot vai pievienot attēlu.

10. Kursoru (simbolu, kas displeja ekrānā tiek parādīts vietā, kur parādīsies ievadāmā rakstzīme) parasti pārvieto, izmantojot:

- a) tastatūru;
- b) runātāju;
- c) ar datora peli vai pieskaroties ekrānam.

Pareizo atbilžu skaits:_____

PIRMS/PĒC MODUĻA PRASMJU NOVĒRTĒŠANAS TESTS

2. MODULIS. VISPASAULES TĪMEKLIS SAZIŅAI UN SADARBĪBAI

Jūsu vārds, uzvārds: _____ Datums: _____

Kontaktinformācija (tālrunis/e-pasts) _____

Aizpildiet šo testu pirms un pēc apmācību moduļa. **Pirms moduļa apguves** tas ļaus novērtēt jūsu pašreizējo digitālo prasmju un pieredzes līmeni. **Pēc moduļa apguves** tests parādīs jūsu digitālo zināšanu un prasmju progresu.

Šis testa mērķis ir atbalstīt jūsu mācību procesu un izsekot jūsu zināšanu un prasmju attīstībai visas programmas apguves laikā.



Aptuvenais izpildes laiks: 10–15 minūtes

1. Kurš no šiem ir globālais tīmeklis (www):

- a) lokālais tīkls birojā;
- b) internets ar hipersaitēm veidotām tīmekļa lapām;
- c) sociālie tīkli.

2. Kurš no šiem ir bezvadu interneta pieslēgums:

- a) Wi-Fi;
- b) USB zibatmiņa;
- c) kompaktdisks.

3. Kura no šīm parolēm ir visdrošākā:

- a) 123456
- b) mana parole
- c) Ziedi!2024

4. Kāda ir inkognito (privātās) pārlūkošanas režīma galvenā funkcija:

- a) aizsargāt pret vīrusiem;
- b) neļaut saglabāt pārlūkošanas vēsturi un sīkfailus;
- c) automātiski šifrēt visus datus.

5. Kas ir pikšķerēšana:

- a) spēle internetā;
- b) ļaunprātīgs mēģinājums iegūt jūsu paroles vai personas datus;
- c) jauna failu krātuve.



6. Kura no tālāk minētajām ir droša tīmekļa vietnes adrese:

- a) sākot ar " http "
- b) sākot ar " https " un parādot slēdzeni
- c) beidzas ar ".jpg"

7. Kam paredzēta grāmatzīme tīmekļa pārlūkprogrammā:

- a) lai pārietu uz citu lapu tajā pašā vietnē;
- b) lai saglabātu tīmekļa vietnes adresi un izmantotu to vēlāk;
- c) lai palielinātu vai samazinātu tekstu.

8. Lai izveidotu e-pasta adresi, jums ir nepieciešams:

- a) bankas konts, internets un lietotājvārds un parole;
- b) bankas konts, personas dati, lietotājvārds un parole;
- c) internets, viedierīce, lietotājvārds un parole.

9. Kāpēc ir ieteicams kārtot e-pastus mapēs:

- a) lai varētu automātiski dzēst;
- b) lai atvieglotu konkrētu e-pasta atrašanu;
- c) lai padarītu savu e-pasta adresi drošāku.

10. Kurš tiešsaistes rīks ļauj ieslēgt video un vienlaikus runāt ar cilvēkiem dažādās vietās:

- a) Canva
- b) Zoom vai līdzīgas lietotnes
- c) Google

Pareizo atbilžu skaits:_____



PIRMS/PĒC MODUĻA PRASMJU NOVĒRTĒŠANAS TESTS

3. MODULIS. MS WINDOWS VIDE, DIGITĀLĀ SATURA VEIDOŠANA

Jūsu vārds, uzvārds: _____ Datums: _____

Kontaktinformācija (tālrunis/e-pasts) _____

Aizpildiet šo testu pirms un pēc apmācību moduļa. **Pirms moduļa apguves** tas ļaus novērtēt jūsu pašreizējo digitālo prasmju un pieredzes līmeni. **Pēc moduļa apguves** tests parādīs jūsu digitālo zināšanu un prasmju progresu.

Šis testa mērķis ir atbalstīt jūsu mācību procesu un izsekot jūsu zināšanu un prasmju attīstībai visas programmas apguves laikā.



Aptuvenais izpildes laiks: 10–15 minūtes

1. Lai datora faili būtu sakārtoti un viegli atrodami, ieteicams tos grupēt:

- a) priekšmetu mapēs;
- b) arhīvā;
- c) mākoņkrātuvē.

2. Kā izveidot faila kopiju datorā:

- a) failu pārvietojot uz citu mapi;
- b) izveidojot faila kopiju ar tādu pašu nosaukumu;
- c) izveidojot faila kopiju, kuru var arī pārdēvēt ar citu nosaukumu.

3. Lai atrastu failu datorā, var izmantot:

- a) datora fona attēlus;
- b) meklēšanas joslu;
- c) mapi Atkritne.

4. Microsoft tekstapstrādes programmatūra ir:

- a) MS Word;
- b) MS PowerPoint;
- c) MS Excel.

5. Digitālās fotogrāfijas visbiežāk tiek glabātas failos ar paplašinājumu:

- a) .doc
- b) .txt
- c) .jpg



6. Ko nozīmē "lejupielādēt" video:

- a) lai izdzēstu videoklipu;
- b) lai saglabātu video;
- c) lai saglabātu video no interneta savā datorā vai ierīcē.

7. Ko nozīmē "augšupielādēt" video:

- a) lai nosūtītu video no savas ierīces uz citu ierīci vai vietu internetā;
- b) lai saglabātu video;
- c) dzēst video no tīmekļa vietnes.

8. Kādu tiešsaistes rīku varam izmantot, lai noklausītos lekciju:

- a) Tālummaiņa;
- b) WhatsApp;
- c) Wi-Fi.

9. Kurš no šiem ir mākslīgā intelekta rīks:

- a) ChatGPT;
- b) Canva;
- c) Google.

10. Kādam mērķim tiek izmantota Canva tīmekļa vietne:

- a) lai klausītos radio;
- b) lai veidotu vizuālos materiālus — ielūgumus, apsveikumus, prezentācijas;
- c) dokumentu dzēšanai.

Pareizo atbilžu skaits:_____

PIRMS/PĒC MODUĻA PRASMJU NOVĒRTĒŠANAS TESTS

4. MODULIS. E-PAKALPOJUMI TĪMEKLĪ

Jūsu vārds, uzvārds: _____ Datums: _____

Kontaktinformācija (tālrunis/e-pasts) _____

Aizpildiet šo testu pirms un pēc apmācību moduļa. **Pirms moduļa apguves** tas ļaus novērtēt jūsu pašreizējo digitālo prasmju un pieredzes līmeni. **Pēc moduļa apguves** tests parādīs jūsu digitālo zināšanu un prasmju progresu.

Šis testa mērķis ir atbalstīt jūsu mācību procesu un izsekot jūsu zināšanu un prasmju attīstībai visas programmas apguves laikā.



Aptuvenais izpildes laiks: 10–15 minūtes

1. Kādam nolūkam tiek izmantota internetbankas vietne:

- a) lai pārvaldītu savus līdzekļus drošā tiešsaistes vidē;
- b) lai veiktu zibmaksājumus;
- c) abas atbildes ir pareizas.

2. Kas padara tiešsaistes bankas pakalpojumus drošākus:

- a) divfaktoru autentifikācija (2FA);
- b) vienkāršas paroles "1234" izmantošana;
- c) savas piekļuves paroles izmantošana katrai vietnei.

3. Kāda ir valdības e-pakalpojumu tīmekļa adresu raksturīga iezīme Latvijā:

- a) gov.lv
- b) .com
- c) .lv-.lt

4. Kas ir "e-paraksts":

- a) e-pasta paraksts;
- b) rīks dokumentu digitālai un drošai parakstīšanai;
- c) sociālā tīkla profils.

5. Kas ietekmē jūsu viedierīcē redzamo reklāmu saturu:

- a) ierīces tehniskās īpašības;
- b) viedierīces iestatījumi;
- c) jūsu patērētais saturs un jūsu "pārlūkošanas" vēsture.



6. Kuru no šīm lietotnēm var izmantot, lai skatītu digitālo karti un atrastu maršrutu:

- a) Booking.com
- b) TripAdvisor
- c) Google Maps

7. Lai droši pieteiktos e-veselības portālā, izmantojiet:

- a) sociālā tīkla kontu;
- b) tiešsaistes iepirkšanās kontu;
- c) eParakstu (elektroniskais paraksts) vai internetbankas pieteikšanos.

8. Kāds ir viens no galvenajiem piesardzības pasākumiem, iepērkoties tiešsaistē:

- a) adreses ar "https" un drošu maksājumu veidu izmantošana;
- b) vienmēr izmantojiet publisko Wi-Fi bez paroles;
- c) pērciet tikai no pārdevējiem, kurus ieteikuši draugi.

9. Kāda ir Booking.com vai Airbnb.com galvenā funkcija:

- a) izveidot dokumentus;
- b) skatīties filmas;
- c) meklēt un rezervēt naktsmītnes ceļojumam.

10. Kāpēc ir svarīgi pārbaudīt dažādu interneta platformu uzticamību:

- a) lai uzzinātu laika prognozi;
- b) lai pārliecinātos, ka saturs ir augstas kvalitātes un ka pasniedzēji ir profesionāļi;
- c) lai izveidotu spēli.

Pareizo atbilžu skaits: _____



ATMIŅAS TRENĒŠANAS SPĒLES

SATURS

Kā mācīt, lai iemācītu	47
Efektīvas nodarbības struktūra	50
Mācību procesā integrējamo spēļu veidi	52
Spēļu iekļaušana mācību procesā	53
Izglītojošu spēļu piemēri	54
Ievada spēles	54
Garastāvokļa radošās spēles	55
Vispārīgās atmiņas spēles	57
Neiromuskulārās spēles	57
Atkārtotības spēles	59
Specifiskas atmiņas treniņa spēles	60



KĀ MĀCĪT, LAI IEMĀCĪTU

Cilvēki parasti uzsāk mācības, kad vēlas pārmaiņas savā dzīvē un izjūt diskomfortu nepietiekamo zināšanu un prasmju dēļ, kas ierobežo viņa profesionālo izaugsmi vai neļauj veikt ikdienā nepieciešamas darbības.

Pedagogi vada mācības, lai veicinātu ne tikai jaunu zināšanu un prasmju apguvi, bet arī, lai izglītojamajiem veidotu pozitīvu mācīšanās pieredzi un vēlmi izglītoties mūža garumā.

Tas nozīmē, ka labas un efektīvas mācības būs tās, kas apvienos abus šos aspektus - jaunu zināšanu un prasmju apguvi ar iegūtu pozitīvu mācīšanās pieredzi un gandarījumu par jaunām darba un ikdienas dzīves iespējām, ko šīs zināšanas un prasmes dod.

Bez pozitīvas emocionālās saiknes starp pedagogu un izglītojamajiem šāds rezultāts nav iespējams.

Jūsu izglītojamajiem ir vienalga, cik daudz jūs zināt, kamēr viņi neuzzina, cik ļoti jūs par viņiem rūpējaties.

Katram izglītojamam ir viens un tas pats jautājums, kas visu laiku ietekmē viņa mācīšanās procesu. Šis jautājums ir:

"Ko es no tā iegūšu?"

Mācību laikā ir svarīgi regulāri to akcentēt.

Ir divas emocijas, no kurām ir jāizvairās auditorijā: bailes un garlaicība.

Abas šīs reakcijas noved pie mācīšanās rezultātu pasliktināšanās. Ja izglītojamo reakcijā pamanāt **bailes**, lieciet grupas dalībniekiem justies droši: iedrošiniet, uzslavējiet, atceroties, ka uzslavu nekad nevar būt par daudz, radiet pārliecību par saviem spēkiem un izpratni,



ka bailes no nezināmā ir saprotama un normāla emocija, bet jūs kopā tās mazināsiet un vērsīsiet pārliecībā par saviem spēkiem.

Ja mācību grupā jūtat **garlaicības pazīmes**, nekavējoties mainiet mācību metodes. Izvairieties no situācijām, kurās izglītojamie tikai pasīvi klausās. Mainiet darba formas, mudiniet viņus savstarpēji sadarboties, iesaistīties dialogā vai diskusijās, iekļaujiet spēļu elementus mācību procesā, mudiniet piecelties, izpildīt fiziskus vingrinājumus acu, roku un muguras sasprindzinājuma mazināšanai utt.

Izglītojamaais no jūsu komunikācijas saņem:

- **10% teksta un informācijas,**
- **20% vizuālās informācijas,**
- **70% emociju.**

Jo lielāka būs izglītojamo aktīva iesaiste mācību satura apgūvē, jo labāks būs rezultāts.

Atcerieties - efektīva nodarbība nav viena aktiera teātris!

Daži noteikumi, kas padarīs jūsu nodarbību aizraujošu

- Izveidojiet pozitīvu mācību emocionālo vidi, kas balstīta savstarpējā uzticībā un sadarbībā.
- Iepazīstiniet ar sevi.
- Esiet ieinteresēti savu izglītojamo mācību problemātikā, uzziniet viņu mācību mērķus, vēlmes, iespējamās šķēršļus un bailes apgūt jaunas zināšanas.
- Stipriniet viņu motivāciju apgūt jaunas zināšanas un prasmes, dodiet viņiem iemeslu to darīt sevis, nevis jūsu vai kāda cita dēļ.
- Atbalstiet viņu pat visniecīgākos panākumus un centienus, regulāri lietojot uzslavas un novērtējot viņu mācību sasniegumus.
- Vērsiet viņu bailes pārliecībā.
- Lūdziet viņu viedokli, uzklausiet un izmantojiet viņu idejas.
- Uzticieties un nopelniet uzticību.



INFORMĀCIJAS UZTVERES KANĀLI

Cilvēkiem ir trīs informācijas uztveres kanāli:

- **Vizuālais** - vislabāk uztver un saprot informāciju, ja tā tiek pasniegta ar skatu uztveramiem līdzekļiem, atceras to, ko ir redzējis, nevis dzirdējis.

Cilvēks vieglāk uztver un iegaumē informāciju, kas noformēta vizuāli spilgti un pārskatāmi. Šī iemesla dēļ prezentāciju un izdales materiālu noformējumā jāiekļauj pēc iespējas vairāk krāsu un attēlu.

- **Audiālais** - vislabāk mācās un izprot informāciju caur klausīšanos un runāšanu, vieglāk atceras, ja informācija tiek izrunāta skaļi.

Tēmas satura mutisks izklāsts izglītojamajiem viegli saprotamā valodā, komentāri, paskaidrojumi, jautājumi un atbildes, atgriezeniskā saite praktisko uzdevumu laikā būs labs pamats zināšanu un prasmju kvalitatīvai apguvei.

- **Kinestētiskais** - vislabāk uztver informāciju caur kustību, praktisku darbību un pieredzi, labāk atceras sajūtas, kustības un paša darbības.

Integrējiet mācību procesā praktiskus uzdevumus, spēles, izkustēšanās vingrinājumus, sadarbību mazākās un lielākās grupās.

Parasti katram no mums nav tikai viens informācijas uztveres kanāls, bet gan to kombinācija. Tomēr šo atšķirību respektēšana nodarbības metožu izvēlē palīdz veidot daudzveidīgas, dinamiskas un iekļaujošas mācības. Šādi plānotā nodarbībā katram izglītojamajam būs iespēja atrast sev piemērotu informācijas uztveres veidu un justies komfortabli mācību procesa laikā.

EFEKTĪVAS NODARBĪBAS STRUKTŪRA

Nav svarīgi, cik ilgst mācību nodarbība - 1,2 vai vairāk stundu. Lai mācību process būtu efektīvs, nodarbībai ir jābūt strukturētai noteiktās daļās.

IEROSMEI NODARBĪBAS STRUKTŪRAS PIEMĒRS

1. Ievads un motivācija.

- Iepazīstiniet mācību grupu ar tēmu un nodarbības norisi.
- Aktivizējiet izglītojamos darbam. Tas var būt īss uzdevums, diskusijas jautājums, vizuāls piemērs u.c.. Var uzdot jautājumu: "ko es no tā iegūšu?" – paskaidrojot, kāpēc tēma ir nozīmīga un ko izglītojamie no tās iegūs.

2. Mācību mērķu un sasniedzamo rezultātu izvirzīšana.

- Vēlams, lai nodarbības mērķis un sasniedzamais rezultāts tiktu pausts nevis autoritatīvi no pasniedzēja puses, bet gan izprasts un formulēts pasniedzēja un izglītojamo sadarbībā.

3. Jaunu zināšanu un prasmju apguve.

- Sniedziet jauno informāciju, izmantojot dažādas metodes (stāstījums, demonstrējums, video, piemēri u.c.). Svarīgi, lai informācija ir viegli uztverama, kas nozīmē ne tikai pasniedzēja stāstījumu, bet arī vizuāli interesantas un spilgtas prezentācijas.
- Teorijas apguvi integrējiet prasmju apguves procesā, lai izglītojamais mācās darot.
- Iesaistiet izglītojamos aktīvā darbībā. Jo aktīvāka būs pasniedzēja un izglītojamo sadarbība, savstarpējas diskusijas, jautājumi, spēļu elementi, jo patīkamāks būs jauno zināšanu un prasmju apguves process un labāks rezultāts.

4. Apgūto zināšanu un prasmju nostiprināšana.

- Nostipriniet apgūtās zināšanas un to praktisko pielietojumu.
- Kopīgi izceliet būtiskākos secinājumus un izpratnes aspektus.



5. Sasniegto rezultātu izvērtējums un refleksija.

- Nodarbības noslēgumā sniedziet izglītojamajiem mērķtiecīgu, konstruktīvu un uz attīstību vērstu atgriezenisko saiti, kas balstīta nodarbības mērķos un sasniedzamajos rezultātos.
- Pārrunājiet, kas izdevies vislabāk, norādot konkrētus aspektus, kur nepieciešami uzlabojumi un motivējot izglītojamos turpināt attīstīt savas prasmes.
- Refleksijas laikā rosiniet izglītojamos izvērtēt savas sajūtas, iegūtās zināšanas un mācību procesa norisi.

Refleksijas mērķis ir attīstīt izglītojamo pašvadītas mācīšanās prasmes un veicināt personīgo atbildību par savu mācīšanos.

6. Noslēgums un turpmākie soļi.

- Rezumējiet galvenās atziņas.
- Izskaidrojiet, kā šodienas tēma sasaucas ar nākamo nodarbību.
- Ja nepieciešams, dodiet mājas darbu vai norādījumus tālākai praksei.

MĀCĪBU PROCESĀ INTEGRĒJAMO SPĒĻU VEIDI

Izvēloties mācību metodes mērķauditorijai vecumā virs 65 gadiem, svarīgi ir mācību procesā iekļaut kognitīvo spēju treniņus, sasaistot tos ar jauno zināšanu un prasmju apguvi.

Katrā nodarbībā vēlams iekļaut kognitīvo spēļu elementus, lai, palīdzot izglītojamajiem apgūt jaunās zināšanas un prasmes, vienlaikus trenētu viņu kognitīvās spējas: uztveri, uzmanību, atmiņu, domāšanu, mācīšanās spējas, sensorās - motorās spējas u.c. Tas kopā veido pamatu efektīvam mācīšanās procesam, kā arī problēmu risināšanai un ikdienas darbību veikšanai.

Ledus laušanas spēles

Ledus laušanas spēlēm ir divi veidi:

- ievadspēles,
- noskaņojumu radošās spēles.

Abiem spēļu veidiem jābūt viegliem, saistošiem un jautriem. Ja auditorija tiekas pirmo reizi, spēlē jāiekļauj arī iepazīšanās daļa. Ideālā gadījumā iepazīšanās daļai vajadzētu būt saistītai ar mācību tēmu.

Atmiņas treniņa spēles

Spēļu veidi:

- specifiskās,
- vispārīgās.

Specifiskās atmiņas spēles ir paredzētas, lai trenētu atcerēties konkrētus simbolus, secību, nosaukumus utt. Vairumā gadījumu atcerēšanās vai uzmanības koncentrēšanās objekti ir konkrēti termini un simboli, kas tika mācīti nodarbībās.

Vispārīgās atmiņas spēles palīdz trenēt smadzeņu funkcijas: uzmanības koncentrēšanu, informācijas saglabāšanu un neiromotoros vingrinājumus. Tās var būt arī noskaņojumu uzlabojošas spēles.

Neiromuskulārās spēles

Šīs spēles palīdz stimulēt un līdzsvarot smadzeņu labās un kreisās puslodes aktivitāti, savienot smadzeņu un ķermeņa kustības un uzlabot ķermeņa kustību vienmērīgumu.

Atkārtošanas spēles

Šo spēļu mērķis – apgūto zināšanu un prasmju nostiprināšana.

Jo vairāk ķermeņa kustību, jo labāki rezultāti. Roku, kāju un visa ķermeņa kustības jāapvieno ar jaunapgūto terminu skaļu izrunāšanu. Atkārtojumu skaitam ir liela ietekme uz iegaumēšanas gala rezultātu.

Vēlamais spēles ilgums ir 2 - 15 minūtes (atkarībā no nodarbības plānojuma).

SPĒĻU IEKĻAUŠANA MĀCĪBU PROCESĀ

- Ievadspēles - pirmās 10 - 15 minūtes nodarbības sākumā.
- Noskaņojumu radošas spēles - pēc pārtraukuma vai katru reizi, kad dalībnieki ir noguruši vai garlaikoti.
- Atmiņas trenēšanas spēles - satura apguves daļā.
- Atkārtošanas spēles - katras tēmas beigās vai nākamās tēmas sākumā.

IZGLĪTOJOŠU SPĒĻU PIEMĒRI

IEVADA SPĒLES

1. spēle “Iepazīsimies”.

Darbs pāros, izmantojot transformācijas kartītes.

Izmantojiet jebkādus jautājumus, kas rada pozitīvu un atbrīvotu gaisotni auditorijā, piemēram:

- Kāda ir mana attieksme pret tehnoloģiju pasauli?
- Cik viegli man izdodas saprasties ar viedierīcēm?
- Kāda ir jūsu pirmā pieredze tehnoloģiju apgūvē?
- Vai atceraties kādu kuriozu notikumu, kas saistīts ar jūsu prasmēm lietot tehnoloģijas?
- u.c.

Ilgums: 3 - 4 minūtes.



Uzdodot jautājumus, svarīgi ir ievērot ētikas principus, neuzdodot sensitīvus un personas datus saturošus jautājumus.

Informācija par ģimeni, bērniem, pat brīvā laika pavadīšanas ieradumiem dažreiz var būt ļoti jūtīgs temats un nepatīkamas emocijas izraisoša situācija cilvēkiem ar dažādu dzīves pieredzi, kas ietver arī zaudējumus, vilšanās, vientulību utt.

2. spēle “Komandas digitālais CV”.

Sadaliet dalībniekus 2 - 3 grupās (katrā 3 - 5 dalībnieki). Palūdziet viņiem izveidot savu komandas digitālo CV, iekļaujot tajā patiesus un nepatiesus faktus par katru personu. Svarīgi, ka katrs dalībnieks brīvi izvēlas, kādu faktu par sevi publiskot.

Katrai komandai iepazīstina ar sevi, pārējās komandas mēģina uzminēt, kuri fakti kolēģu CV varētu būt patiesi un kuri - nepatiesi.

Šī spēle palīdz iepazīt vienam otru tuvāk un rada atbrīvotu un patīkamu atmosfēru grupā, jo minēšana parasti izvēršas ļoti jautra.

Ilgums: 20 - 30 minūtes.

GARASTĀVOKĻA RADOŠĀS SPĒLES

1. spēle “Es un tehnoloģijas”.

Darbs pāros, izmantojot transformācijas kartītes.

Jautājumi par tēmu, piemēram:

- Kā es izmantoju sociālo tīklu platformas?
- Kā es strādāju ar tiešsaistes mācību platformām?
- u.c.

Ilgums: 3 - 4 minūtes.

2. spēle “Ģeometriskā figūra”.

Izvēlieties vienu grupas dalībnieku. Šajā uzdevumā viņš/viņa būs “skolotājs”. Parādiet “skolotājam” iepriekš uzzīmētu sarežģītu ģeometrisku figūru. Nevienš cits šo figūru no grupas nedrīkst redzēt.

Palūdziet skolotājam vadīt visu grupu šīs figūras zīmēšanā, ievērojot tikai mutiskos norādījumus. Nedrīkst izmantot rokas norādījumu sniegšanas laikā, un nevienš no dalībniekiem zīmēšanas un vadīšanas procesa laikā nedrīkst uzdot nekādus skaidrojošus jautājumus.

Šis vingrinājums palīdz izprast dialoga, dalīšanās un jautājumu precizēšanas nozīmi mācību procesā. Pēc līdzīga principa var zīmēt jebkuru figūru: galdu, sauli, cilvēku, kaķi utt.

Ilgums 7 - 15 minūtes.

3. spēle "Noķer mani, ja vari".

Visi dalībnieki stāv aplī.

1. versija.

Katrs dalībnieks tur savu labo plaukstu virs kaimiņa kreisā rādītājpirksta, kas vērsts uz augšu. Vienlaikus viņa kreisā rādītājpirksta gals ir vērsts uz augšu zem kaimiņa plauksta. Kaimiņa plauksta un rādītājpirksti nesaskaras. Attālumam jābūt 1 - 2 cm. Skaitot līdz "3", visi dalībnieki cenšas kustināt savus rādītājpirkstus (neļaut noķert) un vienlaikus satvert kaimiņa rādītājpirkstu. Pēc tam mainām rokas.

2. versija.

Visi tur savu labās rokas rādītājpirkstu vērstu uz leju virs kaimiņa plauksta un kreiso plaukstu zem kaimiņa rādītājpirksta, atkārtot darbības "bēgšana un ķeršana vienlaikus".

3. versija.

Mainīt rokas: dalībnieki tur kreiso rādītājpirkstu vērstu uz leju virs kaimiņa plauksta un labo plaukstu zem kaimiņa rādītājpirksta, atkārtot darbības "bēgšana un ķeršana vienlaikus".

Šī spēle palīdz trenēt koncentrēšanos, paātrināt reakciju, rada jautrību un vieno dalībniekus.

Ilgums: 5 – 10 minūtes.

VISPĀRĪGĀS ATMIŅAS SPĒLES

Tā ir jebkura spēle, kas trenē atmiņu (piemēram, Džima Kvika vingrinājums “Saules saraksts” (atceries nejaušus 20 vārdus) vai jebkura asociatīva spēle, lai atcerētos skaitļus vai grupas biedru vārdus.

NEIROMUSKULĀRĀS SPĒLES

Neiromuskulārās spēles ir aktivitātes, kas vienlaikus iesaista gan smadzenes (neiro), gan kustību sistēmu (muskulāro). Tās apvieno domāšanu, reakciju, koordināciju un ķermeņa kustības, tādējādi trenējot gan kognitīvās prasmes, gan fizisko veiklību.

Kā tās palīdz iedzīvotājiem vecumā virs 65 gadiem mācību procesā?

- Uzlabo uzmanību, atmiņu un domāšanas ātrumu.
- Veicina koordināciju, līdzsvaru un kustību precizitāti.
- Samazina kognitīvo un fizisko regresu, uzturot smadzeņu un ķermeņa savienojumu aktīvu.
- Palīdz labāk apgūt jaunu informāciju, jo kustības stiprina mācīšanās procesus.

1. spēle “Žonglieris”.

Regulāra žonglēšana ar jebkuriem diviem mīkstiemi materiāliem, piemēram, cimdkiem, var ievērojami palielināt smadzeņu aktivitāti. Iekļaujot spēli treniņu procesā, tā uzlabo koncentrēšanās spējas un informācijas iegaumēšanu. Tā ir piemērota lietošanai katru reizi, kad auditorijā ir pamanāms nogurums.

Ilgums: 1 - 2 minūtes.

2. spēle “Ģeometriskā jautrība”.

Dalībnieki lapas kreisajā pusē uzzīmē lielu trīsstūri, bet labajā pusē - apli. Vienlaicīgi ar kreisās rokas pirkstiem velk pa trīsstūra kontūru, ar labās rokas pirkstiem pa apla kontūru.

Šai spēlei ir divas iespējamās versijas:

- 1.versija: vingrinām tikai rokas, nesaucot terminus.
- 2.versija: ar terminu izrunāšanu trīsstūra stūros.

Ilgums: 1- 2 minūtes.

**Spēles veidlapu
lejupielādēt šeit:**



3. spēle “Nokē un atceries!”

Spēles dalībnieki met viens otram mīkstu bumbiņu, un pirms ķeršanas nosauc konkrētu terminu vai darbību secību, kuras tiek apgūtas konkrētā nodarbībā. Tā tiek trenēta domāšana + reakcija + koordinācija.

Ilgums: 3 - 5 minūtes.

4. spēle “Gudrā deja”

Pasniedzējs parāda vienkāršu soļu secību, piemēram, solis uz priekšu, sānis, atpakaļ, plaukstu sasitiens, un spēles dalībniekiem tie jāatkārto. Kad soļi iegaumēti, tiem pievieno IT jēdzienu vai darbību secību nosaukumus. Tas attīsta līdzsvaru, koordināciju un darba atmiņu.

Ilgums: 3 - 5 minūtes.



ATKĀRTOŠANAS SPĒLES

1. spēle "Labirints".

Šī spēle ir piemērota gadījumiem, kad jāiegaumē noteikta jebkura procesa secība.

Sagatavojiet lielu papīra lapu (piemēram, divas A2 formāta lapas). Visā papīra garumā uzzīmējiet izliektu labirintu. Labirintā iezīmējiet pieturas, piemēram darbību secību e-pasta nosūtīšanai. Ar līmlenti pie marķiera piestipriniet tik daudz lenšu vai diegu gabalus, cik dalībnieku piedalīsies spēlē.

Ieteicamais skaits komandā - 4 - 6 dalībnieki.

Dalībniekiem, turot lenšu galus, marķieris labirintā jāpārvieta vienmērīgi, vadot to un koordinējot kustības. Sasniedzot pieturu, visiem dalībniekiem skaļi jāizrunā pieturas nosaukums.

Šī spēle ir paredzēta ķermeņa kustību koordinācijas, smadzeņu aktivizēšanas, atmiņas trenēšanai un komandas veidošanas prasmju attīstīšanai.

Ilgums: 5 - 7 minūtes.

**Spēles veidlapu
lejupielādēt šeit:**



2. spēle "Figūru sacīkstes".

Spēli var spēlēt viens vai vairāki dalībnieki. Jo vairāk dalībnieku, jo jautrāk būs, jo lielāka konkurence.

Katrs dalībnieks saņem papīra rulli un nelielu figūriņu. Dalībnieks pats izlemj, kuru figūriņu viņš simbolizē – tas var būt jebkurš no apgūtajiem terminiem, ko ir grūti atcerēties. Ripinot figūriņu pa papīra rulli, skaļi jāatkārto izvēlētais termins vai darbību secība (piemēram, Snapchat - tērzēšanai ar mazbērnu, MSTEams - mācību platforma).

Ilgums: 3 - 5 minūtes.

SPECIFISKAS ATMIŅAS TREIŅA SPĒLES

1. spēle „Ikonu čūska”.

Katram dalībniekam jābūt sagatavotai spēles lapai.

Dalībnieks seko čūscai no augšas uz leju, ar kreiso pirkstu pieskaroties katrai ikonai un izrunājot tās nosaukumu. Vienlaikus, ar labās rokas pirkstiem jāatrod atbilstošas krāsas aplītis labajā pusē un jāizrunā komunikācijas tīkla nosaukums, kurai pieder šī ikona.

Šis vingrinājums kalpo kā neiromuskulārs treniņš, lai līdzsvarotu labās un kreisās smadzeņu puslodes aktivitāti un vienlaikus palīdz atcerēties konkrētus IT terminus.

Ilgums: 3 - 5 minūtes.

**Spēles veidlapu
lejupielādēt šeit:**



2. spēle “Ceļam torni”.

Šī spēle jāspēlē pāros. Katram pārim jābūt diviem putuplasta stienīšiem un 5 - 6 plastmasas krūzītēm (der arī papīra krūzītes). Sākuma pozīcijā krūzītes var novietot aplī. Katra krūzīte attēlo vienu procesa soli, piemēram, e-pasta nosūtīšana ar pielikumu, reģistrēšanās ārsta vizītei valsts veselības portālā, ieraksts ar fotoattēlu pievienošanu sociālo tīklu platformā Facebook u.c. Dalībnieku pārim jāpārviesto visas krūzītes no apļa vienā tornī, pareizā secībā, izrunājot mācību procesa soļus.

Ideālā gadījumā šī spēle būtu jāspēlē, mainoties pāriem, lai varētu sacensties laikā ar citiem pāriem un izbaudīt vairāk emociju. Vairāk emociju – labāks iegaumēšanas process.

Ilgums: 3 - 5 minūtes.

IKONU SPĒLES

SATURS

Ikonu spēļu mērķis	62
Spēļu ieguvumi	62
Ikonu spēļu varianti	62
Ikonu galda spēle	62
Ikonu galda spēles uzbūve	62
Ikonu galda spēles noteikumi	63
Materiāli ikonu galda spēlei	63
Digitālā ikonu spēle	64
Materiāli digitālai galda spēlei	64



IKONU SPĒĻU MĒRKĪS

Ikonu spēļu mērķis ir atmiņas trenēšana un zināšanu nostiprināšana, lai uzlabotu izglītojamo vizuālo atmiņu, apgūstot digitālās prasmes.

Ikonu spēles trenē izglītības programmas saturā iekļauto galveno digitālo jēdzienu un simbolu ilgtermiņa iegaumēšanu, iesaistot izglītojamos satura apguvē rotaļīgā un vizuāli pievilcīgā veidā.

IKONU SPĒĻU IEGUVUMI

Ikonu spēle ir **atmiņas treniņa jeb atkārtojumu spēle**. Spēlējot šo spēli, dalībnieks atkārtoti izglītības programmas moduļos iegūtās zināšanas un uzlabo savu vizuālo atmiņu. Atmiņas treniņa aspekts ir ļoti svarīgs projekta mērķgrupai - iedzīvotājiem vecumā virs 65 gadiem.

Spēles elements - iegūto punktu summēšana - veicina izglītojamo pašmotivāciju, motivē viņus turpināt apgūt digitālās prasmes, lai varētu orientēties mazpazīstamajā digitālajā vidē.

IKONU SPĒĻU VARIANTI

Ikonu spēle ir izstrādāta divos variantos:

- galda spēle,
- digitālā spēle.

IKONU GALDA SPĒLE

Galda spēle kā satura apguves metodiskā paņēmiena iekļaušana mācību procesā veicina izglītojamo sadarbību, uzlabo garastāvokli un atmodina spēles dalībnieku sacensības garu.

Spēles uzbūve

- **Ikonu kartītes.** Uz katras kartītes ir attēlota viena ikona.
- **Jautājumi.** Ikonu kartīte ar jautājumiem. Viens jautājums uz katras kartītes.
- **Pareizās atbildes.** Atbilžu lapa ar pareizajām atbildēm spēles vadītājam.
- **Spēles metamais kauliņš.** Spēles kauliņa metiens nosaka spēlētāju secību.
- **Spēles monētiņas.** Papildus katram spēlētājam tiek piešķirtas atšķirīgas krāsas spēles monētiņas, kuru skaits atbilst jautājumu skaitam.
- **Spēles figūras.** Katrs dalībnieks saņem savu spēles figūru, kas identificē spēlētāju.



SPĒLES NOTEIKUMI

- Spēli spēlē divi līdz četri dalībnieki, minimums ir divi spēlētāji.
- Spēlētāji sacenšas individuāli viens pret otru.
- Spēlētāju gājienu secību nosaka, metot kauliņu.
- Spēles vadītājs sajauc jautājumu kartītes un dod dalībniekam izvilkt vienu jautājumu pēc savas izvēles.
- Dalībnieks skaļi nolasa jautājumu un novieto savu spēles figūru uz ikonas, ko viņš ir izvēlējis kā atbildi, un skaļi nosauc ikonu.
- Ja dalībnieks nezina atbildi, uz jautājumu atbild nākamais spēles dalībnieks.
- Par katru pareizi atbildētu jautājumu dalībnieks saņem spēles monētiņu.
- Uzvar dalībnieks, kurš savāc visvairāk spēles monētiņu.

Spēles ilgums - 10 - 15 minūtes, kas atkarīgs no grupas dalībnieku zināšanu līmeņa.

Ikonu spēli var spēlēt jebkurā izglītības programmas satura apguves brīdī, bet tā labi iederēsies arī kā zināšanu nostiprināšanas metode moduļu apguves noslēgumā.

Spēles materiāli

Materiāli ir grupēti atbilstoši izglītības programmas moduļiem: 1. modulis, 2. modulis, 3. modulis, 4. modulis.

Katram modulim ir izveidoti trīs dokumenti:

- ikonu attēlu kartīšu saraksts,
- jautājumu kartīšu saraksts,
- pareizo atbilžu saraksts.

MATERIĀLI IKONU GALDA SPĒLEI

1.modulis



2.modulis



3.modulis



4.modulis



DIGITĀLĀ IKONU SPĒLE

Spēles digitālo versiju var izmantot gan klātienes nodarbībās, gan attālināti. Digitālo Ikonu spēli ieteicams izstrādāt spēļu mācību platformā Kahoot.com.

Spēles vadītājs veic šādas darbības:

- izveido savu kontu Kahoot.com platformā,
- spēļu bibliotēkā spēļu meklēšanas lodziņā ievada spēles nosaukumu "EMPOWER65 Ikonu spēle",
- spēli nokopē savā Kahoot.com kontā.

Spēles gaita:

- spēles vadītājs savā kontā izvēlas spēli "EMPOWER65 Ikonu spēle" norāda režīmu "Host Live ", "Start",
- automātiski ģenerētais "Spēles PIN" ir jāpaziņo spēlētājiem,
- spēlētāji savos datoros vai viedierīcēs atver lietotni Kahoot.it, ievada spēles PIN kodu un savu vārdu,
- kad visi dalībnieki ir reģistrējušies, spēle var sākties.

Spēlētāji lasa jautājumus par digitālo ikonu lietošanu un izvēlas savu atbildes variantu. Dalībnieku rezultāti platformā reģistrējas automātiski, ņemot vērā pareizo atbilžu skaitu un atbilžu sniegšanai patērēto laiku. Spēles beigās dalībnieku rezultāti redzami ekrānā.

MATERIĀLI DIGITĀLAJAI IKONU SPĒLEI

Ikonu attēli .jpg formātā atbilstoši digitālās programmas moduļiem.



Šie ikonu attēli izmantojami tālākai digitālai apstrādei izvēlētajā tiešsaistes rīkā, piemēram, Kahoot, Socrative u.c.



Materiālu izstrādāja Erasmus+ projekta
“EMPOWER65: digitālo prasmju apguve senioriem un to
iesaiste brīvprātīgajā darbā” īstenotāju darba grupa.

Noformējums:
Inese Rumjanceva

Līdzfinansē Eiropas Savienība. Izteiktie viedokļi un uzskati pieder tikai to autoram (-iem) un ne vienmēr atspoguļo Eiropas Savienības vai nacionālās aģentūras oficiālo nostāju. Ne Eiropas Savienība, ne nacionālā aģentūra nav atbildīga par šiem viedokļiem.