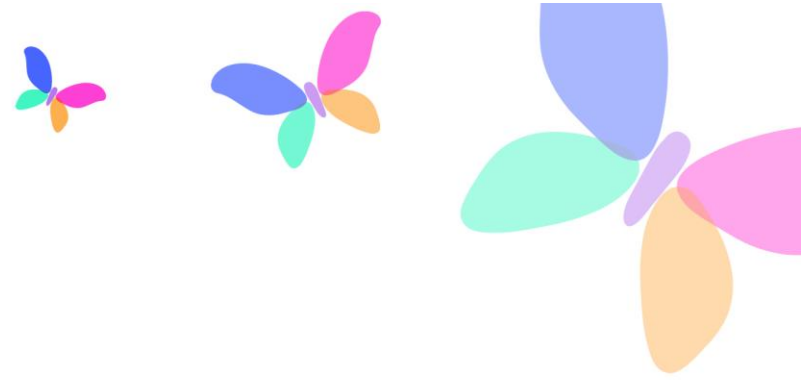




Crowddreaming – Jaunieši kopīgi rada digitālo kultūru

Mācību programma skolotājiem



Projekta nosaukums:

Crowddreaming: Jaunieši kopīgi rada digitālo kultūru (CDDC)

Mācību programma skolotājiem

604517-EPP-1-2018-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN

Vienošanās numurs: 2018-3186

Erasmus + KA3 Sociālā iekļaušana

www.crowddreaming.eu

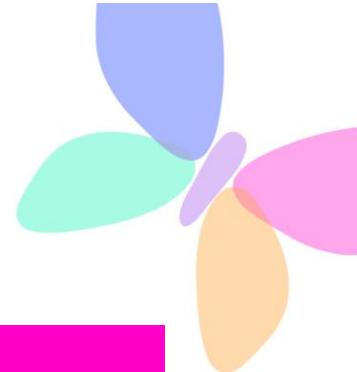
Projekta partneri:

ALL DIGITAL aisbl (Beļģija), Stati Generali dell'innovazione (Itālija), Hellenic Open University (Grieķija), CTC Rijeka (Horvātija), LIKTA (Latvija).

Šī publikācija atspoguļo tikai tās autoru viedokli, un Eiropas Komisijas atbalsts šīs publikācijas tapšanai nav uzskatāms par tās satura apstiprinājumu, un Komisija nekādā veidā neuzņemas atbildību par šeit ietvertās informācijas tālāku izmantošanu.

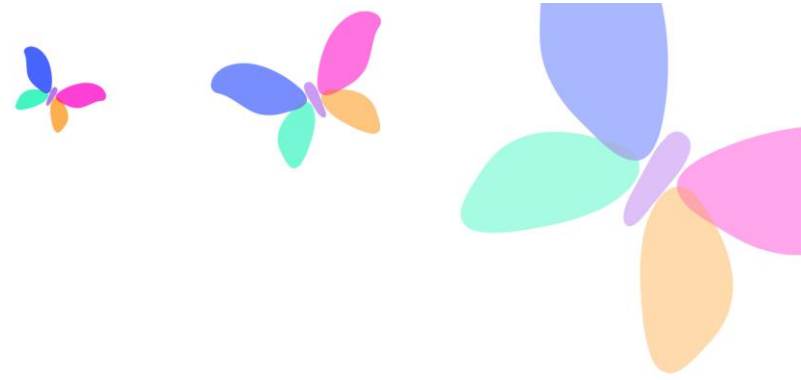


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Projekta saīsinājums	CDDC
Projekta nosaukums	Crowddreaming: Jaunieši kopīgi rada digitālo kultūru
Darba paka	WP3 "Mācību programmas skolotājiem izstrāde"
Rezultāta nosaukums	Mācību programma skolotājiem
Izplatīšanas līmenis	Publisks
Versija	Gala
Datums	10.07.2020.
Atslēgvārdi	Mācību programma, Skolotāji, Crowddreaming, Mācību rezultāts
Autori	ALL DIGITAL (juridiski reģistrēts kā Telecentre-Europe AISBL)
Projekta numurs	604517-EPP-1-2018-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
Vienošanās numurs	2018-3186
Mājaslapa	N/A

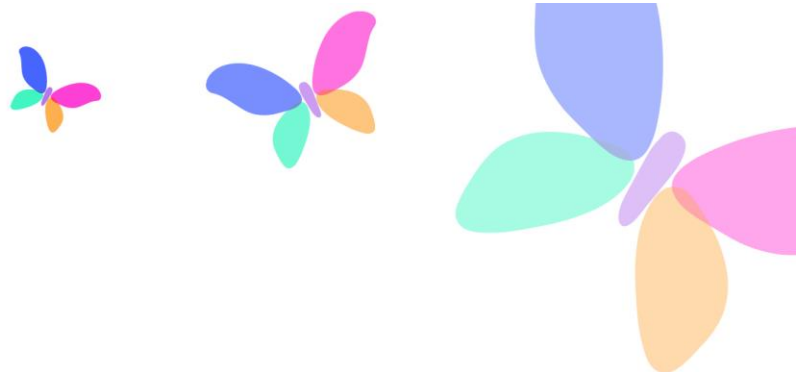




Satura rādītājs

<i>Kopsavilkums</i>	5
<i>Crowddreaming mācību ievads</i>	6
1. <i>Crowddreaming metodoloģija</i>	7
2. <i>Digitālo projektu izstrāde</i>	8
3. <i>Digitālie rīki satura veidošanai</i>	9
4. <i>Digitālā projekta stāsta izveide</i>	10
5. <i>Digitālais kultūras mantojums</i>	11
6. <i>Medijpratība</i>	12





Kopsavilkums

Mācību programma skolotājiem ir izstrādāta projekta “Crowddreaming: Jaunieši kopīgi rada digitālo kultūru” ietvaros.

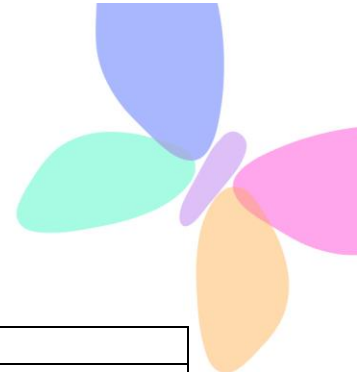
Mācību programmas mērķis ir palielināt skolotāju izpratni par digitālo kultūras mantojumu un sagatavot viņus atbalsta sniegšanai jauniešiem digitālā kultūras mantojuma projektu izstrādē.

Mācību programmā ietilpst **6 moduļi**:

1. Crowddreaming metodoloģija
2. Digitālo projektu izstrāde
3. Digitālie rīki satura veidošanai
4. Digitālā projekta stāsta izveide
5. Digitālais kultūras mantojums
6. Medijpratība

Plānotais tiešsaistes mācību kursa ilgums ir 35 stundas (26h patstāvīgas mācības MOOC vidē + 9h mācību semināri). Katrā modulī atradīsiet informāciju par plānoto mācību stundu skaitu, mācību rezultātiem, mācību mērķi, mācību saturu, pamatresursiem, papildu resursiem un novērtēšanas veidu.

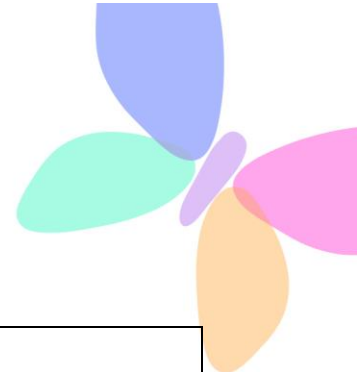




Crowddreaming mācību ievads

Moduļa nosaukums	Crowddreaming mācību ievads
Mācību rezultāti	<p><i>(Skolotājiem / skolēniem jāspēj darīt un jāizprot pēc mācību pabeigšanas)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Izprast mācību mērķus un saturu • Izprast mācību metodiku • Izprast tiešsaistes mācību platformas (MOOC) izmantošanas iespējas • Iepazīties ar piedāvātiem mācību materiāliem un digitāliem rīkiem un pārdomāt, kā tie palīdzēs digitālo projektu izveides procesā • Izmantot tiešsaistes mācību platformu (MOOC) un sākt digitālo projektu izveides aktivitāšu plānošanu
Mācību mērķi	<ul style="list-style-type: none"> • Crowddreaming mācību mērķi un saturs • Crowddreaming mācību metodika • Tiešsaistes mācību platformas (MOOC) izmantošanas iespējas • Sadarbība un digitālo projektu aktivitāšu plānošana
Mācību saturs (tēmas)	<ul style="list-style-type: none"> • Crowddreaming mācību mērķi un saturs <ul style="list-style-type: none"> ○ Iepazīšanās ar Crowddreaming projekta mācību mērķiem ○ Iepazīšanās ar Crowddreaming projekta 6 mācību moduļiem • Crowddreaming mācību metodika • Tiešsaistes mācību platformas (MOOC) izmantošanas iespējas <ul style="list-style-type: none"> ○ Iepazīšanās ar tiešsaistes mācību platformu ○ Ievads mācību materiālu un digitālo rīku izmantošanā • Sadarbība un digitālo projektu aktivitāšu plānošana
Pamatresursi	MOOC izmantošanas vadlīnijas, tiešsaistes aptaujas anketa
Papildu resursi	Crowddreaming mājas lapa: http://www.crowddreaming.eu/
Novērtēšanas veids	Pirmskursu tiešsaistes aptaujas anketa





1. Crowddreaming metodoloģija

Moduļa nosaukums	Crowddreaming metodoloģija (10 stundas)
Mācību rezultāti	<i>(Skolotājiem / skolēniem jāspēj darīt un jāizprot pēc mācību pabeigšanas)</i> <ul style="list-style-type: none"> Izmantojot Crowddreaming mākslas metodi, izstrādāt precīzu Digitālā kultūras mantojuma projekta Rīcības plānu.
Mācību mērķi	<ul style="list-style-type: none"> Mācību semināru (coaching circle) vadīšana (no ieskata līdz nodomam) Stāstu radīšana (no nodoma līdz stāstam) Digitālo projektu izveide (no stāsta līdz projektam)
Mācību saturs (tēmas)	<ul style="list-style-type: none"> Crowddreaming mākslas metode <ul style="list-style-type: none"> Pārmaiņas postanalītiskās sabiedrības vadībā U 101 teorija Pasaules būvniecība No U teorijas līdz Crowddreaming mākslas metodei Vispārīgs ievads Crowddreaming mākslā <ul style="list-style-type: none"> Jēdziens Galvenās fāzes No ieskata līdz nodomam No nodoma līdz stāstam No stāsta līdz projektam
Pamatresursi	<ul style="list-style-type: none"> Platformā pieejamie mācību materiāli Pasniedzēju prezentācijas Praktiskie piemēri un uzdevumi
Papildu resursi	Tiešsaistes resursi un piemēri
Novērtēšanas veids	Pašnovērtējuma tests

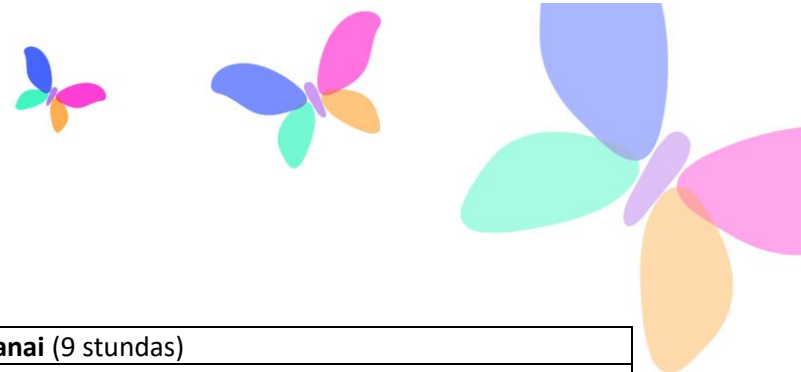




2. Digitālo projektu izstrāde

Moduļa nosaukums	Digitālo projektu izstrāde (ideja, plānošana, ieviešana, atgriezeniskā saite, sadarbība) (8 stundas)
Mācību rezultāti	<p><i>(Skolotājiem / skolēniem jāspēj darīt un jāizprot pēc mācību pabeigšanas)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Izprast projekta izstrādes posmus un metodiku un to, kā tā palīdzēs izstrādāt digitālo projektu • Izprast projekta dzīves ciklu • Spēt izmantot projekta vadības rīkus • Izprast sadarbību komandā, personiskās organizācijas un komandas vadības nozīmi • Spēt izmantot domu kartes un "prāta vētras" metodi idejas radīšanai
Mācību mērķi	<ul style="list-style-type: none"> • Projektu plānošanas un īstenošanas posmi • Situācijas vai problēmas analīze, secinājumu izdarīšana un risinājuma izstrāde, izmantojot "prāta vētras" metodi
Mācību saturs (tēmas)	<ul style="list-style-type: none"> • Projekta plānošanas un īstenošanas posmi <ul style="list-style-type: none"> ○ Ievads projekta izstrādē/projekta metodikā ○ Iepazīšanās ar personiskās organizācijas un grupas vadības rīkiem • Situācijas vai problēmas analīze, secinājumu izdarīšana un risinājuma izstrāde, izmantojot "prāta vētru" un domu kartes metodoloģiju
Pamatresursi	<ul style="list-style-type: none"> • Platformā pieejamie mācību materiāli • Pasniedzēju prezentācijas • Praktiskie piemēri un uzdevumi
Papildu resursi	Crowddreaming mājas lapa: www.crowddreaming.eu
Novērtēšanas veids	Pašnovērtējuma tests

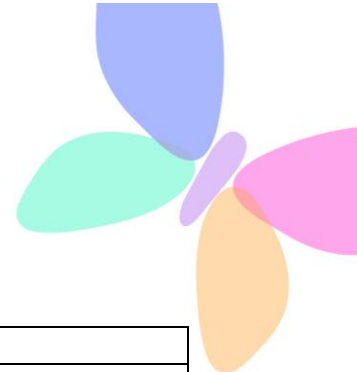




3. Digitālie rīki satura veidošanai

Moduļa nosaukums	Digitālie rīki satura veidošanai (9 stundas)
Mācību rezultāti	<p><i>(Skolotājiem / skolēniem jāspēj darīt un jāizprot pēc mācību pabeigšanas)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Izprast digitālo rīku pielietojumu digitālā projekta izstrādei • Spēt sagatavot dažāda veida digitālu saturu • Spēt publicēt un dalīties ar digitālo saturu
Mācību mērķi	<ul style="list-style-type: none"> • Izstrādāt un rediģēt vienkāršus attēlus, fotogrāfijas un video saturu (jpg, gif, mp4, mp3 utt.) • Izprast digitālo rīku pielietojumu digitālā projekta izstrādei • Prast sagatavot dažāda veida digitālu saturu • Prast publicēt un dalīties ar digitālo saturu
Mācību saturs (tēmas)	<ul style="list-style-type: none"> • Attēlu rediģēšana (darbs ar slāņiem, objektu izgriešana, attēlu klonēšana utt.) • Atraktīvu video un prezentāciju izveide, izmantojot PowToon • Digitālie rīki datu vizualizēšanai <ul style="list-style-type: none"> ○ Plakātu, komiksu, infografiku, prezentāciju veidņu, avataru un citu 2D grafiska satura izstrāde • Paplašinātās realitātes projektu izstrāde <ul style="list-style-type: none"> ○ Metaverse Studio izmantošana mācību satura veidošanai un pasniegšanai • Vienkāršas mājaslapas izstrāde • "Eiropas kultūras mantojums", rīkkopa skolotājiem
Pamatesursi	<ul style="list-style-type: none"> • Platformā pieejamie mācību materiāli • Pasniedzēju prezentācijas • Praktiskie piemēri un uzdevumi
Papildu resursi	Tiešsaistes resursi un piemēri
Novērtēšanas veids	Pašnovērtējuma tests

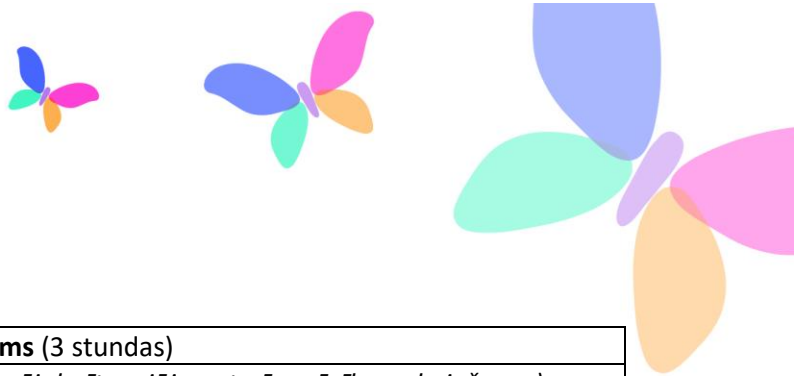




4. Digitālā projekta stāsta izveide

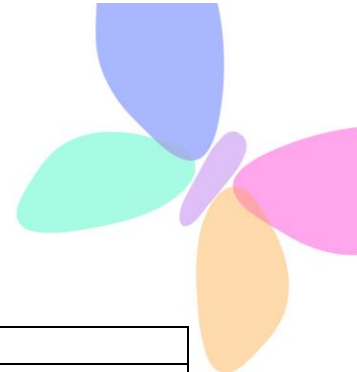
Moduļa nosaukums	Digitālā projekta stāsta izveide (3 stundas)
Mācību rezultāti	<p><i>(Skolotājiem / skolēniem jāspēj darīt un jāizprot pēc mācību pabeigšanas)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Spēt izmantot digitālā projekta stāsta veidošanas paņēmieni kā rīku kultūras mantojuma saglabāšanai un popularizēšanai
Mācību mērķi	<ul style="list-style-type: none"> • Kas ir digitālā projekta stāsta veidošana, un kā to var izmantot formālajā vai neformālajā izglītībā? • Kā izstrādāt un sagatavot sižetu, lai veidotu digitālā projekta stāstu? • Kā vākt digitālā projekta stāstam atbilstošus materiālus? • Kā noteikt licences veidu un izvēlēties internetā pieejamos bezmaksas materiālus? • Kā izmantot dažādus digitālos rīkus un programmatūru digitālā projekta stāsta realizēšanai un publiskošanai?
Mācību saturs (tēmas)	<ul style="list-style-type: none"> • Ievads digitālā projekta stāsta izveidē • Digitālā projekta stāsta izveides process izglītībā • Digitālā projekta stāsta sižeta izstrādāšana un sagatavošana • Creative Commons licences, attēli un autortiesības • Materiāli digitālā projekta stāstam • Stāstījuma ierakstīšana • Digitālā projekta stāsta realizēšana un publiskošana
Pamatresursi	<ul style="list-style-type: none"> • Platformā pieejamie mācību materiāli • Pasniedzēju prezentācijas • Praktiskie piemēri un uzdevumi
Papildu resursi	Tiešsaistes resursi un piemēri
Novērtēšanas veids	Pašnovērtējuma tests





5. Digitālais kultūras mantojums

Moduļa nosaukums	Digitālais kultūras mantojums (3 stundas)
Mācību rezultāti	<p><i>(Skolotājiem / skolēniem jāspēj darīt un jāizprot pēc mācību pabeigšanas)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Spēt prezentēt divus digitālo mediju piemērus • Spēt aprakstīt divas dažādas modernās tehnoloģijas, ko mūsdienās izmanto kultūras mantojuma saglabāšanai un popularizēšanai • Zināt atšķirību starp materiālo un nemateriālo kultūras mantojumu • Zināt vismaz vienu platformu digitālā kultūras mantojuma projektu izveidei • Spēt uzskaitīt vismaz 2 digitālās kultūras mantojuma objektus un datubāzes • Izvēlēties vienu konvenciju par digitālo kultūras mantojumu
Mācību mērķi	<ul style="list-style-type: none"> • Atlasīt digitālos rīkus un tehnoloģijas zināšanu pilnveidei un inovatīvu produktu radīšanai • Iepazīt aktivitātes kultūras mantojuma saglabāšanai un popularizēšanai • Izprast digitālā kultūras mantojuma (materiālā un nemateriālā) nozīmi un principus • Iegūt zināšanas par eTwinning platformas izmantošanu un pielietojamību • Uzzināt vairāk par virtuālo realitāti un tās pielietojumu kultūrā • Uzzināt vairāk par paplašināto realitāti un tās pielietojumu kultūrā
Mācību saturs (tēmas)	<ul style="list-style-type: none"> • Digitālie rīki un tehnoloģijas zināšanu pilnveidei un inovatīvu produktu radīšanai • Digitālā kultūras mantojums - nozīme un principi • Inovatīvi procesi un produkti • Radošās domāšanas prasmes • Skolas projekti kultūras mantojuma saglabāšanai un popularizēšanai • eTwinning platformas izmantošana un pielietojamība • Virtuālā realitāte un tās pielietojums kultūrā • Papildinātā realitāte un tās pielietojums kultūrā • Kultūras organizācijas un jaunās tehnoloģijas
Pamatesursi	<ul style="list-style-type: none"> • Platformā pieejamie mācību materiāli • Pasniedzēju prezentācijas • Praktiskie piemēri un uzdevumi
Papildu resursi	Tiešsaistes resursi un piemēri
Novērtēšanas veids	Pašnovērtējuma tests



6. Medijpratība

Moduļa nosaukums	Medijpratība (2 stundas)
Mācību rezultāti	<p><i>(Skolotājiem / skolēniem jāspēj darīt un jāizprot pēc mācību pabeigšanas)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Noteikt galvenos medijpratības elementus • Izpētīt medijpratības nozīmi ikdienas dzīvē • Izpētīt digitālo mediju un citu informācijas sniedzēju lomu sabiedrības informēšanā • Izpētīt un aprakstīt digitālo mediju funkcijas un nosacījumus šo funkciju veikšanai • Izpētīt un aprakstīt dažādu mediju satura daudzveidību • Izpētīt, kā zināšanas par mediju daudzveidību var palīdzēt mijiedarboties ar tiem un būt pilsoniski aktīvam
Mācību mērķi	<ul style="list-style-type: none"> • Definēt jēdzienus “informācija”, “mediji” un “medijpratība” • Izprast digitālo mediju un citu informācijas sniedzēju nozīmi • Aprakstīt medijpratības nozīmi • Aprakstīt digitālo mediju funkcijas un nosacījumus šo funkciju veikšanai • Izprast dažādu mediju satura daudzveidību un vārda brīvību • Izprast, kā mijiedarboties ar medijiem un būt pilsoniski aktīvam
Mācību saturs (tēmas)	<ul style="list-style-type: none"> • Medijpratība <ul style="list-style-type: none"> ○ Definīcija ○ Galvenie jēdzieni • Medijpratības nozīme • Digitālo mediju un citu informācijas sniedzēju loma sabiedrības informēšanā • Digitālo mediju funkcijas un nosacījumi šo funkciju veikšanai • Digitālo mediju vizuālā satura izveidošana • Medijpratība un pilsoniskā līdzdalība • Vārda brīvība, satura daudzveidība un mediju dažādība • Mijiedarbība ar dažādiem medijiem • Mediju auditorijas loma
Pamatarresursi	<ul style="list-style-type: none"> • Platformā pieejamie mācību materiāli • Pasniedzēju prezentācijas • Praktiskie piemēri un uzdevumi
Papildu resursi	Tiešsaistes resursi un piemēri
Novērtēšanas veids	Pašnovērtējuma tests

