**Attālinātais mācību process un tā realizācija Ventspils Digitālā centra interešu izglītības nodarbībās**

**STEM skola (2 - 4. klases skolēniem)**

STEM skolas nodarbību galvenie uzdevumi ir:

* nodrošināta STEM jomu mijiedarbība, lai tās viena otru efektīvi papildinātu dziļākai izpratnei;
* darbošanās ar daudzveidīgām tehnoloģijām, piemēram, datoriem, planšetdatoriem, robotiem, programmējamām ierīcēm, 3D pildspalvām u.c.;
* daudzveidīgu dabas procesu nozīmes apguve, to izpēte un modelēšana.

Attālinātajā mācību procesā šīs nodarbības nolēmu veidot, izmantojot dažādus **bezmaksas rīkus**: Padlet.com, Learningapps.org, Powtoon.com, Prezi.com, Kahoot.com, Google produktus (veidlapas, prezentācijas), Flipgrid.com, Planner5d.com u.c.

Uzdevumu apraksts skolēniem tika nosūtīts E-klases pastā. Padlet.com rīks deva iespēju skolēniem pildīt uzdotos uzdevumus tad, kad ir brīvs laiks un iespēja.

UZDEVUMU UZBŪVE

* **Tēmu izvēlei** svarīgi bija veidot starppriekšmetu saikni, piemēram, dabaszinību tēmas sasaiste ar latviešu valodu, matemātiku, datoriku vai sociālājām zinībām.
* Pārsvarā visām nodarbībām tikai veidots **video sveiciens no skolotājas**. Manuprāt, ļoti svarīgi, ka skolēni savu skolotāju redz vismaz video formātā, lai nezaudētu saikni un būtu skaidrs, ka uzdevumi ir skolotājas veidoti.
* Visām nodarbībām tika veidotas **Powtoon animācijas**, par pamatu ņemot kādu Youtube vietnē pieejamu video, lai skolēni animācijas veidā apgūtu jauno tēmu. Animācijas ierunāju pati (audio).
* Nākamajā uzdevumu daļā bija vairāki **Learningapps.org uzdevumi**, kuru mērķis - spēļu veidā apgūt tēmu un uzzināt kaut ko jaunu. Uzdevumus veidoju atbilstoši nedēļas tēmai.
* Katras nedēļas tēmas jaunajai sadaļai izmantoju kādu jaunu rīku, piemēram, lai skolēni veidotu savu video sveicienu pārējiem skolas biedriem vai nolasītu savas mīļākās grāmatas fragmentu, izmantoju tādus rīkus kā Flipgrid, Padlet sienas, kur skolēni ievietoja savu lasījumu vai digitālo zīmējumu.
* Lai atkārtotu apgūto, tika izmantots rīks **Kahoot.it,** kas ļauj skolēniem spēles veidā pildīt dažādu veidu testus vai informāciju sarindot noteiktā secībā. Šīs rīks skolēniem ir ļoti iemīļots un atzīts par interesantu esam.
* **Atgriezeniskās saites** veidošanai, lai man kā skolotājai būtu skaidrs, vai skolēni ir pildījuši uzdevumus, vai tie, viņuprāt, bijuši saprotami un vai nedēļas tēma ir bijusi interesanta, izmantoju Google veidlapas, kas ļāva ievākt šo informāciju tiešsaistes anektu veidā.

DAŽI TĒMU PIEMĒRI

1. Dabaszinību nodarbība tēmas "Tauriņi" apguvei. Lai sāktu darbu, skolēniem ir jāatver šī interneta adrese: [**ej.uz/taurinivdc**](https://ej.uz/taurinivdc)
2. Matemātikas nodarbība tēmas "Mērījumu veikšana" apguvei. Lai sāktu darbu, skolēniem ir jāatver šī interneta adrese: [**ej.uz/matarnita**](https://padlet.com/ArnitaV/zph77h0kyzx2)
3. Dabaszinību un latviešu valodas tēma "Mākoņi". Lai sāktu darbu, skolēniem ir jāatver šī interneta adrese: [**ej.uz/makonivdc**](https://padlet.com/arnitava/zcsbf2ws31rn)
4. Datorikas un programmēšanas tēma "Datorspēles". Lai sāktu darbu, skolēniem ir jāatver šī interneta adrese: [**ej.uz/datspvdc**](https://padlet.com/arnita_vaitkus1/datorspeles)

Arnita Damberga, Ventspils Digitālā centra speciāliste