

start 

IZGLĪTĪBAS
TEHNOLOĢIJU

BIBLIOTĒKA

Grieta Veinberga
mentore

start 

FONDS
AUGT

eaZyBI


 VISMA

Start(it) tehnoloģiju bibliotēka

Projekta mērķi:

- mazināt nevienlīdzību izglītības tehnoloģiju pieejamībā Latvijas skolās;
- pilnveidot skolotāju prasmes iekļaut izglītības tehnoloģijas mācību stundās;
- veidot izglītības tehnoloģiju mentoru tīklu Latvijā, ar ekspertiem, kas prot izglītības tehnoloģijas izmantot un sniedz atbalstu un palīdzību sava reģiona skolotājiem;
- veicināt skolēnu interesi par STEAM jomu, tādējādi palielinot skolēnu skaitu, kas vidusskolā izvēlas apgūt ar inženierzinībām un tehnoloģijām saistītus “izvēļu grozus”.

Kas ir tehnoloģiju bibliotēka?

- Pieejami dažādu izglītības tehnoloģiju komplekti darbam klasē (piem., dažādi izglītības roboti, elektronikas komplekti).
- Skolotājs var noteiktu laiku (2 mēnešus) izmantot tehnoloģiju komplektu **mācību stundās** ar saviem skolēniem.
- Gada laikā skolotājs **izmēģina dažādus** izglītības tehnoloģiju komplektus.
- Lai skolotājam būtu vieglāk uzsākt darbu, tiek piedāvāti **atbalsta materiāli** kā tehnoloģiju izmantot konkrēta mācību **temata realizācijai**, kā arī tiek nodrošināts **mentora atbalsts**.

leguvumi

leguvumi skolēniem, izmantojot izglītības tehnoloģijas mācību procesā:

- mācīšanās caur praktisku darbošanos;
- starptdiscipināra mācīšanās;
- kritiskā domāšana un problēmrisināšanas prasmju attīstīšana;
- radošuma un inovāciju radīšanas pieredze skolēniem;
- sadarbības un komunikācijas prasmju attīstīšana;
- skolēnu motivācija un iesaiste mācību procesā.
- ...

leguvumi

leguvumi skolotājam:

- jaunas zināšanas aktuālo izglītības tehnoloģiju izmantošanā,
- iespēja izmantot sagataves, īstenojot kādu no tematiem mācību priekšmetā “datorika” vai starpdisciplināri ar citiem mācību priekšmetiem;
- apmācība un tūlītējs mentora atbalsts;
- pēc izglītības tehnoloģiju apgūšanas iespēja iesaistīties mentora darbā.

leguvumi

leguvumi skolām:

- skolotājs sniedz pamatotu un argumentētu atsauksmi par izvēlēto izglītības tehnoloģijas iegādi;
- skolotājam ir praktisks darba rīks ar temata plāniem un mentora sniegto atbalstu darbā ar skolēniem, ko var izmantot starpdisciplināri;
- skolotājs, kurš ir apguvis izglītības tehnoloģiju var būt mentors savas skolas kolēģiem;
- skolēnu mācīšanās pieredzes uzlabošana.

leguvumi

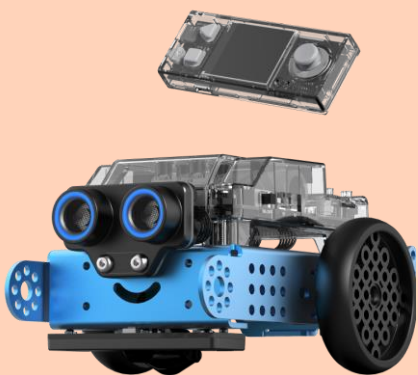
leguvumi izglītības sistēmai:

- piemērs un vadlīnijas, kā veiksmīgi organizēt tehnoloģiju apmaiņu starp vairākām skolām, ko pēc tam var ieviest pašvaldības līmenī.

Izglītības tehnoloģijas 2024./2025.m.g.

A

**mBot2
izglītības roboti**



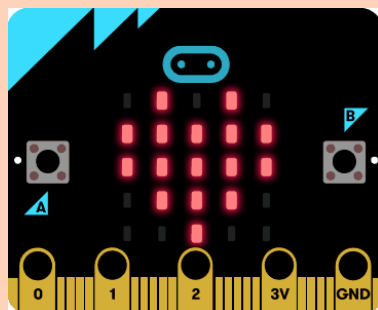
B

**Photon
izglītības roboti**



C

**BBC "Micro:bit"
mikrodatori**



D

**ClassVR
brilles**



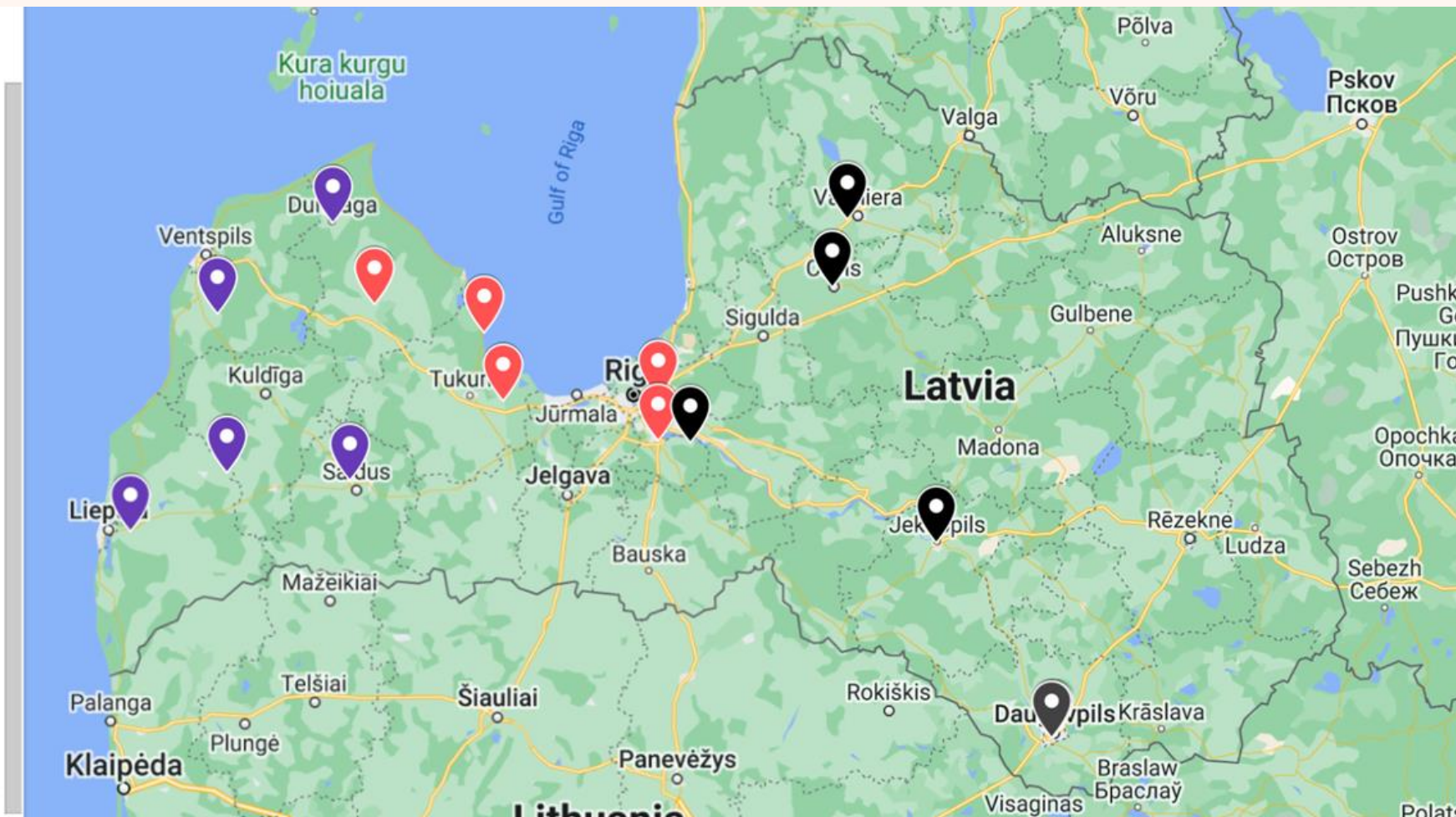
E

**Papildinātās
realitātes (AR)
lietotnes**

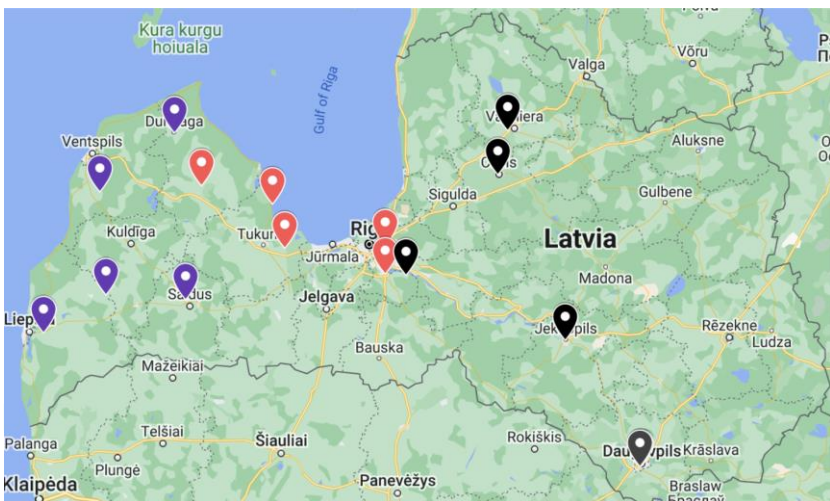


Pilotprojekta skolas

- 📍 Talsu pamatskola
- 📍 Smārdes pamatskola
- 📍 Engures vidusskola
- 📍 Mežciema pamatskola
- 📍 Ķekavas vidusskola
- 📍 Piltenes pamatskola
- 📍 Dundagas pamatskola
- 📍 Druvas pamatskola
- 📍 Zentas Mauriņas Grobiņas vi...
- 📍 Māteru Jura Kazdangas pam...
- 📍 Kocēnu pamatskola
- 📍 Daugavpils Zinātņu vidusskola
- 📍 Daugavpils Vienības pamats...
- 📍 Jēkabpils Valsts ģimnāzija
- 📍 Daugmales pamatskola
- 📍 Cēsu 2. pamatskola



Start(it) tehnoloģiju bibliotēka



Pilotprojekts 2024./2025. m.g.

- 16 skolas
 - Mācību gada laikā 3 - 4 izglītības tehnoloģijas
 - Fokuss 4.-9. kl. datorikas mācību stundas
 - Mācību materiālu izstrāde un aprobācija
 - Mentora atbalsts skolotājiem
 - Skolotāji saņems pedagogu profesionālās pilnveides apliecības (52 stundas)
-
- Ietekme → 20 skolotāji → vismaz 1500 skolēni

FONDS
AUGT

Projekts tiek realizēts ar
“Fonds AUGT” atbalstu

Start(it) tehnoloģiju bibliotēka 2025./2026. m.g.

Projekta mērķi:

- 50 skolas no dažādiem Latvijas reģioniem
- pilnveidot skolotāju prasmes iekļaut izglītības tehnoloģijas mācību stundās;
- veidot izglītības tehnoloģiju mentoru tīklu Latvijā
- veicināt skolēnu interesi par STEAM jomu, tādējādi palielinot skolēnu skaitu, kas vidusskolā izvēlas apgūt ar inženierzinībām un tehnoloģijām saistītus “izvēļu grozus”.



Pieteikšanās tiks izsludināta īsi pirms 25./26. m.g.

Projektu
realizē



Projektu
finansiāli
atbalsta



Projekta
sadarbības
partneri un
atbalstītāji



start 

IZGLĪTĪBAS
TEHNOLOĢIJU

BIBLIOTĒKA

fonds@startit.lv

start 

FONDS
AUGT

eaZyBI


 VISMA

Praktiskā darbošanās ar Photon



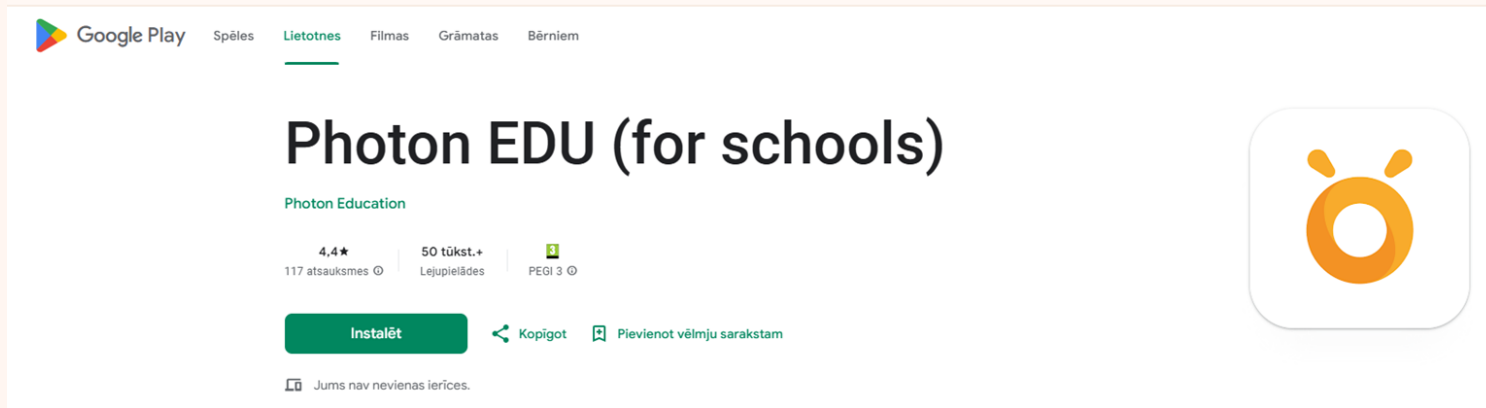
start 

Photon

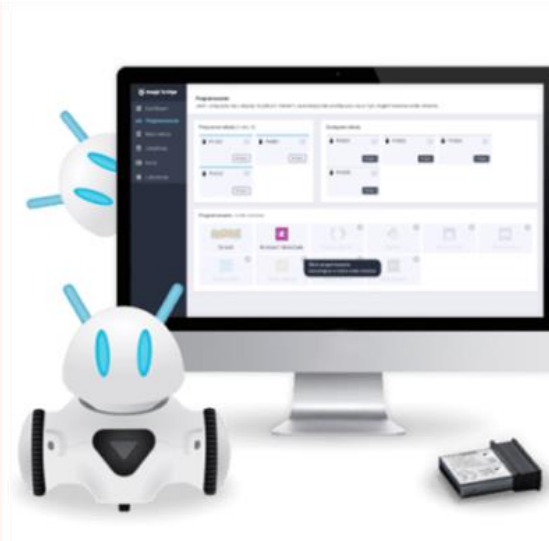
- Lielisks rīks programmēšanas prasmju apguvei, jo tā lietošanai nav nepieciešamas priekšzināšanas!
- No kastes izņemts – jau uzreiz lietojams palīgs mācībās.
- Savietojams ar visdažādākajām ierīcēm (datoriem, planšetdatoriem, viedtālruniem, interaktīvajiem ekrāniem).
- Izturīgs un lietošanā bērniem drošs.
- Pedagogam pieejama darba uzsākšanas pamācība latviešu valodā.



Kā sākt?



Viedtālrunī / planšetē


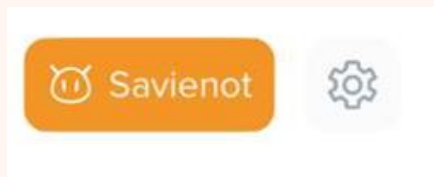


Download **Magic Bridge App**

Magic Bridge App is available for Windows, macOS and ChromeOS.

> [Download Magic Bridge App](#)

Kā pieslēgties?



Programmēšana

Izmantojiet "Photon" robotu, lai mācītu programmēšanu

< Atpakaļ

Pieslēgties Savienot

Aktivitātes ar robotu

Photon Draw	Photon Badge	Photon Blocks	Photon Code
Līmenis 1	Līmenis 2	Līmenis 3	Līmenis 4
Pamācība	Pamācība	Pamācība	Pamācība

Scratch

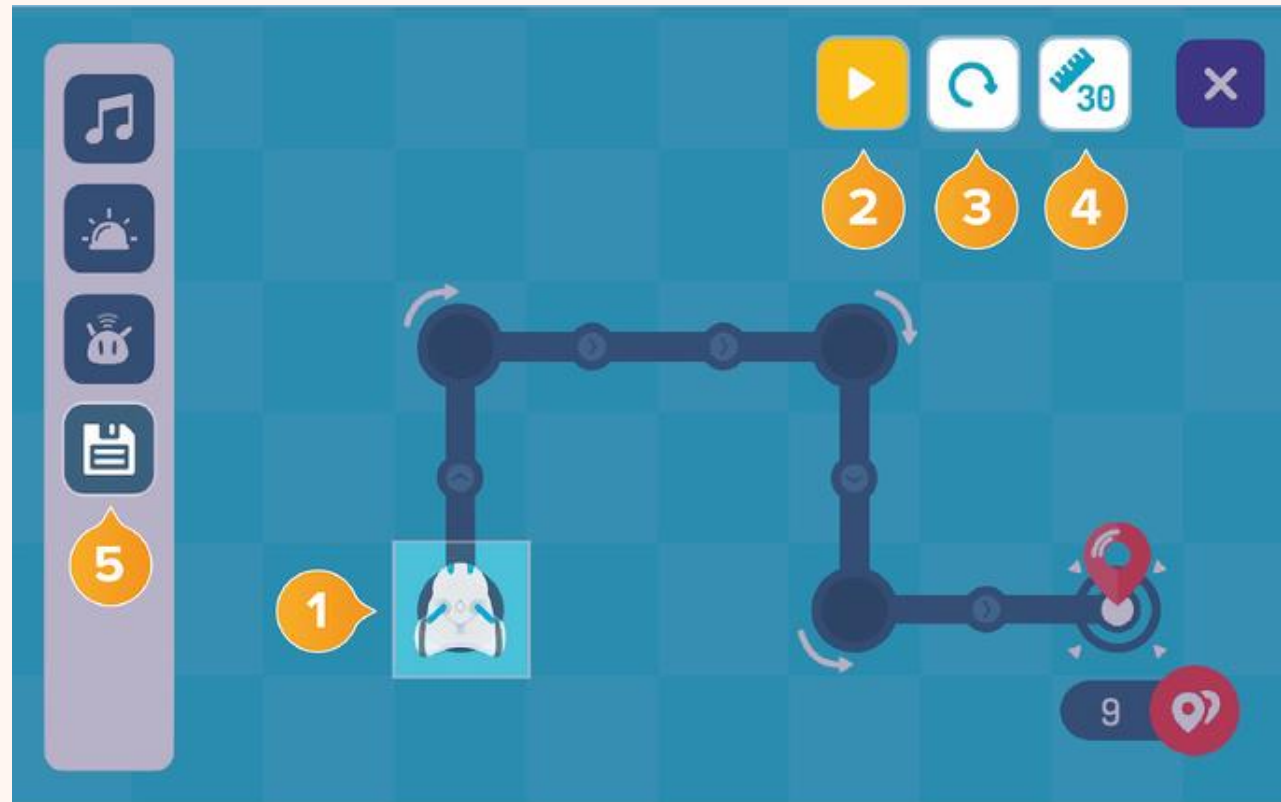
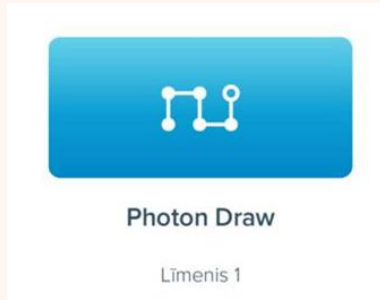
"Scratch"

Programming

Introduction to programming	Advanced programming
Photon Draw Level: beginner	Scratch Level: expert
Photon Badge Level: intermediate	Time to play
Photon Blocks Level: expert	Joystick Level: beginner
Photon Code Level: master	

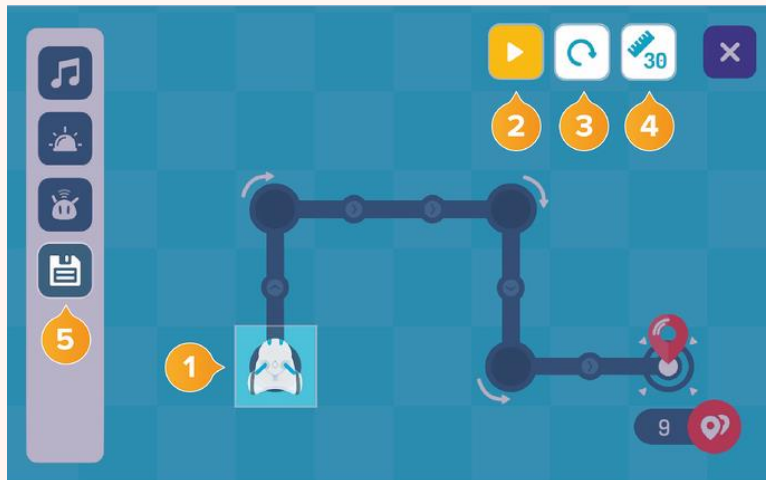
1.uzdevums

Izveido stāstu Photon Draw izmantojot krāsas un skaņas iespējas.



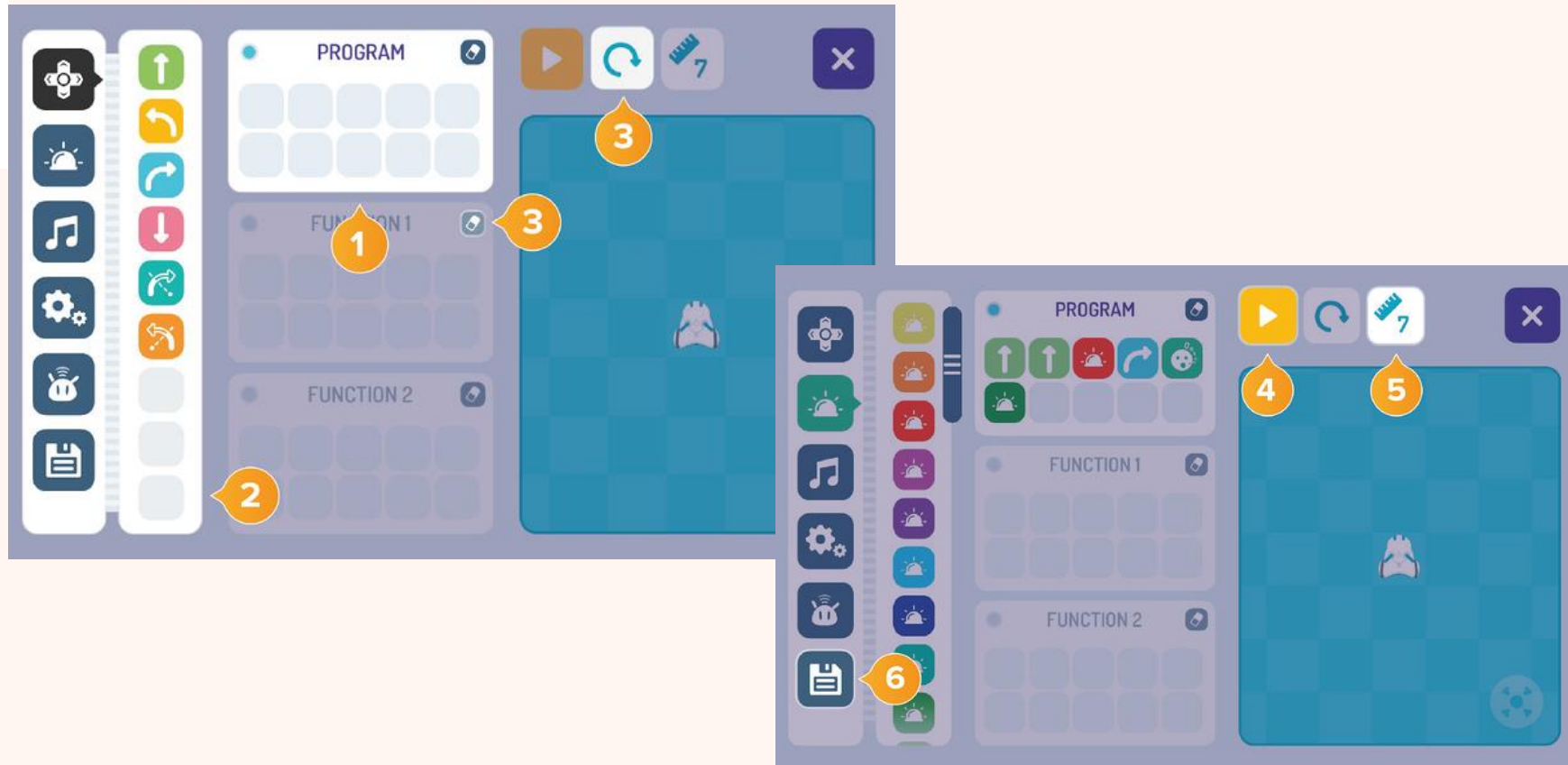
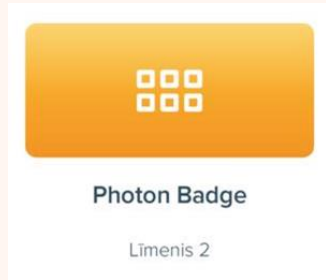
2. uzdevums

Izveido stāstu izmantojot paklāju Photon Draw izmantojot krāsas un skaņas iespējas.



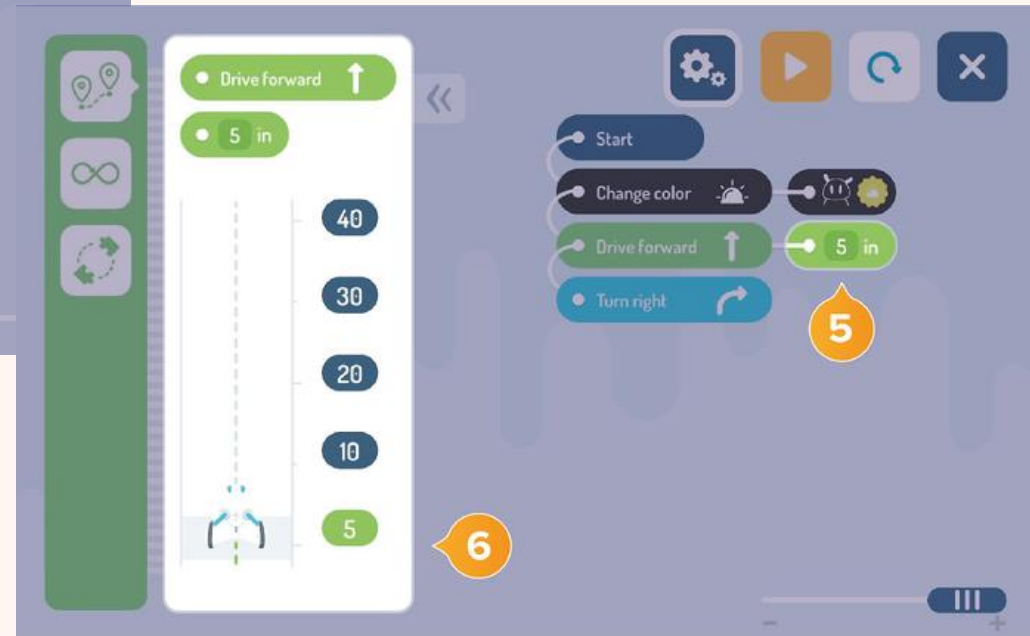
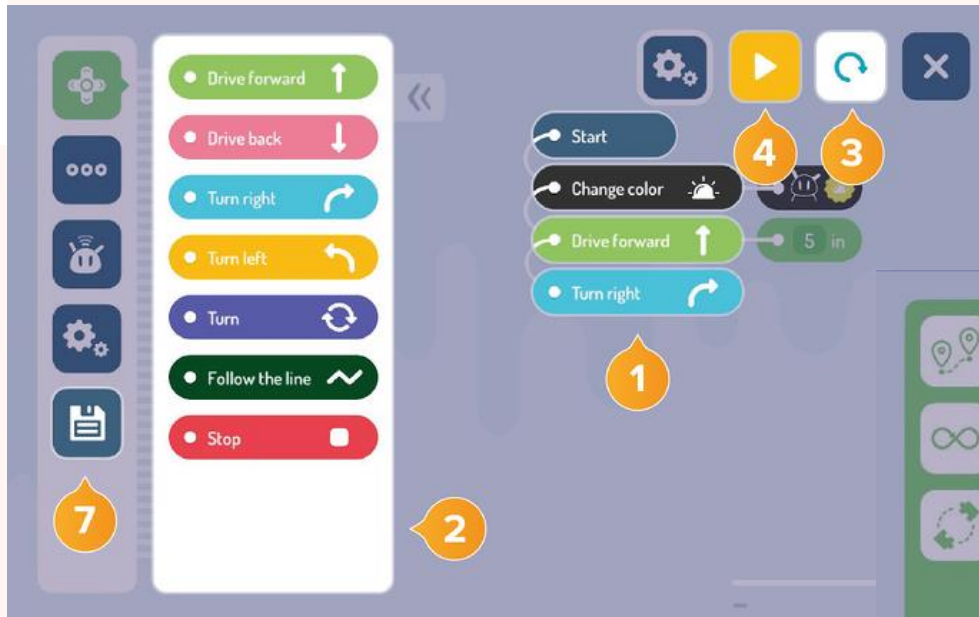
3. uzdevums

Izveido programmu Photon Badge



4. uzdevums

Izveido programmu Photon Blocks



start 

IZGLĪTĪBAS
TEHNOLOĢIJU

BIBLIOTĒKA

Grieta Veinberga

grieta.veinberga@gmail.com

start 

FONDS
AUGT

eaZyBI


 VISMA