

## Karjeras nedēļas 2020

### Metodiskais atbalsts skolām



Zemgales reģiona kompetenču attīstības centrs ir izstrādājis metodiku Karjeras nedēļai, lai veicinātu karjeras integrēšanu pilnveidotajā mācību saturā un pieejā. Skolas 2030 redzējums par skolēnu ir, lai ikviens jauniešs kļūtu par mērķtiecīgu un lietpratīgu savas profesionālās nākotnes veidotāju, kurš izsvērti līdzdarbojas sabiedrības dzīvē, sadarbojas, ir Latvijas patriots; ir padziļinājis zināšanu sabiedrībā pieprasītas zināšanas, prasmes un attieksmes atbilstoši saviem mērķiem; inovatīvi un produktīvi strādā tautsaimniecības izaugsmei, labklājīgas, ilgtspējīgas valsts un pasaules veidošanai.

Karjeras nedēļa aktualizē mērķtiecīgu nākotnes profesijas izvēli un mācību priekšmetu saistību ar nodarbošanos nākotnē. Spēja saskatīt sakarību starp šīm abām jomām parasti veicina motivāciju mācīties. Izstrādātā mācību materiāla mērķis ir rosināt mācību priekšmeta skolotājus iesaistīties karjeras izglītībā un rosināt skolēnus domāt par zināšanu un prasmju saistību ar reālo dzīvi jeb kā ar konkrētā priekšmetā apgūto var nopelnīt naudu. Piedāvājam divas metodikas. Vienu var izmantot jebkura mācību priekšmeta skolotājs, otru var pielāgot klases stundai vai karjeras izglītības aktivitātei skolā. Iesakām vienai klasei izmantot vienu no metodēm tikai vienā mācību priekšmetā.

Priecāsimies, ja klases sniegs atgriezenisko saiti, ierakstot ideju apmaiņas vietnē Padlet. Šeit iesūtītās skolēnu idejas kalpos par pamatu nākamo mācību materiālu izveidei.

Lai veiksmīga karjeras nedēļa!

## Tēma: mācību priekšmetā iegūto zināšanu un prasmju saistība ar reālo dzīvi 1. variants

**Ziņa:** Profesiju tirgus mainās ļoti strauji, skolēniem jāreķinās, ka sava mūža laikā vismaz divas trīs reizes būs pilnībā jāmaina profesija. Un puse no šīm nākotnes profesijām vēl pat neeksistē! Pirms 20 gadiem neviens nesaprastu profesiju, kura saistīta ar grafisko līniju trajektoriju rēķināšanu, lai telefonā ērtāk slidināt "Dusmīgos putnus"(2), tāpēc būtiski ir saprast, ko skolēns prot un zina. Iepriekšminētajā piemērā – zināt, kas ir grafiskā līnija un prast aprēķināt grafisko līniju trajektoriju.

Mācību priekšmets	Visi
Mērķauditorija	6. – 12. klases, bet stundu var pielāgot visām klašu grupām
Sasniedzamais rezultāts	Spēj izdomāt, kā ar mācību priekšmetā apgūtajām zināšanām un prasmēm var nopelnīt naudu
Prasmes	Kritiskā domāšana, ideju ģenerēšana, spēja zināšanas un prasmes sasaistīt ar reālo dzīvi, risinājumu meklēšana
Laiks	40 min

### Darba gaita

1. Skolotājs organizē *prāta vētru* par skolā apgūto konkrētā mācību priekšmetā. Rosina atcerēties, kādas prasmes skolēns jau ir apguvis šajā priekšmetā un ko zina (formulas, faktus, likumus, tematus utt). Tāfeli sadala divās daļās ("Prasmes" un "Zināšanas") un pieraksta skolēnu atbildes zem atbilstošā virsraksta. Var neatdalīt prasmes no zināšanām.
2. Skolotājs uzdod jautājumus: Ja jūsu izglītība apstātos šajā brīdī, ko jūs varētu darīt ar pašreizējām zināšanām un prasmēm? Kā jūs varētu nopelnīt naudu? Piemēram, ļoti labi zinot gramatiku, var labot kļūdas portālos vai mājas lapās. Uzdevums nav viegls. Rosiniet skolēnus domāt, varbūt pat izdomāt nereālas lietas. Pirms desmit gadiem arī neviens nedomāja, ka, piemēram, rakstot blogus, varēs nopelnīt.
3. Skolotājs sadala klasi grupās pa 3 - 5 dalībniekiem. Puse grupu domā, kā var nopelnīt ar prasmēm, otra – nopelnīt ar zināšanām. Domas un viedokļus grupas pieraksta uz papīra lapām.
4. Grupas prezentē savus domas un ieraksta ideju apmaiņas vietnē **Padlet**. QR kods:  
Saite: <https://padlet.com/jaunieliideri/ji5n5ca4v9jdsy6j>



### Refleksija

Ko bija vieglāk izdomāt – veidus, kā nopelnīt naudu ar prasmēm vai veidus, kā pelnīt ar zināšanām? Kāpēc? Kuras no idejām var realizēt jau rīt? Vai idejās par to, kā var nopelnīt, saskatāt līdzību ar kādu profesiju? Vai jūs gribētu šādā veidā pelnīt naudu?

### Bibliogrāfija

1. Mācību priekšmeti ir būtiska profesijas sastāvdaļa. Infografikas. Pieejams: [http://viaa.gov.lv/lat/karjeras\\_atbalsts/lat\\_karjeras\\_atbalsts/info\\_mater/](http://viaa.gov.lv/lat/karjeras_atbalsts/lat_karjeras_atbalsts/info_mater/)
2. Kādas prasmes nepieciešamas, lai konkurētu ar robotiem? Pieejams: <https://blog.swedbank.lv/karjera/nakotnes-darbs-196>

## Tēma: mācību priekšmetā iegūto zināšanu un prasmju saistība ar reālo dzīvi 2. variants

**Ziņa:** Profesiju tirgus mainās ļoti strauji, skolēniem jāreķinās, ka sava mūža laikā vismaz divas trīs reizes būs pilnībā jāmaina profesija. Un puse no šīm nākotnes profesijām vēl pat neeksistē! Pirms 20 gadiem neviens nesaprastu profesiju, kura saistīta ar grafisko līniju trajektoriju rēķināšanu, lai telefonā ērtāk slidināt "Dusmīgos putnus"(2), tāpēc būtiski ir saprast ko skolēns prot un zina. Iepriekšminētajā piemērā – zināt, kas ir grafiskā līnija un prast aprēķināt grafisko līniju trajektoriju.

Mācību priekšmets	Klases stunda
Mērķauditorija	6. – 12. klases, bet stundu var pielāgot visām klašu grupām
Sasniedzamais rezultāts	Spēj izdomāt, kā ar mācību priekšmetā apgūtām zināšanām un prasmēm var nopelnīt naudu
Prasmes	Kritiskā domāšana, ideju ģenerēšana, spēja zināšanas un prasmes sasaistīt ar reālo dzīvi, risinājumu meklēšana
Laiks	40 min vai 80 min

Darba gaita, izmantojot metodi Pasaules kafejnīca jeb *World cafe*

1. Lai sagatavotos aktivitātei, telpā izvietojiet vairākus galdiņus (parasti 4 līdz 8). Uz katra galdiņa ir jābūt papīra lapai, uz kuras uzrakstīs viens mācību priekšmets.
2. Skolēni sadalās grupās pa 4 - 5 dalībniekiem pie katra galdiņa. Pirms aktivitātes uzsākšanas skolotājs nozīmē vienu palīgu/ atbildīgo pie katra galdiņa.
3. Skolotājs/ vadītājs piedāvā piedalīties aktivitātē Pasaules kafejnīcas jeb *World cafe*. Skolēni 5 – 10 minūtes diskutē par jautājumu, kā var nopelnīt naudu ar zināšanām un prasmēm, kuras apgūtas dotajā mācību priekšmetā. Palīgs/ atbildīgais pieraksta domas un viedokļus.
4. Pēc 5 – 10 minūtēm skolēni pārsēžas pie cita galdiņa, lai apspriestu nākamo jautājumu. Palīgs paliek sēžot pie sava galdiņa, lai spētu nākamajai grupai izskaidrot iepriekšējo sarunu rezultātus un pierakstītu jaunās grupas veiktos papildinājumus.
5. Pēc 5 – 10 minūtēm skolēni tiek lūgti pārsēsties pie cita galdiņa. Process turpinās tikmēr, kamēr visiem dalībniekiem ir bijusi iespēja sēdēt pie visiem galdiņiem.
6. Noslēgumā palīgi sniedz atgriezenisko saiti par diskusiju rezultātiem.
7. Rezultātus ieraksta ideju apmaiņas vietnē **Padlet**. QR kods:  
Saite: <https://padlet.com/jaunieliideri/safmeo6muac96qhb>



### Refleksija

Kurā mācību priekšmetā bija visvieglāk izdomāt – veidus, kā nopelnīt naudu? Kāpēc? Kurā visgrūtāk? Kāpēc? Kuras no idejām var realizēt jau rīt? Kura ir visnereālākā ideja? Vai idejās par to, kā var nopelnīt, saskatāt līdzību ar kādu profesiju? Vai jūs gribētu šādā veidā pelnīt naudu?

### Bibliogrāfija

1. Mācību priekšmeti ir būtiska profesijas sastāvdaļa. Infografikas. Pieejams: [http://viaa.gov.lv/lat/karjeras\\_atbalsts/lat\\_karjeras\\_atbalsts/info\\_mater/](http://viaa.gov.lv/lat/karjeras_atbalsts/lat_karjeras_atbalsts/info_mater/)
2. Kādas prasmes nepieciešamas, lai konkurētu ar robotiem? Pieejams: <https://blog.swedbank.lv/karjera/nakotnes-darbs-196>
3. Pasaules kafejnīca (*World Cafe™*). Pieejams: <https://www.metodes.lv/metodes/pasaules-kafejnica>