

VIEDĀS STUNDAS KOMPLEKTS

VIEDĀS STUNDAS IZVEIDE 4 SOĻOS

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project code: 2022-1-IT02-KA220-SCH-000087091



SVARĪGĀKAIS PAR VIEDAJĀM STUNDĀM

1. Kas ir Viedā Stunda

Viedā Stunda ir mācību stunda, kas īpaši izstrādāta, lai tai varētu piekļūt tieši no viedtālruņa. Tā balstās uz ideju, ka mobilais telefons, nevis tikai uzmanības novēršanas avots, var kļūt par spēcīgu mācību rīku un palīdzēt attīstīt tehniskās, starpdisciplinārās un digitālās prasmes.

Lai to sasniegtu, stundas ir jāveido, izmantojot Viedās Stundas Metodi, kas ļauj izveidot mērķtiecīgas, modulāras un saistošas mācību pieredzes. Šīs stundas koncentrējas uz pozitīvo efektu izmantošanu, kas saistīti ar galveno digitālo kompetenču attīstību.

2. Viedās Stundas Metode

Šī pieeja balstās uz četriem pīlāriem:

- **Mobilā mācīšanās** – stundu izstrāde tā, lai tā būtu pieejama viedtālrunī
- **Aktīvā mācīšanās** – iesaista skolēnus radošā un līdzdalīgā veidā
- **DigComp** – koncentrējas uz digitālo kompetenču attīstīšanu un novērtēšanu
- **Lietotņu orientācija** – uzsver lietotņu pārveidojošo un izglītojošo potenciālu

Vienkāršs, efektīvs modelis mūsdienu skolām.

👉 Pilnam pārskatam: *Metodiskās vadlīnijas viedās stundas izstrādei*: https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit

3. Viedās Stundas metodes autori
Metodi izstrādāja Erasmus+ programmas atbalstīta Eiropas partnerība, ko koordinēja Aretés (Itālija) un kurā piedalījās 10 partneri no 5 valstīm: Open Up Association un Kallithea Elassonas vidusskola (Grieķija), Istituto Vallauri (Itālija), Fundación Cibervoluntarios un IES Luis Vives (Spānija), GO-AHEAD Association un Rumāņu–Somu vidusskola (Rumānija), LIGZDA Jauniešu organizācija un Rūjienas vidusskola (Latvija).

KĀ IZSTRĀDĀT VIEDO STUNDU (SOLI PA SOLIM)

1. solis: Piešķiriet stundai identitāti

Katra Viedā Stunda sākas ar skaidru identitātes karti: nosaukums, priekšmets, klases sastāvs, aptuvenais ilgums un norises veids (klātienē, tiešsaistē vai hibrīdi).
Šī informācija nodrošina, ka stunda ir saprotama un viegli izmantojama arī citiem skolotājiem.
Padoms: Nepalaidiet garām detaļas – tās padara jūsu stundu unikālu.
Atsauce: Identitātes kartes formu skat. Metodiskajās vadlīnijās viedās stundas izstrādei, 3.3. nodaļā.

2. solis: Definējiet mācīšanās rezultātus

Otrais solis Viedās Stundas metodē koncentrējas uz jūsu stundas pedagoģiskā pamata veidošanu. Šajā posmā skaidri definējiet:

- Priekšmetiskos mērķus (ko skolēniem jāmācās),
- Digitālās kompetences (saskaņā ar DigComp 2.2 ietvaru),
- Mūžizglītības prasmju mērķi, kurus aktivizē šī stunda (piemēram, sadarbība, komunikācija, kritiskā domāšana vai problēmu risināšana).

Praktiski padomi 👉 Laba Viedā Stunda ne tikai “nodod” saturu – tā palīdz skolēniem attīstīt reālas, praktiski pielietojamas prasmes. Atceries: pat viena labi izvēlēta digitālā kompetence var padarīt stundu efektīvu un izmērāmu.

Izmanto vienkāršu, bet spēcīgu formulu, veidojot savu stundu – 3Kompetenču formulu: Priekšmetiskās kompetences + Digitālā kompetence + Mūžizglītības kompetences
Atsauce 👉 Digitālo kompetenču struktūru no DigComp 2.2 modeļa vari atrast Metodiskajās vadlīnijās viedās stundas izstrādei – skat. 2.3.2. sadaļu “Digitālās kompetences”.
- https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit

3. solis: Izvēlieties piemērotus digitālos rīkus

Nosakiet lietotnes un platformas (piem., Padlet, Kahoot, Canva, Mentimeter), norādiet, kādam nolūkam tās izmantosiet un kādas prasmes tās attīsta. Katram rīkam jūsu stundā ir jābūt skaidri noteiktai lomai: veicināt pārdomas, apkopot atbildes, sekmēt sadarbību vai radīt saturu.

Padoms 👉 Nav nepieciešams pārspīlēt: koncentrējies uz rīkiem, kas ir vienkārši, bez maksas un uzticami. Izvēlies tos, kas padara stundu interaktīvāku, radošāku un saistošāku. Un atceries: rīks ir līdzeklis, nevis mērķis. Tam jāpapildina mācīšanās mērķis, nevis jāsarežģī process.

Atsauce 👉 Ieteicamo lietotņu izlasi vari atrast *Metodiskajās vadlīnijās viedās stundas izstrādei* – skat. 2.4. sadaļu *"Viedās Stundas matrica: kā integrēt dažādus kompetenču kopumus".*
- **https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit**

4. solis: Piešķiriet stundai ritmu ar 4 viedajām fāzēm

Kad ir izveidota Stundas identitātes karte, noteikti mācīšanās mērķi visos trīs kompetenču līmeņos un izvēlēti digitālie rīki, Viedā Stunda iegūst formu četru posmu struktūrā, ko dēvē par e-stundas modeli. Šī secība ir izstrādāta, lai gan skolēnus, gan skolotājus vadītu cauri loģiskam, aktīvam un mobilajām ierīcēm draudzīgam mācību procesam.
Struktūra sastāv no četrām fāzēm:

- eTASK – uzdevuma ievads, mērķu izskaidrošana
- eEXECUTION – galvenā darbība, darbs ar digitālajiem rīkiem
- eCORRECTION – atgriezeniskā saite, salīdzināšana, labošanās
- eASSESSMENT – gala izvērtējums, arī ar *Smart Evaluation Meter* palīdzību

Padoms 👉 Saglabā stundu īsu, pārskatāmu un modulāru. Katram posmam jābūt ar skaidru mērķi un jādod ieguldījums kopējā mācību rezultātā. Iekļauj brīžus pārdomām un iesaisti skolēnus ne tikai satura apguvē, bet arī pašas pieredzes izvērtēšanā.
Protams! Šeit ir tulkojums latviski:
Atsauces 👉 Izvēlētu ieteicamo lietotņu sarakstu var atrast metodiskajās vadlīnijās viedās stundas veidošanai, 3. nodaļā: Kā izstrādāt viedu stundu. Ja vajag vēl kādu palīdzību ar tulkojumiem vai tekstiem, dod ziņu!
- **https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit**

7 Galvenie ieteikumi efektīvas viedās stundas izveidei

Šeit sniegtie **7 ieteikumi** ir rezultāts sadarbībai, ko veica Smart Lesson projekta partneri starptautiskās fokusgrupas laikā, kas notika Madridē 2025. gada 9. maijā.

Sanāksmes laikā partneri no Itālijas, Spānijas, Grieķijas, Rumānijas un Latvijas analizēja pilotiniciatīvas, kas īstenotas projekta gaitā, salīdzinot prakses, rīkus un vajadzības, kas izpaudušās dažādās iesaistītajās valstīs.

Tiešās diskusijas un pieredzes skolu vidē analīzes rezultātā grupa izvēlējās efektīvākās un prioritārās darbības dažādās kompetenču jomās, ar mērķi sniegt skolotājiem un treneriem skaidru, praktisku un pieredzē balstītu ceļvedi.

Tādējādi šie ieteikumi ir kopīgs un Eiropā validēts kopsavilkums, veidots no lauka un orientēts uz praksi.

1 Digitālās kompetences – Drošība

Digitālā drošība nav tikai tehniska problēma: tā ir izglītība digitālajai pilsonībai. Tā mērķis ir padarīt skolēnus apzinīgus par riskiem, atbildīgus savās tiešsaistes izvēlēs un spējīgus aizsargāt sevi un citus.

Prioritārās darbības:

1. Iekļaut digitālo drošību mācību programmā starpdisciplinārā un praktiskā veidā
2. Stiprināt izpratni par digitālajiem riskiem, izmantojot nepārtrauktas izglītojošas aktivitātes
3. Riski, kas nav tik redzami (piemēram, emocionālā labklājība, atjauninājumi), jāņem vērā un jārisina
4. Aktīvi iesaistīt skolēnus drošu uzvedību veidošanā
5. Izstrādāt izglītības ceļus, kas atbilst digitālās brieduma līmenim

2 Digitālās kompetences – Informācijas un datu pratība

Prasme meklēt, analizēt un interpretēt informāciju ir digitālās pilsonības pamats. Skolēnu mācīšana kritiski izvērtēt informācijas avotus ir kļuvusi par absolūtu prioritāti.

Prioritārās darbības:

1. Stiprināt digitālo avotu kritisko izvērtēšanu
2. Iekļaut digitālos rīkus pētniecības un analīzes aktivitātēs
3. Veicināt apzinātu datu interpretāciju
4. Veicināt pašnovērtējumu un izpratni par savām prasmēm
5. Nodrošināt diferencētu atbalstu pamata digitālajās prasmēs

3 Digitālās kompetences – Komunikācija un sadarbība

Digitālā sadarbība nav tikai kopdarbs tiešsaistē, bet, pirmkārt, tā ir struktūrizēta, iekļaujoša un jēgpilna sadarbība. Simulācijas un skaidri definētas lomas stiprina reālās prasmes.

Prioritārās darbības:

1. Attīstīt digitālās prasmes, izmantojot reālās situācijas simulācijas
2. Veicināt dažādu digitālo komunikācijas rīku izmantošanu
3. Veicināt strukturētu sadarbību ar skaidri definētām lomām
4. Atbalstīt skolēnus, kuri jūtas mazāk pārliecināti sadarbībā
5. Izstrādāt efektīvas darbnīcas par laika plānošanu

4 Digitālās prasmes – Digitālā satura radīšana

Digitālā satura radīšana nozīmē radīt vērtību, ne tikai atkārtot informāciju. Tā ir iespēja veicināt radošumu, iesaisti un atbildības sajūtu.

Prioritārās darbības:

1. Izmantojiet satura radīšanu kā līdzekli dalības veicināšanai
2. Veiciniet digitālo radošumu, izmantojot modernus rīkus
3. Nodrošiniet plašu un daudzveidīgu tehnisko apmācību par digitālajiem rīkiem
4. Iekļaujiet kursus par autortiesībām un avotu norādīšanu
5. Uzraugiet progresu, veicot kompetences novērtēšanu

5 Digitālās prasmes – Problēmu risināšanas joma
Problēmu risināšana attīsta patstāvību, kritisko domāšanu un noturību. To darīt, izmantojot digitālos rīkus un prasmes, nozīmē darīt to ātrāk un precīzāk. Šī joma attīsta kompetenci, kas vislabāk sagatavo skolēnus reālajai dzīvei.

Prioritārās darbības:

1. Atbalstīt pāreju no palīdzības prasīšanas uz patstāvību problēmu risināšanā
2. Mācīt neatkarīgu un reflektējošu pieeju digitālo problēmu risināšanā
3. Izmantot problēmas, lai veidotu pārliecību par savām spējām
4. Mācīt pielāgojamās un elastīgās stratēģijas sarežģījumu pārvarēšanai
5. Daudzveidot avotus un atbalsta metodes problēmu risināšanai

6 Mūžizglītības kompetences
Mūžizglītība nozīmē patstāvības, refleksijas un spējas pielāgoties attīstīšanu. Skolām jāapmāca skolēni kļūt par savas mācību ceļojuma galvenajiem varoņiem.

Prioritārās darbības:

1. Izstrādāt uzdevumus, kas prasa iniciatīvu un patstāvīgu darba vadību
2. Sistemātiski iekļaut kritisko domāšanu un refleksiju digitālajās mācību programmās
3. Nodrošināt strukturētus pašanalīzes brīžus mācību procesā
4. Novērtēt pielāgošanās spēju kā būtisku kompetenci
5. Integrēt pārrobežu prasmes vērtēšanas kritērijos

7 Viedā stunda
Viedā stunda ir dinamiska visa iepriekš minētā ietilpstoša nodarbība: mērķtiecīga, digitāla, iesaistoša stunda, kas fokusējas uz kompetencēm. Tās vērtība slēpjas saturiskās, tehnoloģiskās un vērtēšanas saskaņotībā.

Prioritārās darbības:

1. Apmācīt skolotājus personalizētu digitālo mācību ceļu izstrādē
2. Izmantot atgriezeniskās saites rīkus, ko kopīgi izstrādājuši skolēni
3. Standartizēt daudzveidīgu, interaktīvu un reflektējošu aktivitāšu izmantošanu
4. Nodrošināt vienlīdzīgas iespējas piekļūt tehnoloģijām un personalizētiem resursiem
5. Izstrādāt rīkus pārrobežu kompetenču uzraudzībai

ATSAUCES

👉 *Pilnu **Ieteikumu tekstu** skatīt šeit:* **Smart Lesson Final Report**

Komentēja [RF1]: The final report in English is available but must be uploaded to the website along with the translations in order to insert the link here.

VIEDO STUNDU PIEMĒRI
Vēlies izstrādāt digitālo stundu? Iedvesmu vari smelties no jau izstrādātajām un projektā pārbaudītajām stundām.
👉 Skatīt izstrādātās Viedās stundas **https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-**

LEARNING PATHS BASED ON THE USE OF SMARTPHONES AND THEIR POTENTIAL TO DEVELOP STUDENTS' KEY SKILLS



Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project code: 2022-1-IT02-KA220-SCH-000087091

smartlesson.eu
info@smartlesson.eu
+39 3494677942