



Funded by
the European Union



LEARN
DIGI
STEAM

Projekts Nr. 2021-1-ES01-KA220-SCH-000034390

Digitālā transformācija drošā vidē ar STEAM

(Learn DIGI STEAM)

Rīga, 16 Novembris, 2023

Programma

Pamatinformācija

Pateicoties tehnoloģiju straujajai attīstībai un Covid-19 krīzei, ir mainījusies mācīšanās-mācību procesos izmantotā pieredze un instrumenti. Visu Eiropas Savienību (turpmāk tekstā – ES) valstu izglītības sistēmu viena no galvenajām prioritātēm ir atklāt esošos talantus mūsdienu skolēniem, kuri tiek definēti kā digitālie vietējie iedzīvotāji un kuri kopš dzimšanas sākuši dzīvot pasaulē, kurā dominē tehnoloģijas. Izglītības un apmācības kvalitātes un efektivitātes uzlabošanas nepieciešamības sasniegšana, ir noteikta kā viens no svarīgākajiem mērķiem ES izglītības telpas un ES nākamās paaudzes stratēģijās 2025. gadam.

Projekta “Learn DIGI STEAM” apmācību pieeja ir paredzēta, lai skolēni spētu izveidot sasaisti starp tādām jomām kā zinātne, tehnoloģijas, inženierzinātnes, māksla, dizains un matemātika (STEM mācību priekšmeti), kā arī šīs sakarības apgūt efektīvi. Ļoti būtiski ir radināt skolēnus meklēt radošus problēmu risinājumus ar starpdisciplināru perspektīvu un tos pielietot savā ikdienā un biznesa dzīvē.

Reģistrācija

Pasākuma norises vieta: Rīgas Raiņa vidusskola, Kr.Barona iela 71, Rīga, Latvija

Reģistrācija : reģistrācija notiek līdz 11. Novembrim, rakstot uz e-pastu Vivitai Ponciusai : Vivita_ponciusa@inbox.lv

Ja nepieciešama papildu informācija, lūdzu sazināties ar Vivitu Ponciusu Epasts: Vivita_ponciusa@inbox.lv, Mob.: +371 29727938



Funded by
the European Union



LEARN
DIGI
STEAM

Programma

- 12.00 – 12.30 Reģistrācija, darba grupas izvēle
- 12.30 – 13.00 Konferences atklāšana
- Vivita Ponciusa**, Rīgas Raiņa vidusskola, Projekta koordinators, Latvija
Juris Šmits, Rīgas Raiņa vidusskola, direktors, Latvija
Ilona Doniņa, Rīgas domes Izglītības, kultūras un sporta departaments, Finanšu pārvaldes Starptautisko un investīciju projektu nodaļas vadītāja
- 13.00 – 13.30 Rīga STEAM 2023-2026 – plāns STEAM izglītības ieviešanai Rīgas Pašvaldībā.
Zane Biteniece, Rīgas domes Izglītības, kultūras un sporta departaments, direktora padomniece izglītības tehnoloģiju un inovāciju jautājumos
- 13.30 – 14.00 Projekta Digitālā transformācija drošā vidē ar STEAM prezentācija
Maria Carmen Dominguez Albelda, Projekta Koordinatore, Spānija
- 14.00 – 14.30 Spēles Game *Steamee* prezentācija,
Miguel Areán, Polygone Studios, Spānija
- 14.30 – 14.50 Attālinātās mācības skolēnu kompetences pilnveidei
Ieva Margeviča, Assoc.prof, Dr.paed., Vadošais pētnieks, Latvijas Universitāte
- 14.50 – 15.10 Kafijas pauze



Funded by
the European Union



LEARN
DIGI
STEAM

Darba grupas (iespējams reģistrēties vienai darba grupai)

15.10 – 16.10

Darba grupa Nr.1 (Telpa Nr. 33)

STEAM un māksla

Aija Kārklīņa, Anna Ennīte, Karina Neffodova and Vivita Ponciusa

Rīgas Raiņa vidusskola, Rīga, Latvija (darba valoda – latviešu)

Darba grupa Nr. 2 (Telpa Nr. 38)

Digitālās transformācijas un STEAM ieviešanas izaicinājumi pirmskolas izglītības iestādēs

Ineta Aroniete, direktore, Pirmsskolas izglītības iestāde "Saulīte", Jūrmala, Latvija

STEAM - Mākslīgais intelekts un virtuālā realitāte

Mišo Rašan, Kristina Jančec, Srednja škola Prelog Horvātija

Tomas Lagron, Iva Sedmidubska, Čehija

(darba valoda – angļu/latviešu)

Darba grupa Nr. 3 (Telpa Nr. 12)

STEAM - Robotika un internets

Gabriela Woronkow, Justyna Bukowska-Kaczmarska, Kielce Technology Park, Polija

Tomaž Šoster, Veronika Sušnik, Šolski center Slovenj Gradec, Slovēnija

(darba valoda – angļu)

WORKSHOP NO.4

STEAM - 3D drukāšana un dizains

Maria Carmen Dominguez Albelda, Jose Vicente Mansanet Perez

IES ELS ÉVOLS, *Spānija*

İsmail Karahaliloğlu, Tarsus Vocational and Technical Anatolian High School, Turcija

(darba valoda – angļu)