

Metodiskie materiāli

Publicēts: 11.03.2021.

Metodiskais materiāls "Laiks Ilgtspējīgas attīstības mērķiem" 



Šajā izdevumā uzzināsiet, kādas kompetences ir nozīmīgas, lai piedalītos ANO ilgtspējīgas attīstības mērķu sasniegšanā. Tas dos ieskatu ar visiem mērķiem saistītos tematos, kas iekļaujami kā formālajā, tā neformālajā izglītībā. Tāpat izdevumā apkopotas metodes, pieejas, kā arī oriģinālas idejas, lai ikvienu iepazīstinātu ar ANO ilgtspējīgas attīstības mērķiem un iesaistītu to sasniegšanā.

 [Laiks IAM metodiskais materiāls](#) 

Skolas darbībā: Pilsoniskā līdzdalība pasaules ilgtspējīgai attīstībai



Ceļvedis ir noderīgs pavadonis ceļā ikvienam, kas ir pilsoniskās sabiedrības loceklis. Šajā ceļvedī gan jauniešiem, gan jaunatnes darbiniekiem un skolotājiem ir iespēja izprast, kas ir globālais pilsoniskums un ilgtspējīga attīstība un kā izglītība, kas ir UNESCO prioritāte var palīdzēt īstenot globālo pilsoniskumu mūsu mājās, skolā, valstī un visbeidzot – pasaulē.



[Ceļvedis skolotājiem](#)

[Ceļvedis skolēniem](#)

Mācību materiālā tiek aplūkoti dažādi vēstījumu veidošanas paņēmieni un kā tajos atpazīt manipulāciju, kas radīta, lai slēptu nepatiesu un maldinošu informāciju. Tas māca informācijas avota un propagandas kritisku izvērtēšanu un iepazīstina ar paņēmieniem, kas palīdz identificēt informācijas avotu.

Materiālā iekļauta rokasgrāmata skolotājiem ar trīs nodarbību plānu. Pirmajā nodarbībā uzmanība tiek pievērsta vispārīgiem avotu kritikas jautājumiem. Otrajā nodarbībā tuvāk tiek aplūkota propagandas saistība ar avotu kritiku. Savukārt trešā nodarbība ir veltīta skolēnu propagandas filmas izveidošanai.

Nodarbības jauniešiem palīdz prasmīgāk atpazīt propagandu. Iepazīstot pārliecināšanas mākslu un paņēmienus, kas tiek izmantoti propagandas radīšanā, jauniešu uzdevums ir sagatavot savu propagandas video. Iemācoties propagandu radīt, attīstās prasmes to atpazīt.

 [“Fake ≠ Fact” rokasgrāmata](#) 

 [Prezentācija-1](#) 

 [Prezentācija-2](#) 

Materiāls, ko sagatavojušas zinātnieces Dr. sc. soc. Signe Mežinska, Dr. biol. Vita Rovīte, Dr. med. Daiga Šantare, ir sadalīts trīs stundu plānos, kur tiek pievērsta uzmanība biomedicīnas pētījumu ētiskajiem aspektiem, konkrēti biomedicīnas pētījumu dalībnieku tiesībām, cilvēka bioloģiskā materiāla paraugu izmantošanai biomedicīnas pētījumos un ētiskajām problēmām, kas saistītas ar pētniecības biobankām.

Materiāls ir veidots kā ceļvedis skolotājiem un skolēniem, lai veidotu starpriekšmetu saikni un dialogu par bioētikas jautājumiem dabaszinātņu, sociālo zinātņu, vēstures, ētikas un filozofijas stundās. Materiālā ir iekļauti stundu plāni, informācija, ieteicamā literatūra un aktivitātes, kā arī saites uz papildus resursiem.

Piedāvātais mācību saturs ir veidots atbilstoši vidējās izglītības standartam, detalizēti aplūkojot bioētikas tēmas saistībā ar sociāli atbildīgu lēmumu pieņemšanu. Tēmas ir skatītas saistībā ar UNESCO Visparējā bioētikas un cilvēktiesību deklarācijā paustajiem principiem, kuros īpaši tiek uzsvērti ētisko jautājumu risināšana, ko radījis straujais zinātnes progress.

 [Bioētika vidusskolai. Cilvēka izcelsmes bioloģisko paraugu izmantošana pētījumos](#) 

Atzīmējot UNESCO svinamo gadadienu kalendārā iekļauto Jāzepa Vītola 150. gadskārtu, UNESCO Latvijas Nacionālā komisija sadarbībā ar Valsts izglītības satura centru izveidoja spēli "Jāzeps Vītols: personība, dzīve un darbi". Spēle radīta ar nolūku sagatavot ilgtspējīgu un skolēniem saistošu mācību palīgmateriālu, kas iepazīstina ar J.Vītola mantojumu Latvijas mūzikā un kultūrā, kā arī palīdz saskatīt viņa personības nozīmi, dzīves notikumus un sasniegumus plašākā kultūrvēstures kontekstā.

Spēle izstrādāta divās versijās. Viena kā izdrukājamo kartīšu komplekts, otra kā slīdrāde (3 spēles līmeņi .ppsx formātā pieejami [šeit](#)). Līdzās abām spēlēs versijām izstrādāts arī metodiskais līdzeklis skolotājiem, kurā ir informācija par to, kā spēli izmantot ikdienas mācību procesā, kur ietverti visi spēles jautājumi ar pareizajām atbildēm, kā arī papildus jautājumi, ko skolotāji var brīvi izmantot mācību laikā pēc saviem ieskatiem. Šī spēle nav uzskatāma par noteiktu standartu izglītībā vai mācību sasniegumu vērtēšanas instrumentu. Spēles galvenā funkcija ir ieinteresēt, aicināt analizēt un salīdzināt dotās atbildes, meklēt saikni starp uzdevumiem un jau apgūto mācību vielu.

Spēles uzdevumi ir iedalīti trīs sarežģītības pakāpēs. A līmeņa uzdevumi paredzēti 4.–6. klases skolēniem, B līmeņa uzdevumi – 7.–9. klases skolēniem, bet trešās jeb C sarežģītības pakāpes uzdevumi izmantojami vidusskolā. Uzdevumu iedalījums sarežģītības pakāpēs ir orientējošs, nevis absolūts, jo paši jautājumi ir dažādi – vieni prasa konkrētu faktu zināšanu, otri – vērtību un attapību, trešie – prasmi likt lietā mācību laikā uzkrāto pieredzi.

 [J.Vītola kartīšu spēles noteikumi](#) 

 [J.Vītola spēle metodiskais līdzeklis skolotājiem](#) 

 [J.Vītola spēle metodiskais līdzeklis skolotājiem](#) 

 [J.Vītola spēle PPT formāts noteikumi](#) 

 [J.Vītola spēle kārtis aizmugure drukai](#) 

 [J.Vītola spēle A līmenis kārtis drukai](#) 

 [J.Vītola spēle B līmenis kārtis drukai](#) 

 [J.Vītola spēle C līmenis kārtis drukai](#) 