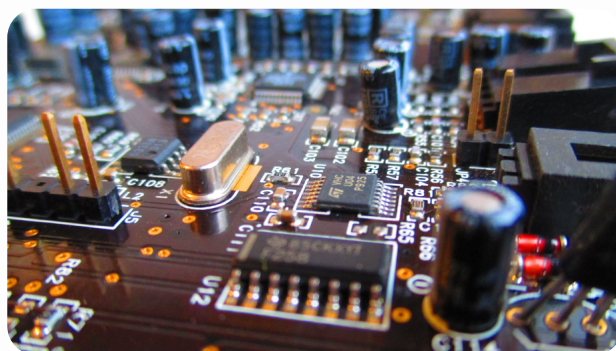


Inženierzinātnes un Informācijas tehnoloģijas

Tehnoloģijas manā dzīvē

*ALVIS SOKOLOVS - DR.SC.ING.
INŽENIERZINĀTŅU FAKULTĀTES
DEKĀNS*



Par tehnoloģijām, inženieriem un darbu nākotnē. Klātienē dalībnieku skaits līdz 40, tiešsaistē nav ierobežots, bet jāpieslēdzas ar savām iekārtām.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.

Klātienē iespējams Valmierā.

Attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

Spēles, skaņa, digitālā māksla un ikdiena datorā

*IEVA GINTERE - PHD VIDZEMES
AUGSTSKOLAS ZINĀTNISKO
PROJEKTU VADĪTĀJA*



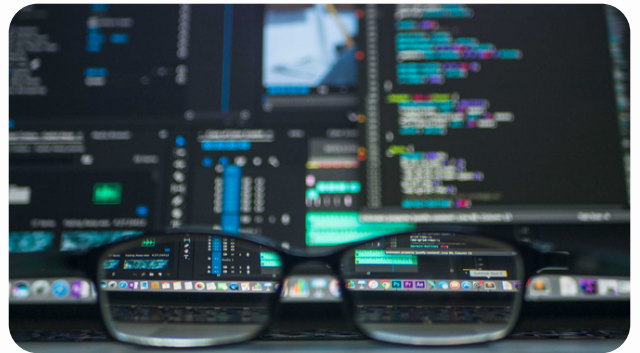
Dalībnieku skaits nav ierobežots. Nepieciešams dators un skaņa.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.

Klātienē iespējams Valmierā. Attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

Biznesa programmatūras - ERP, CRM, WMS, DMS

JĀNIS BIKŠE - MG.OEC.
VIDZEMES AUGSTSKOLAS
LEKTORS



Īss ieskats tajā IT daļā, kas apkalpo uzņēmumu vajadzības - ražošanu, uzskaiti, sadarbību, organizāciju, projektus utt.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.

Klātienē iespējams Valmierā, Rīgā. Attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

Tiešsaistes viktorīna “Mehatronika”

ILGVARS ĀBOLS - MG.GEOGR.
VIDZEMES AUGSTSKOLAS
LEKTORS



Viktorīna par tēmu “Mehatronika” var notikt klases audzināšanas stundās vai fizikas stundās. Viktorīnas uzvarētājs saņem pārsteiguma balvu ar Omniva pakomātu starpniecību vai klātienē.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.

Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā vai klātienē Valmierā.

Katram skolēnam nepieciešams mobilais telefons, lai ikviens interaktīvi var piedalīties viktorīnā, atbildot uz jautājumiem kahoot.com platformā.

Tiešsaistes viktorīna “Informāciju tehnoloģijas”

ILGVARS ĀBOLS - MG.GEOGR.
VIDZEMES AUGSTSKOLAS
LEKTORS



Viktorīna par tēmu “Informāciju tehnoloģijas” var notikt klases audzināšanas stundās vai atbilstošā priekšmeta stundās. Viktorīnas uzvarētājs saņem pārsteiguma balvu ar Omniva pakomātu starpniecību vai klātienē.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.

Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā vai klātienē Valmierā.

Katram skolēnam nepieciešams mobilais telefons, lai ikviens interaktīvi var piedalīties viktorīnā, atbildot uz jautājumiem kahoot.com platformā.

Būvniecība

Karjera būvniecībā - iespējas un izaicinājumi

*GUNITA ĶIESNERE - BAC. ARCH. ING,
STUDIJU VIRZIENA "ARHITEKTŪRA
UN BŪVNICĪBA" DIREKTORE*



Mūsdienu būvniecības tendences, ko redzam sev apkārt un kas aktuāls pasaulē. Latvijas lielākie un vērienīgākie būvniecības projekti, inovācijas un ilgtspējīgas būvniecības vadlīnijas. Kas jāņem vērā veidojot karjeru un domājot par savu uzņēmējdarbību būvniecības industrijā.

Interaktīvā nodarbība: 40 minūtes.
Klātienē vai attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

Vienas apritīgas mājas stāsts

*MARIJA KATRĪNA DAMBE -
MG. ARCH. VIDZEMES AUGSTSKOLAS
VIESLEKTORE*



Nodarbība ir interaktīva meistarklase par aprites ekonomiku un ēku būvniecību. Kāds tām ir sakars un kā ar apritīgu domāšanu varam samazināt būvniecības negatīvo ietekmi uz vidi. Kādu lomu tajā visā spēlē iedzīvotāji, arhitekti, būvnieki un atkritumu apsaimniekotāji?
Darbs tiek strukturēts grupās ar dizaina domāšanas un koprades metodēm.

Interaktīvā nodarbība: 40 minūtes.
Klātienē iespējams Rīgā, Ādažu un Saulkrastu novados vai attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

Tiešsaistes viktorīna “Ekobūve”

*ILGVARS ĀBOLS - MG.GEOGR.
VIDZEMES AUGSTSKOLAS LEKTORS*



Viktorīna par tēmu “Ekobūve” var notikt klases audzināšanas stundās vai atbilstošā priekšmeta stundās. Viktorīnas uzvarētājs saņem pārsteiguma balvu ar Omniva pakomātu starpniecību vai klātienē.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.

Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā vai klātienē Valmierā.

Katram skolēnam nepieciešams mobilais telefons, lai ikviens interaktīvi var piedalīties viktorīnā, atbildot uz jautājumiem kahoot.com platformā.

Mediji un komunikācija

Kas slēpjas zem vārda "žurnālists"?

MĀRA ARĀJA - MG.SC.COMM.
STUDIJU VIRZIENA
"KOMUNIKĀCIJAS UN MEDIJI"
DIREKTORE



Īss ievads žurnālista profesijā - cik dažādi un atšķirīgi var būt to profili; kāds ikdienas darbs slēpjas zem žurnālu lapām un portālu "pogām"; kādas zināšanas un prasmes ir nepieciešamas un kā tās trenēt savā ikdienā. Kā arī, kāpēc prasmes, ko bieži piedēvējam žurnālistiem, var noderēt ikvienam. Tēma atbilstoša sociālo zinību, latviešu valodas un līdzīgām nodarbībām.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.
Klātienē iespējams Valmierā, attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

Praktiskā projektu vadība ikdienai

MĀRA ARĀJA - MG.SC.COMM.
STUDIJU VIRZIENA
"KOMUNIKĀCIJAS UN MEDIJI"
DIREKTORE



Kā zināšanas par projektu vadību var palīdzēt ikdienā, gan gatavojoties pārbaudes darbiem, plānojot lielākus rakstu darbus, organizējot pasākumus (gan privātus, gan publiskus). Praktiski rīki, kā vieglāk saplānot savus darbus; atcerēties par visu un veiksmīgi novest uzsāktos projektus līdz noslēgumam.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.
Klātienē iespējams Valmierā, attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

“Storytelling - stāsta veidošanas pamatprincipi”

IVETA AUNIŅA - MG.SC.SOC.
MULTIMEDIJU LABORATORIJAS
VADĪTĀJA



Kā izveidot jēgpilnu stāstu? No stāsta idejas līdz realizēšanai - temata izvēle, vēstījuma definēšana, galvenie varoņi, stāsta uzbūve, scenārija izveide, režija utt.

Nodarbības ilgums 40 minūtes.

Klātienē Vidzemes Augstskolas multimediju laboratorijā vai ViA Microsoft Team vai skolu piedāvātās platformās.

"Tips & Tricks - kā uzfilmēt profesionālu video, izmantojot viedtālruni?"

IVETA AUNIŅA - MG.SC.SOC.
MULTIMEDIJU LABORATORIJAS
VADĪTĀJA



Filmēšanas formāti, kadrējums, kompozīcija, trešdaļu likums (rule of thirds), piefilmējumi, skaņas ierakstīšana - kā šo visu izmantot, lai uzfilmētu profesionālu video ar savu viedtālruni?

Nodarbības ilgums 40 minūtes.

Klātienē Vidzemes Augstskolas multimediju laboratorijā vai ViA Microsoft Team vai skolu piedāvātās platformās.

Gudrākas idejas: Radošuma prasmju treniņš

ILZE GRĪNFELDE MG.SC.SOC.
LEKTORE



Radošums ir viena no būtiskajām nākotnes prasmēm, kuru iespējams trenēt, kļūstot par prasmīgu ideju radītāju un ieviesēju. Nodarbība ir radoša prāta treniņzāle, kur izmantojot dažādas praktiska metodes skolēni var mācīties meklēt nebijušas idejas, apstrādāt tās, lai to īstenošana būtu veiksmīga.

Prasmes un kompetences, kas tiks attīstītas: radošums, darbs komandā, komunikācija, kritiskā domāšana.

Ilgums: 40, 60 vai 2*40 minūtes

līdz 25 skolēniem

Klātienē Valmierā vai ViA Microsoft Team vai skolu piedāvātās platformās.

Ekspedīcija "Kultūrdažādībā"

LIENE LOČMELE MG.SC.SOC.
LEKTORE
ILGVARS ĀBOLS MG.GEOGR.
LEKTORS



Nepiespiestā atmosfērā izspēlējot starpkultūru komunikācijas simulācijas spēli un pārrunājot spēles gaitā pieredzēto, dalībnieki izzinās sevi un attīstīs prasmes, kas nepieciešamas sadarbībai ar cilvēkiem no dažādām kultūrām. Spēlē aicināti piedalīties 11.un 12. klašu skolēni. Ideālā gadījumā piedalās klase, jo ir labi, ja skolēni ir savstarpēji pazīstami. Minimālais dalībnieku skaits 12. Norisei nepieciešamas divas blakus klašu telpas vai arī koridors un klases telpa. Ja grupas lielums ir tuvu minimālajam, pietiek ar 40 minūtēm, lielāku grupu gadījumā (20 un vairāk) nepieciešams individuāli izvērtēt nepieciešamo spēles garumu.

Klātienē Vidzemes Augstskolā, Cēsu, Limbažu, Smiltenes, Valkas, Valmieras novados. Pārējos Latvijas vietās jāvienojas par ceļā izdevumu segšanu.

Tiešsaistes viktorīna “Mediju un komunikāciju personības”

*ILGVARS ĀBOLS - MG.GEOGR.
VIDZEMES AUGSTSKOLAS
LEKTORS*



Viktorīna par tēmu “Mediju un komunikāciju personības” var notikt klases audzināšanas stundās vai atbilstošā priekšmeta stundās. Viktorīnas uzvarētājs saņem pārsteiguma balvu ar Omniva pakomātu starpniecību vai klātienē.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.

Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā vai klātienē Valmierā.

Katram skolēnam nepieciešams mobilais telefons, lai ikviens interaktīvi var piedalīties viktorīnā, atbildot uz jautājumiem kahoot.com platformā.

Tiešsaistes viktorīna “Mediju vēsture”

*ILGVARS ĀBOLS - MG.GEOGR.
VIDZEMES AUGSTSKOLAS
LEKTORS*



Viktorīna par tēmu “Mediju vēsture” var notikt klases audzināšanas stundās vai atbilstošā priekšmeta stundās. Viktorīnas uzvarētājs saņem pārsteiguma balvu ar Omniva pakomātu starpniecību vai klātienē.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.

Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā vai klātienē Valmierā.

Katram skolēnam nepieciešams mobilais telefons, lai ikviens interaktīvi var piedalīties viktorīnā, atbildot uz jautājumiem kahoot.com platformā.

Biznesa vadība

Starptautiskā loģistika

JĀNIS BIKŠE - MG.OEC.
VIDZEMES AUGSTSKOLAS
LEKTORS



Tā loģistikas daļa, kas saistās ar starptautiskajiem pārvadājumiem un piegādes ķēdēm, kuru parasti mēs redzam pa lielu gabalu ostās, kuģos utt.

Nodarbības ilgums 40 minūtes.

Klātienē iespējams Valmierā, Rīgā, attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

Praktiskā projektu vadība ikdienai

MĀRA ARĀJA - MG.SC.COMM.
STUDIJU VIRZIENA
"KOMUNIKĀCIJA UN MEDIJI"
DIREKTORE



Kā zināšanas par projektu vadību var palīdzēt ikdienā, gan gatavojoties pārbaudes darbiem, plānojot lielākus rakstu darbus, organizējot pasākumus (gan privātus, gan publiskus). Praktiski rīki, kā vieglāk saplānot savus darbus; atcerēties par visu un veiksmīgi novest uzsāktos projektus līdz noslēgumam.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.

Klātienē iespējams Valmierā, attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

Radošā nodarbība “Stāstu veidošana”

ILGVARS ĀBOLS - MG.GEOGR.
VIDZEMES AUGSTSKOLAS
LEKTORS



Var izmantot sociālo zinību blokā saistībā ar reklāmu un pārdošanu, kā arī klases stundās. Uzdevumu var pielāgot konkrētās skolas un klases vajadzībām.

Minimālais skaits: 8 skolēni.
Klātienē iespējams Valmierā, attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

Tiešsaistes viktorīna “Nodokļi”

ILGVARS ĀBOLS - MG.GEOGR.
VIDZEMES AUGSTSKOLAS
LEKTORS



Viktorīna par tēmu “Nodokļi” var notikt klases audzināšanas stundās vai atbilstošā priekšmeta stundās. Viktorīnas uzvarētājs saņem pārsteiguma balvu ar Omniva pakomātu starpniecību vai klātienē.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.
Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā vai klātienē Valmierā.
Katram skolēnam nepieciešams mobilais telefons, lai ikviens interaktīvi var piedalīties viktorīnā, atbildot uz jautājumiem kahoot.com platformā.

Gudrākas idejas: Radošuma prasmju treniņš

ILZE GRĪNFELDE MG.SC.SOC.
LEKTORE



Radošums ir viena no būtiskajām nākotnes prasmēm, kuru iespējams trenēt, kļūstot par prasmīgu ideju radītāju un ieviesēju. Nodarbība ir radoša prāta treniņzāle, kur izmantojot dažādus praktiska metodes skolēni var mācīties meklēt nebijušas idejas, apstrādāt tās, lai to īstenošana būtu veiksmīga.

Prasmes un kompetences, kas tiks attīstītas: radošums, darbs komandā, komunikācija, kritiskā domāšana.

Ilgums: 40, 60 vai 2*40 minūtes
līdz 25 skolēniem

Klātienē Valmierā vai ViA Microsoft Team vai skolu piedāvātās platformās.

Ģeogrāfija, vēsture, vide un tūrisms

Kādas valsts vai reģiona ģeogrāfija (ekonomģeogrāfija ar praktiskiem piemēriem)

JĀNIS BIKŠE - MG.OEC.
VIDZEMES AUGSTSKOLAS
LEKTORS



Iespēja izvēlēties vienu no valstīm, par kuru nodarbībā tiks runāts - Krievija, Kazahstāna, Uzbekistāna, Japāna, Ķīna, DKoreja, DA Āzija, Indija, Jaunzēlande, Austrālija, ASV, Kanāda, DĀfrika, Ēģipte.
Par pieredzi biznesa sadarbībā, ilustrējot valsts/reģiona ekonomiku, politiku, kultūru utt.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.

Klātienē iespējams Valmierā, Rīgā, attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

Latvijas un Ukrainas vēsture kopš 20.gadsimta sākuma: kopīgais un atšķirīgais

GATIS KRŪMIŅŠ - DR.HIST.
VIDZEMES AUGSTSKOLAS
ASOCIĒTAIS PROFESORS



Dalībniekiem būs praktisks uzdevums - apzināt gados vecāku radnieku/paziņu viedokli par konkrētiem jautājumiem.

Nodarbības ilgums pēc izvēles - 40 vai 80 minūtes.
Docētājs var strādāt gan skolu piedāvātajās platformās, gan Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā

Publiski pieejamās karšu platformas un to izmantošana ceļojumu plānošanā

IVETA DRUVA - DRUVASKALNE -
MG.GEOGR. VIDZEMES
AUGSTSKOLAS LEKTORE



Iepazīstināšanu ar publiski pieejamām karšu platformām - Google maps, Lvmgeo, to izmantošanas iespējām, plānojot ceļojumus. Skolēnam jābūt pieejam datoram, labam internetam.

Vēlamais nodarbības ilgums 2 x 40 min.
Docētāja var strādāt gan skolu piedāvātajās platformās, gan Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā

Tūrisma attīstība Latvijas reģionos

ANDRIS KLEPERS - DR.GEOGR.
ASOCIĒTAIS PROFESORS



Tiešsaistes vai klātienes lekcija par aktuālāko situāciju tūrisma nozarē Latvijas reģionos.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.
Klātienē iespējams Valmierā, attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

Tūrisma un atpūtas nozares pašreizējā situācija un nākotnes prognozēs

ILGVARS ĀBOLS - MG.GEOGR.
LEKTORS



Tiešsaistes vai klātienes lekcija par aktuālāko situāciju nozarē.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.
Klātienē iespējams Valmierā, attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

Purvs

OSKARS JAVA - PHD VIDZEMES
AUGSTSKOLAS ZINĀTNISKO
PROJEKTU VADĪTĀJS



Nodarbībā iepazīstinās ar to, kā tiek izstrādāts imitējošais modelis purvu pētniecībai, kāda nozīme saglabāt dabiskas ekosistēmas un kāpēc nepieciešams mācīties matemātiku, ģeogrāfiju, bioloģiju, informātiku u.c. dabas zinātnes.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.

Minimālais dalībnieku skaits 10. Katram no dalībniekiem nepieciešams viedtālrunis, planšete vai dators ar interneta pieslēgumu.

Klātienē iespējams Valmierā, Cēsīs, attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

Radošā nodarbība “Stāstu veidošana”

ILGVARS ĀBOLS - MG.GEOGR.
VIDZEMES AUGSTSKOLAS
LEKTORS



Var izmantot ģeogrāfijas stundās, pielāgojot galamērķim. Teātra mākslas stundās, akcentējot radošumu, sociālo zinību blokā saistībā ar reklāmu un pārdošanu, kā arī klases stundās. Uzdevumu var pielāgot konkrētās skolas un klases vajadzībām.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.

Klātienē iespējams Valmierā, attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

Gudrākas idejas: Radošuma prasmju treniņš

ILZE GRĪNFELDE MG.SC.SOC.
LEKTORE



Radošums ir viena no būtiskajām nākotnes prasmēm, kuru iespējams trenēt, kļūstot par prasmīgu ideju radītāju un ieviesēju. Nodarbība ir radoša prāta treniņzāle, kur izmantojot dažādus praktiska metodes skolēni var mācīties meklēt nebijušas idejas, apstrādāt tās, lai to īstenošana būtu veiksmīga.

Prasmes un kompetences, kas tiks attīstītas: radošums, darbs komandā, komunikācija, kritiskā domāšana.

Ilgums: 40, 60 vai 2*40 minūtes
līdz 25 skolēniem

Klātienē Valmierā vai ViA Microsoft Team vai skolu piedāvātās platformās.

Ekspedīcija "Kultūrdažādībā"

LIENE LOČMELE MG.SC.SOC.
LEKTORE
ILGVARS ĀBOLS MG.GEOGR.
LEKTORS



Nepiespiestā atmosfērā izspēlējot starpkultūru komunikācijas simulācijas spēli un pārrunājot spēles gaitā pieredzēto, dalībnieki izzinās sevi un attīstīs prasmes, kas nepieciešamas sadarbībai ar cilvēkiem no dažādām kultūrām. Spēlē aicināti piedalīties 11.un 12. klašu skolēni. Ideālā gadījumā piedalās klase, jo ir labi, ja skolēni ir savstarpēji pazīstami. Minimālais dalībnieku skaits 12. Norisei nepieciešamas divas blakus klašu telpas vai arī koridors un klases telpa. Ja grupas lielums ir tuvu minimālajam, pietiek ar 40 minūtēm, lielāku grupu gadījumā (20 un vairāk) nepieciešams individuāli izvērtēt nepieciešamo spēles garumu.

Klātienē Vidzemes Augstskolā, Cēsu, Limbažu, Smiltenes, Valkas, Valmieras novados. Pārējos Latvijas vietās jāvienojas par ceļā izdevumu segšanu.

Kā pētīt sava novada vai dzimtas vēsturi, izmantojot digitālos resursus

*GATIS KRŪMIŅŠ - DR.HIST.
ASOCIĒTAIS PROFESORS*



Dalībniekiem būs praktisks uzdevums - jāsazinās ar gados vecākiem radniekiem/paziņām, jāmeklē informācija Latvijas Nacionālās bibliotēkas Periodikas digitālajos resursos.

Nodarbības ilgums 40 vai 80 minūtes.
Docētājs var strādāt gan skolu piedāvātajās platformās, gan Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā

Tiešsaistes viktorīna “Latvijas dabas objekti”

*ILGVARS ĀBOLS - MG.GEOGR.
VIDZEMES AUGSTSKOLAS
LEKTORS*



Viktorīna par tēmu “Latvijas dabas objekti” var notikt klases audzināšanas stundās vai atbilstošā priekšmeta stundās. Viktorīnas uzvarētājs saņem pārsteiguma balvu ar Omniva pakomātu starpniecību vai klātienē.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.
Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā vai klātienē Valmierā.
Katram skolēnam nepieciešams mobilais telefons, lai ikviens interaktīvi var piedalīties viktorīnā, atbildot uz jautājumiem kahoot.com platformā.

Tiešsaistes viktorīna “Atpūta Latvijā”

ILGVARS ĀBOLS - MG.GEOGR.
VIDZEMES AUGSTSKOLAS
LEKTORS



Viktorīna par tēmu “Atpūta Latvijā” var notikt klases audzināšanas stundās vai atbilstošā priekšmeta stundās. Viktorīnas uzvarētājs saņem pārsteiguma balvu ar Omniva pakomātu starpniecību vai klātienē.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.
Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā vai klātienē Valmierā.
Katram skolēnam nepieciešams mobilais telefons, lai ikviens interaktīvi var piedalīties viktorīnā, atbildot uz jautājumiem kahoot.com platformā.

Tiešsaistes viktorīna “Pasaules apceļošana”

ILGVARS ĀBOLS - MG.GEOGR.
VIDZEMES AUGSTSKOLAS
LEKTORS



Viktorīna par tēmu “Pasaules apceļošana” var notikt klases audzināšanas stundās vai atbilstošā priekšmeta stundās. Viktorīnas uzvarētājs saņem pārsteiguma balvu ar Omniva pakomātu starpniecību vai klātienē.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.
Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā vai klātienē Valmierā.
Katram skolēnam nepieciešams mobilais telefons, lai ikviens interaktīvi var piedalīties viktorīnā, atbildot uz jautājumiem kahoot.com platformā.

Pētniecība, nākotnes un karjeras izglītība skolās

Kā pētīt sava novada vai dzimtas vēsturi, izmantojot digitālos resursus

*GATIS KRŪMIŅŠ - DR.HIST.
ASOCIĒTAIS PROFESORS*



Dalībniekiem būs praktisks uzdevums - jāsažinās ar gados vecākiem radniekiem/paziņām, jāmeklē informācija Latvijas Nacionālās bibliotēkas Periodikas digitālajos resursos.

Nodarbības ilgums 40 vai 80 minūtes.
Docētājs var strādāt gan skolu piedāvātajās platformās, gan Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā

Darbnīca “Ideālā karjeras recepte”

*AGITA ŠMITIŅA -
DR.SC.ADMINISTR. VIDZEMES
AUGSTSKOLAS DOCENTE*



Gribu! Varu! Vajag!- Tā ir ideālā karjeras izvēles recepte, kuru izprotot jaunieši var vieglāk izdarīt savas profesionālās izvēles. Tiks izvirzīti karjeras mērķi, analizētas jauniešu stiprās un vājās puses, ieskicēta nākotnes karjeras vīzija.

Nodarbības ilgums: 40 minūtes.
Docētāja var strādāt gan skolu piedāvātajās platformās, gan Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā

"Vienkārši par ZPD"

ILGVARS ĀBOLS - MG.GEOGR.
LEKTORS



Zinātniski pētnieciskā darba rakstīšanas pamatprincipi un tiešsaistē pieejamie avoti.
Nodarbības ilgums: 40 minūtes.
Klātienē iespējams Valmierā, attālināti skolu piedāvātajās platformās vai Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

Karjera - mērķis mērķtiecīgajiem

AGITA ŠMITIŅA -
DR.SC.ADMINISTR. VIDZEMES
AUGSTSKOLAS DOCENTE



Nodarbībā mācīsimies izvirzīt savus nākotnes mērķus, sastādīt mērķu sasniegšanas soļus un novērtēt sasniegtos rezultātus.
Nodarbības ilgums: 40 minūtes.
Docētāja var strādāt gan skolu piedāvātajās platformās, gan Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformā.

Iepazīsti Vidzemes Augstskolu

VIDZEMES AUGSTSKOLAS
STUDENTI



Nodarbībā divi Vidzemes Augstskolas studentipastāstīs par studiju piedāvājumu Vidzemes Augstskolā, studentu dzīvi un brīvā laika pavadīšanu Valmierā. Būs iespēja uzdot jautājumus un nodarbībās beigās tiks aizvadīts konkurss, kurā viens skolēns varēs saņemt balvu no Vidzemes Augstskolas.
Nodarbības ilgums 40 minūtes.
Klātienē Valmieras, Cēsu, Limbažu, Smiltenes, Valkas novados vai attālināti Vidzemes Augstskolas Microsoft Team platformās.

Nākotņu veidošana izmantojot scenāriju metodi

ILZE GRĪNFELDE MG.SC.SOC.
LEKTORE



Šobrīd dzīvojam pasaulē, kurā ir neaptverams daudzums mainīgo, kur nenoteiktība ir pamata stāvoklis un iemesls tam, ka vienkāršs skats uz nākotni un tās veidošanu nav iespējams. Taču risinājums ir par aktualitāti kļuvusi dažādo nākotņu jeb scenāriju pieeja. Tā ļauj analizēt vairākus nākotnes ceļus jeb iespējas, tādējādi radot vairākus risinājumus, kas neskatoties uz neskaidrību un mainīgumu ļaus precīzāk un vieglāk reaģēt, pielāgoties.

Prasmes un kompetences, kas tiks attīstītas: radošums, darbs komandā, komunikācija, kritiskā domāšana

Ilgums: 40 vai 2*40 minūtes

Līdz 25 skolēniem

Klātienē Valmierā vai ViA Microsoft Team vai skolu piedāvātās platformās.

Nākotnes skola!

IVETA PUTNIŅA MG. PAED
ADMINISTRATĪVĀ PROREKTORE
VERA GRĀVĪTE- LAPERE MG. SOC.
MĀRKETINGA PROJEKTA
VADĪTĀJA



1. stunda

Kā skolēni iztēlojas savas ideālās mācību stundas? Kas skolēniem ir būtiski mācību stundu saturā? Šos jautājumus meklēs Vidzemes Augstskolas un Eiropas Universitātes (E3UDRES2) partneri, ļaujot skolēniem izmēģināt vienu no nākotnes paredzēšanas metodēm un kopīgi izveidojot nākotnes skolas piemēru.

2. stunda

Skolēnu klase var izvēlēties vienu no aktuālajām nākotnes tēmām: labjūte, aprites ekonomika vai cilvēka mijiedarbība ar mākslīgo intelektu, iepazīties ar ārvalstu pētnieku sagatavotajiem piemēriem un diskutēt par šīm tēmām. Tas ne tikai ļaus izprast tematus, bet arī iegūt idejas savu pētniecisko darbu tematiem un pētīt to, kas interesanti pašiem.

2h x 40 min ar 10 min starpbrīdi pa vidu, telpai jābūt piemērotai darbam grupās; būs prezentācija un video, vajadzīgs ekrāns un skaņa.

Stundas laikā tiks fotografēts un filmēts, ja skola piekrīt savus kontaktus dot E3UDRES2 ārvalstu partneru skolām.

Klātienē Vidzemes plānošanas reģionā.