

## 9.kārtas mācību vajadzību saraksts ESF projektā “Nodarbināto personu profesionālās kompetences pilnveide” (8.4.1.0/16/I/001)

### Profesionālās pilnveides izglītības programmas, studiju kursi, studiju moduļi

Mācību vajadzības ir digitālo kompetenču apguves līmeņu un digitālo kompetenču jomu apvienojums, atbilstoši ziņojumā “Iedzīvotāju digitālo kompetenču ietvars” (DigComp 2.2.)<sup>1</sup> definētajam.

Mācību piedāvājumā iekļaujamās 9.kārtas mācību vajadzību sarakstā definētās **digitālo kompetenču jomas** un izglītības programmas var iesniegt atbilstoši pirmajiem **sešiem** no astoņiem **digitālo kompetenču apguves (DigComp) līmeņiem** (detalizēts saraksts turpinājumā):

Digitālo kompetenču apguves (DigComp) līmeņi	Uzdevumu sarežģītības līmenis / Patstāvīgums	9.kārtas mācību vajadzības	Digitālo kompetenču jomas
Pamatlīmenis 1	Vienkārši uzdevumi / Ar palīdzību no malas	Izglītības programmai jāaptver <b>visas</b> kompetenču Nr.0-5 jomas.  Ne vairāk kā 30% iespējams īstenot attālināti.	0. Sagatavošanās 1. Informācijas apstrāde/ Informācijas un datu pratība 2. Komunikācija un sadarbība 3. Digitālā satura veidošana 4. Drošība 5. Problēmu risināšana
Pamatlīmenis 2	Vienkārši uzdevumi / Patstāvīgi un ar palīdzību no malas, kur tas ir nepieciešams		
Vidējs līmenis 3	Skaidri definēti un regulāri veicami (rutīnas) uzdevumi, vienkārši risināmas problēmas / Paša spēkiem	Izglītības programma var ietvert <b>vienu</b> vai <b>vairākas</b> kompetenču Nr.1-5 jomas.	
Vidējs līmenis 4	Uzdevumi un skaidri definētas un neikdienišķas problēmas / Neatkarīgi un atbilstoši vajadzībām	Izglītības programmas jāīsteno atbilstoši Ministru kabineta 2022. gada 8. februāra noteikumiem Nr.111 “Attālināto mācību organizēšanas un īstenošanas kārtība”.	1. Informācijas apstrāde/ Informācijas un datu pratība 2. Komunikācija un sadarbība 3. Digitālā satura veidošana 4. Drošība 5. Problēmu risināšana
Augstāks līmenis 5	Dažādi uzdevumi un problēmas / Sniedz palīdzību citiem		
Augstāks līmenis 6	Vispiemērotākie uzdevumi / Spēj pielāgoties citiem sarežģītā situācijā		
Īpaši specializēts līmenis 7	Sarežģītu problēmu risināšana / Integrē esošajās zināšanās, lai papildinātu profesionālās spējas un palīdzētu citiem	Neatbilst 9.kārtas mācību vajadzībām	
Īpaši specializēts līmenis 8	Sarežģītu problēmu risināšana ar daudziem faktoriem / Izvirza jaunas idejas un procesus	Neatbilst 9.kārtas mācību vajadzībām	

<sup>1</sup> Detalizētāk par digitālo kompetenču apguves līmeņiem un kompetenču jomām skatīt ziņojumā [“DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes”](#).

## Pamatlīmenis 1

Izglītības programmai jāaptver visas tabulā norādītās kompetenču Nr.0-5 jomas.

Kompetenču jomas	Kompetences	Sasniedzamie mācīšanās rezultāti - Pamatlīmenī un citu vadībā persona spēj:
<b>0. Personām bez digitālām prasmēm</b>	0.0. Sagatavošanās (ievads)	<ul style="list-style-type: none"> <li>lietot digitālās ierīces, saslēgt un sagatavot/ noregulēt tās patstāvīgam darbam/mācībām attālināti,</li> <li>izprast datņu (failu) veidošanas principus, saglabāšanu un koplietošanu,</li> <li>izprast digitālo vidi – internets, tiešsaiste, mākoņi, digitālā identitāte un “pēda”, kiberdrošība, uzņēmuma digitālā vide, personiskā kiberhigiēna, gaidāmās pārmaiņas tuvākajā nākotnē (piem., izglītībā, darbā un ikdienā),</li> <li>izprast e-pasta būtību, lietošanu un etiķeti (e-pasta lietošanas pamati),</li> <li>izprast e-mācīšanās būtību, lietošanu un iespējas (e-mācīšanās pamati),</li> <li>izprast e-resursus karjeras veidošanai un to lietošanu (t.sk. CV, motivācijas vēstules u.tml.)</li> <li>izprast dažādu e-pakalpojumu un e-komercijas resursus un to lietošanu,</li> <li>orientēties digitālajos rīkos dokumentu parakstīšanai (programma eParakstītājs, lietotne eParaksts mobile, viedkaršu lasītājs), elektroniskai personas identifikācijai (eID Karte) un saziņai ar dažādām valsts un pašvaldību iestādēm (oficiālā elektroniskā adrese).</li> </ul>
<b>1. Informācijas apstrāde/ Informācijas un datu pratība</b>	1.1. Datu, informācijas un digitālā satura pārlūkošana, meklēšana un filtrēšana	<ul style="list-style-type: none"> <li>identificēt savas vajadzības pēc konkrētas informācijas,</li> <li>atrast datus (t.sk. atvērto datus), informāciju un saturu, izmantojot vienkāršu meklēšanu digitālajā vidē (resurss – Atvērto datu portāls),</li> <li>rast piekļuvi šiem datiem, informācijai un saturam, spēt navigēt starp tiem,</li> <li>identificēt vienkāršus personiskos meklēšanas paņēmienus.</li> </ul>
	1.2. Datu, informācijas un digitālā satura izvērtēšana	<ul style="list-style-type: none"> <li>noteikt biežāk izmantoto datu, informācijas un digitālā satura avotu ticamību un drošumu.</li> </ul>
	1.3. Datu, informācijas un digitālā satura pārvaldība	<ul style="list-style-type: none"> <li>noteikt, kā vienkārši organizēt, uzglabāt un atgūt datus, informāciju un saturu digitālajā vidē,</li> <li>saprast, kur strukturētā vidē tos vienkārši organizēt.</li> </ul>
	1.4. Digitālo rīku pārvaldība	<ul style="list-style-type: none"> <li>lietot digitālos rīkus dokumentu parakstīšanai (programmu eParakstītājs, lietotni eParaksts mobile, viedkaršu lasītāju), elektroniskai personas identifikācijai (eID Karti) un oficiālo elektronisko adresi saziņai ar dažādām valsts un pašvaldību iestādēm.</li> </ul>
<b>2. Komunikācija un sadarbība</b>	2.1. Mijiedarbošanās, izmantojot digitālās tehnoloģijas	<ul style="list-style-type: none"> <li>izvēlēties vienkāršas digitālās tehnoloģijas, ar kuru palīdzību sadarboties ar citiem,</li> <li>identificēt piemērotus vienkāršus saziņas līdzekļus atbilstoši situācijai.</li> </ul>
	2.2. Dalīšanās, izmantojot digitālās tehnoloģijas	<ul style="list-style-type: none"> <li>atpazīt vienkāršas piemērotas digitālās tehnoloģijas, ar kurām izplatīt datus, informāciju un digitālo saturu,</li> <li>identificēt vienkāršas atsaucis un informācijas attiecinājumus.</li> </ul>
	2.3. Sabiedrības iesaistīšana pilsoniskajās aktivitātēs ar digitālo tehnoloģiju palīdzību	<ul style="list-style-type: none"> <li>identificēt vienkāršus digitālos pakalpojumus, lai iesaistītos sabiedrības aktivitātēs, t.sk. savu pamattiesību īstenošanai izmantojot valsts e-pakalpojumus,</li> <li>atpazīt vienkāršas piemērotas digitālās tehnoloģijas, lai realizētu sevi un kā iedzīvotājs iesaistītos sabiedriskās aktivitātēs.</li> </ul>
	2.4. Sadarbošanās, izmantojot digitālās tehnoloģijas	<ul style="list-style-type: none"> <li>izvēlēties vienkāršus digitālos rīkus un tehnoloģijas sadarbības procesiem,</li> <li>lietot drošu elektronisko parakstu (eParaksts mobile vai eParaksts eID kartē), lai izveidotu un nosūtītu elektroniski parakstītu dokumentu,</li> <li>zināt, kā dažādas dzīves situācijas risināt elektroniski - informācija un praktiskais atbalsts (kur atrast, kā izmantot, ko tas dod u.tml.) par portālu Latvija.lv, oficiālo e-adresi, citām valsts pašapkalpošanās vietnēm (Lauku atbalsts dienests, Lauksaimniecības datu centrs, Valsts meža dienests, Būvniecības informācijas sistēma, tiesu portāls</li> </ul>

Kompetenču jomas	Kompetences	Sasniedzamie mācīšanās rezultāti - Pamatlīmenī un citu vadībā persona spēj:
		elieta.lv, Valsts ieņēmumu dienesta sistēmas, Ceļu satiksmes drošības direkcija u.c.), Atvērto datu portālu data.gov.lv un atvērto datu nozīmi, sabiedrības digitālajām līdzdalības iespējām, veselības e-pakalpojumiem ( <a href="http://www.eveseliba.gov.lv">www.eveseliba.gov.lv</a> un privātie veselības pakalpojumu sniedzēji), Valsts un pašvaldību vienoto klientu apkalpošanas centru tīkla sniegtajiem pakalpojumiem.
	2.5. Tīkla etiķete (netiķete)	<ul style="list-style-type: none"> <li>izšķirt vienkāršas uzvedības normas un speciālu profesionālo informāciju, lietojot digitālās tehnoloģijas un mijiedarbojoties ar citiem digitālajā vidē,</li> <li>izvēlēties vienkāršas saziņas metodes un paņēmienus, kas pielāgoti auditorijai,</li> <li>izšķirt vienkāršus kultūras un paaudžu dažādības aspektus, kas jāņem vērā digitālajā vidē.</li> </ul>
	2.6. Digitālās identitātes pārvaldība	<ul style="list-style-type: none"> <li>saprast, kas ir digitālā identitāte, kādi rīki nepieciešami, lai veiktu digitālo autentifikāciju, izmantojot dažādus portālus (piemēram, izmantojot eParaksts mobile un eParaksts eID kartē),</li> <li>identificēt digitālo identitāti,</li> <li>raksturot vienkāršus veidus, kā tiešsaistē aizsargāt savu reputāciju,</li> <li>atpazīt vienkāršus datus, ko esmu radījis, izmantojot digitālos rīkus, vides vai pakalpojumus.</li> <li>aizsargāt un pārvaldīt savus datus, izvairoties no personificētas informācijas aprites e-pastos u.c. neaizsargātos saziņas kanālos,</li> <li>ievērot kiberdrošību un kiberhigiēnu.</li> </ul>
<b>3. Digitālā satura veidošana</b>	3.1. Digitālā satura attīstīšana	<ul style="list-style-type: none"> <li>identificēt veidus, kā radīt un rediģēt vienkāršu saturu vienkāršos formātos,</li> <li>izvēlēties, kā radoši izpausties, izmantojot vienkāršus digitālos līdzekļus.</li> </ul>
	3.2. Digitālā satura integrēšana un pārstrādāšana	<ul style="list-style-type: none"> <li>izvēlēties veidus, kā modificēt, attīrīt, uzlabot un integrēt vienkāršus saturu un informācijas vienumus, lai radītu citus jaunus un oriģinālus informāciju vienumus.</li> </ul>
	3.3. Autortiesības un licences	<ul style="list-style-type: none"> <li>identificēt vienkāršus autortiesību un licenču noteikumus, kas attiecināmi uz datiem, digitālo informāciju un saturu.</li> </ul>
	3.4. Programmēšana	<ul style="list-style-type: none"> <li>sarindot vienkāršas instrukcijas datorsistēmai, lai tā atrisinātu vienkāršu problēmu vai veiktu vienkāršu uzdevumu.</li> </ul>
<b>4. Drošība</b>	4.1. Ierīču aizsardzība	<ul style="list-style-type: none"> <li>identificēt vienkāršus veidus, kā aizsargāt savas ierīces un digitālo saturu,</li> <li>izšķirt vienkāršus riskus un draudus digitālajā vidē,</li> <li>izvēlēties vienkāršus drošības un aizsardzības pasākumus,</li> <li>identificēt vienkāršus veidus, kā attiecīgi ņemt vērā uzticamību un privātumu.</li> </ul>
	4.2. Personas datu un privātuma aizsardzība	<ul style="list-style-type: none"> <li>izvēlēties vienkāršus veidus, kā aizsargāt personas datus un privātumu digitālajā vidē,</li> <li>identificēt vienkāršus veidus, kā lietot un izplatīt personu identificējošu informāciju, vienlaikus aizsargājot sevi un citus no kaitējuma,</li> <li>identificēt vienkāršas privātuma politikas nostādnes par personas datu izmantošanu digitālā pakalpojuma ietvaros.</li> </ul>
	4.3. Veselības un labbūtības aizsardzība	<ul style="list-style-type: none"> <li>izšķirt vienkāršus veidus, kā digitālo tehnoloģiju lietošanas laikā izvairīties no riskiem veselībai un draudiem fiziskajai vai psiholoģiskajai labbūtībai,</li> <li>izvēlēties vienkāršus veidus, kā aizsargāt sevi no iespējamām briesmām digitālajā vidē,</li> <li>identificēt vienkāršas digitālās tehnoloģijas sociālās labbūtības un sociālās iekļautības jomā.</li> </ul>
	4.4. Vides aizsardzība	<ul style="list-style-type: none"> <li>atpazīt vienkāršu digitālo tehnoloģiju un to izmantošanas ietekmi uz vidi.</li> </ul>
<b>5. Problēmu risināšana</b>	5.1. Tehnisku problēmu risināšana	<ul style="list-style-type: none"> <li>identificēt vienkāršas tehniskas problēmas, kas radušās ierīču lietošanas un digitālās vides izmantošanas laikā,</li> </ul>

Kompetenču jomas	Kompetences	Sasniedzamie mācīšanās rezultāti - Pamatlīmenī un citu vadībā persona spēj:
		<ul style="list-style-type: none"> <li>identificēt vienkāršus risinājumus to novēršanai</li> </ul>
	5.2. Vajadzību un tehnoloģisko risinājumu identificēšana	<ul style="list-style-type: none"> <li>identificēt vajadzības,</li> <li>atpazīt vienkāršus digitālos rīkus un iespējamus tehniskos risinājumus, kas šīs vajadzības apmierinātu,</li> <li>izvēlēties vienkāršus veidus, kā digitālo vidi pielāgot un piemērot savām vajadzībām.</li> </ul>
	5.3. Digitālo tehnoloģiju radoša lietošana	<ul style="list-style-type: none"> <li>identificēt vienkāršus digitālos rīkus un tehnoloģijas, kas var tikt izmantotas, lai radītu zināšanas un veidotu novatoriskus procesus un produktus,</li> <li>Individuāli un kopā ar citiem izrādīt interesi par vienkāršiem kognitīvajiem procesiem, lai izprastu un atrisinātu vienkāršas konceptuālas problēmas un problēmsituācijas digitālajā vidē.</li> </ul>
	5.4. Trūkstošo digitālo kompetenču identificēšana	<ul style="list-style-type: none"> <li>atpazīt, kur nepieciešams uzlabot vai atjaunināt paša digitālo kompetenci,</li> <li>identificēt, kur meklējamas pašattīstības iespējas un iespējas sekot līdzi digitālās evolūcijas jaunumiem.</li> </ul>
	5.5. Digitālā transformācija	<ul style="list-style-type: none"> <li>atpazīt digitālās transformācijas tendences darbā, izglītībā un ikdienā (kā mainās darbi, sabiedriskie procesi un nodarbinātība),</li> <li>izprast, ka digitālās prasmes ir jāapgūst un jāpilnveido nepārtraukti,</li> <li>izprast, kā dažādu jomu digitalizācija un automatizācija mainīs cilvēka ikdienu.</li> </ul>

## Pamatlīmenis 2, Vidējs līmenis 3, Vidējs līmenis 4, Augstāks līmenis 5, Augstāks līmenis 6

Izglītības programmas digitālo kompetenču apguves (DigComp) līmeņos 2-6 var ietvert vienu vai vairākas tabulā aprakstītās kompetenču jomas.

Kompetenču jomas	Kompetences
<b>1. Informācijas apstrāde/ Informācijas un datu pratība</b>	1.1. Datu, informācijas un digitālā satura pārlūkošana, meklēšana un filtrēšana
	1.2. Datu, informācijas un digitālā satura izvērtēšana
	1.3. Datu, informācijas un digitālā satura pārvaldība
	1.4. Digitālo rīku pārvaldība
<b>2. Komunikācija un sadarbība</b>	2.1. Mijiedarbošanās, izmantojot digitālās tehnoloģijas
	2.2. Dalīšanās, izmantojot digitālās tehnoloģijas
	2.3. Sabiedrības iesaistīšana pilsoniskajās aktivitātēs ar digitālo tehnoloģiju palīdzību
	2.4. Sadarbošanās, izmantojot digitālās tehnoloģijas
	2.5. Tīkla etiķete (netiķete)
	2.6. Digitālās identitātes pārvaldība
<b>3. Digitālā satura veidošana</b>	3.1. Digitālā satura attīstīšana
	3.2. Digitālā satura integrēšana un pārstrādāšana
	3.3. Autortiesības un licences
	3.4. Programmēšana
<b>4. Drošība</b>	4.1. Ierīču aizsardzība
	4.2. Personas datu un privātuma aizsardzība
	4.3. Veselības un labbūtības aizsardzība
	4.4. Vides aizsardzība
<b>5. Problēmu risināšana</b>	5.1. Tehnisku problēmu risināšana
	5.2. Vajadzību un tehnoloģisko risinājumu identificēšana
	5.3. Digitālo tehnoloģiju radoša lietošana
	5.4. Trūkstošo digitālo kompetenču identificēšana
	5.5. Digitālā transformācija

## Papildus nosacījumi 9.kārtā

- Izglītības iestādes nevar piedāvāt neklātienē vai tālmācības programmas
- Ir ierobežots izglītības programmu skaits, ko katra izglītības iestāde var iesniegt 9.kārtā. Katra izglītības iestāde var iesniegt:
  - DigComp pamatlīmenis 1 (attālināti ne vairāk kā 30% no izglītības programmai paredzētajām stundām) - ne vairāk kā 4 programmas
  - DigComp pamatlīmenis 2 - ne vairāk kā 4 programmas
  - DigComp vidējs līmenis 3 un vidējs līmenis 4 – kopā ne vairāk kā 4 programmas
  - DigComp augstāks līmenis 5 un augstāks līmenis 6 – kopā ne vairāk kā 4 programmas
- Atkarībā no pieteikušos personu skaita un pieejamā finansējuma var tikt proporcionāli ierobežots, cik mācību grupas katra izglītības iestāde drīkst atvērt