



MI un digitālo rīku un aplikāciju izmantošana mācību procesā

Erasmus+ KA1 projekts Nr. 2024-1-LV01-KA121-SCH-000213889

Profesionālās pilnveides kursi Tenerifē 2025.gada 23.-29.martā

Aiva Leitāne

ChatGPT Izglītībā



Personalizēta mācību materiālu veidošana

Spēja ģenerēt uzdevumus dažādiem grūtības līmeņiem atbilstoši skolēnu individuālajām vajadzībām



Kontroldarbu un uzdevumu sagatavošana

Ātra pārbaudes darbu un daudzveidīgu jautājumu izstrāde dažādiem priekšmetiem



Ideju ģenerēšana projektiem

Radošu projektu un aktivitāšu ideju avots, kas palīdz skolotājiem bagātināt mācību procesu



Kritiskās domāšanas attīstīšana

Iespēja mācīt skolēniem izvērtēt informāciju un pārbaudīt ģenerētā satura precizitāti

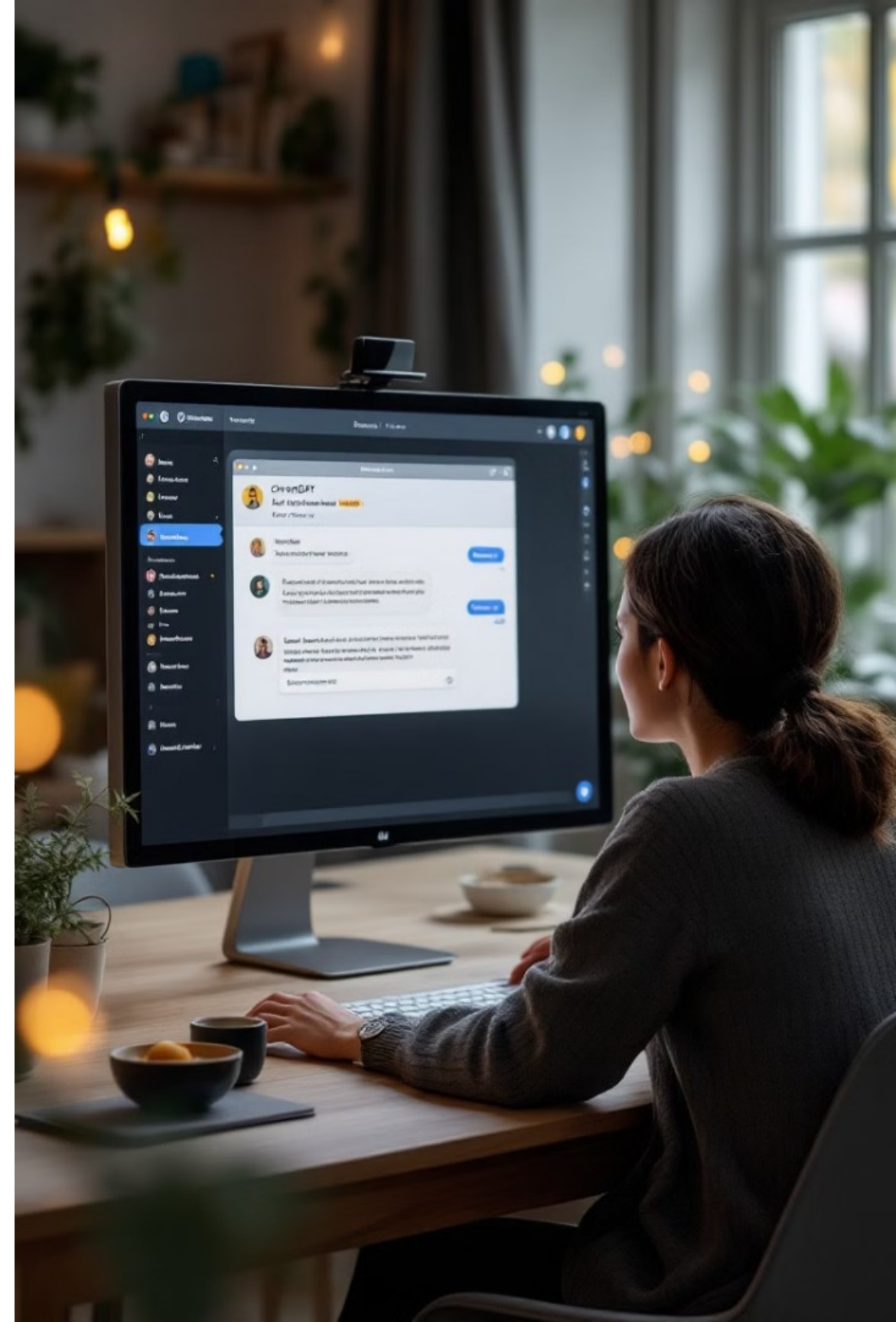
ChatGPT ir mākslīgā intelekta rīks, kas var kļūt par pedagoga palīgu ikdienas darbā. Tomēr ir svarīgi šo tehnoloģiju izmantot ar pedagoģisko vadību un attīstīt skolēnu kritisko domāšanu attiecībā uz AI ģenerēto saturu.

Jādod konkrētas norādes, lai rezultāts būtu atbilstošs vajadzībām.



ChatGPT

ChatGPT



NotebookLM - MI asistents izglītībā



Resursu organizēšana

Apkopo un strukturē mācību materiālus viedā veidā.

Automātiski izceļ svarīgāko informāciju.



Jautājumu pārvaldība

Ģenerē atbildes, balstoties uz augšupielādētajiem dokumentiem. Saglabā informācijas precizitāti un atsaucis.



Projektu izstrāde

Palīdz pedagogiem un skolēniem attīstīt idejas.

Piedāvā jaunus skatījumus uz esošo informāciju.



Sadarbības iespējas

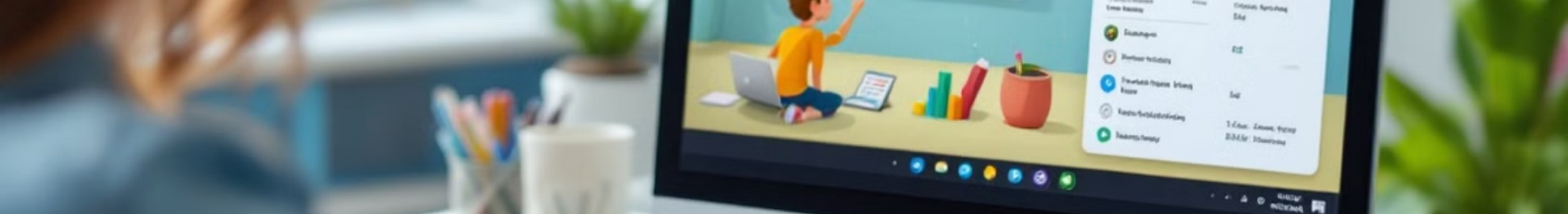
Ļauj dalīties ar piezīmēm un projektiem. Veicina kopēju zināšanu veidošanu.

NotebookLM ir Google izstrādāts MI rīks, kas darbojās kā intelektuāls pētnieks. Tas palīdz skolotājiem efektīvāk organizēt un izmantot dažādus mācību avotus.

 notebooklm.google



Google NotebookLM | Note Taking & Research Assistant Powered b...



Edpuzzle - Video Mācīšanās Rīks

Video izvēle un rediģēšana

Iespēja importēt video no YouTube vai citām platformām, pielāgot garumu un izgriezt nepieciešamās daļas

Interaktivitātes pievienošana

Jautājumu, komentāru un paskaidrojumu ievietošana dažādos video posmos, lai veicinātu aktīvu skatīšanos

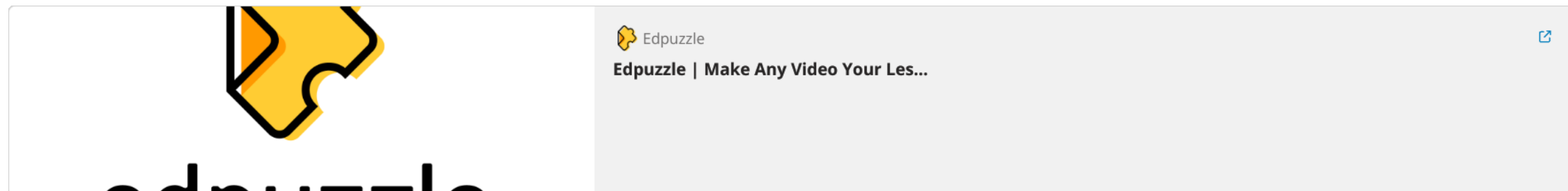
Viegla izmantošana

Iespēja viegli nosūtīt sagatavotās video nodarbības skolēniem kā mājasdarbu vai klases darbu

Progress un atgriezeniskā saite

Detalizēta statistika par skolēnu aktivitāti - cik reizes noskatījušies video, atbildēs uz jautājumiem un izpratnes līmeni

Edpuzzle pārvērš pasīvu video skatīšanos aktīvā mācīšanās procesā, ļaujot skolotājiem sekot līdzi katra skolēna progresam un izpratnei





Mentimeter

Mentimeter ir digitāls rīks, kas ļauj veidot interaktīvas prezentācijas ar tiešsaistes aptaujām, viktorīnām un viedokļu apkopojumiem.



Tūlītēja Atgriezeniskā Saite

Reāllaikā iegūstiet skolēnu atbildes un viedokļus, vizualizējot tos viegli uztveramā formātā.



Viegla Piekļuve

Skolēni piedalās ar savām mobilajām ierīcēm, vienkārši atverot vietni un ievadot kodu.



Datu Analīze

Rezultātus var saglabāt un analizēt vēlāk, veidojot detalizētu ieskatu par klases izpratni.

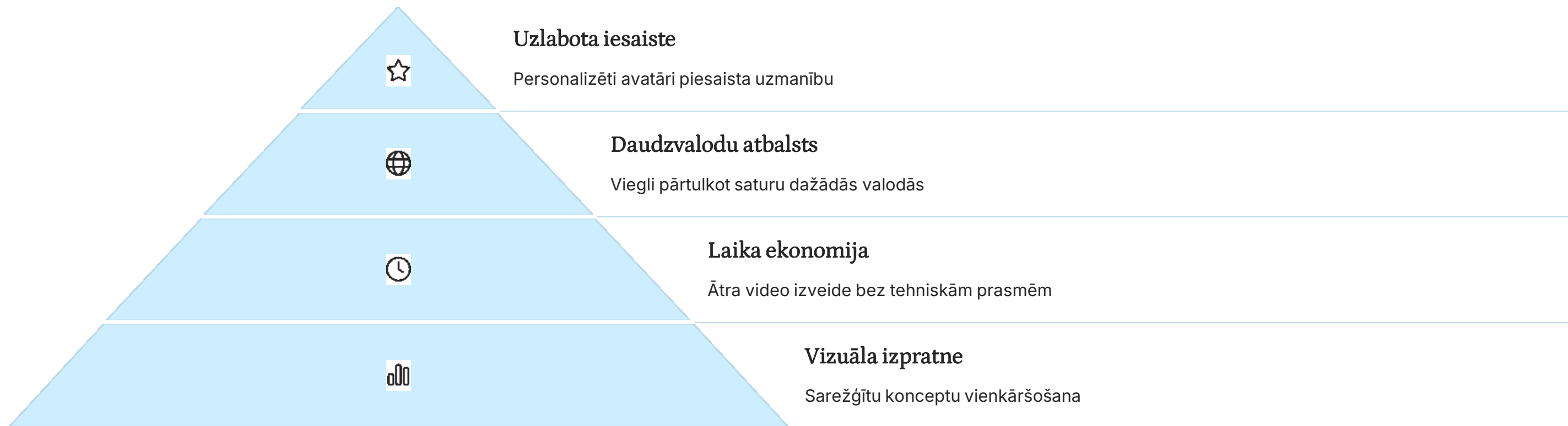


www.mentimeter.com



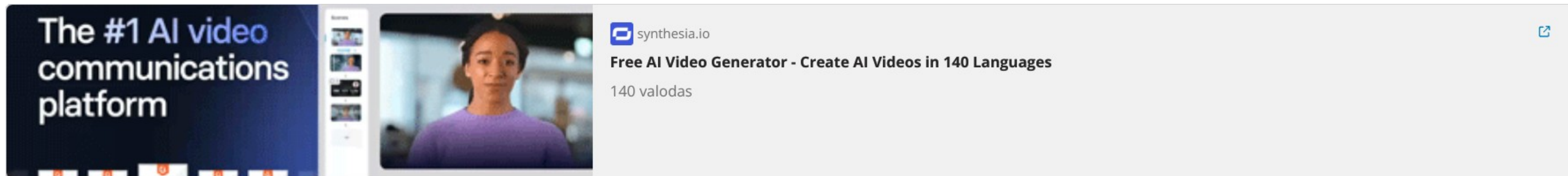
Interactive presentation softwa...

Synthesia - MI viedoti video



Synthesia ļauj skolotājiem veidot profesionālus mācību video bez speciāla aprīkojuma vai filmēšanas prasmēm. Platformā pieejamie avatāri var izskaidrot jebkuru mācību tēmu daudzās valodās, piedāvājot skolēniem iespēju mācīties savā tempā.

Īpaši noderīgi šie video ir vizuālo mācīšanās stilu skolēniem, jo palīdz labāk saprast abstraktus jēdzienus caur vizuālajiem materiāliem un skaidriem paskaidrojumiem.



Spēles, viktorīnas un konkursi

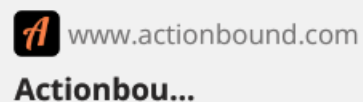
Populārās TV spēles formāts pārveidots izglītojošai viktorīnai. Ļauj skolotājiem veidot personalizētas spēles par jebkuru tēmu, motivējot skolēnus sacensties zināšanās un vienlaikus apgūt mācību vielu interaktīvā veidā.



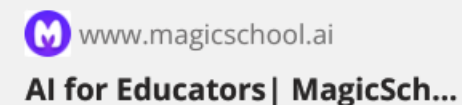
Ģeogrāfijas mācīšanās platforma ar interaktīvām kartēm un spēlēm. Palīdz skolēniem ātri un efektīvi apgūt valstu, galvaspilsētu, karogu un ģeogrāfisko objektu atrašanās vietas, izmantojot vizuālo atmiņu.



Mobilā aplikācija āra nodarbību un ekskursiju organizēšanai. Ļauj izveidot digitālus orientēšanās maršrutus ar uzdevumiem, kas jāveic noteiktās vietās, apvienojot tehnoloģijas ar aktīvu darbošanos ārpus klases telpām.



Radoša platforma interaktīvu nodarbību veidošanai. Piedāvā plašu aktivitāšu klāstu dažādiem mācību priekšmetiem, iekļaujot animācijas, spēles un uzdevumus, kas veicina bērnu iztēli un radošumu.



Šie digitālie rīki piedāvā daudzveidīgas iespējas padarīt mācīšanos aizraujošāku un saistošāku, veicinot skolēnu iesaistīšanos un motivāciju.



Baamboozle - interaktīvas mācību spēles

Baamboozle ir dinamiska platforma mācību spēļu veidošanai un vadīšanai klasē.

Skolotāji var izveidot personalizētas komandu viktorīnas ar attēliem, video un audio.

Platforma piedāvā dažādus spēļu režīmus - klasisko, izaicinājuma un "uguns" režīmu ar laika ierobežojumiem.

Pieejama plaša jau gatavu spēļu bibliotēka dažādiem mācību priekšmetiem un vecuma grupām.

Bezmaksas versija sniedz pamata funkcijas, kamēr Premium konts atver plašākas iespējas.



www.baamboozle.com



Baamboozle | The Most Fun Classroom Ga...

Digitālo rīku priekšrocības

Personalizēta mācīšanās

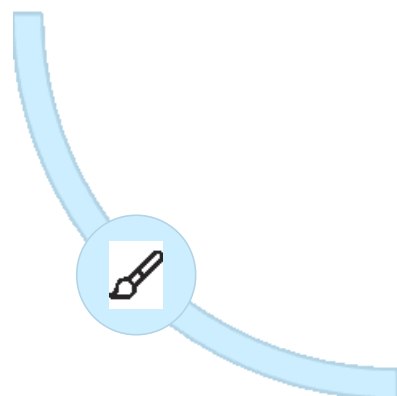
Iespēja pielāgot saturu un tempu katram skolēnam

- Dažādi grūtības līmeņi
- Individuāla atgriezeniskā saite

Radoša pieeja

Daudzveidīgi satura formāti

- Multimediju integrācija
- Radoši projekti



Interaktivitāte

Aktīva iesaiste un līdzdalība

- Spēļu elementi
- Tūlītēja atsauksme

Progress un analīze

Detalizēta datu apkopošana

- Automātiska vērtēšana
- Progresu vizualizācija

Digitālie rīki mācību procesā sniedz gan skolēniem, gan skolotājiem jaunas iespējas, kas tradicionālajā mācību vidē bieži vien nav iespējamās. Tie palīdz iesaistīt visus skolēnus, neatkarīgi no viņu mācīšanās stila vai tempa.

Izaicinājumi un piesardzība



Kritiska informācijas izvērtēšana

Mācīt skolēniem pārbaudīt faktu precizitāti un avotu uzticamību, īpaši strādājot ar AI ģenerētu saturu. Attīstīt prasmi atšķirt patiesus faktus no neprecīzas informācijas.



Privātums un drošība

Pārliecināties par rīku atbilstību datu aizsardzības prasībām un izglītēt skolēnus par personīgās informācijas aizsardzību tiešsaistē. Izstrādāt skaidrus noteikumus par tehnoloģiju lietošanu klasē.



Tehnoloģiju līdzsvars

Nodrošināt sabalansētu pieeju, izmantojot gan digitālos, gan tradicionālos mācību līdzekļus. Tehnoloģijas nedrīkst aizstāt cilvēcisku saskarsmi un praktiskas iemaņas.



Pedagoga lomas saglabāšana

Digitālie rīki ir atbalsts, nevis pedagoga aizstājējs. Skolotāja vadība, mentorings un vērtību ieaudzināšana paliek neaizstājama izglītības procesa daļa.

Lai gan digitālie rīki piedāvā daudz iespēju, to ieviešana prasa pārdomātu pieeju. Svarīgi atcerēties, ka tehnoloģijas ir līdzeklis, nevis mērķis, un to efektīva izmantošana ir atkarīga no pedagoģiskās pieejas.