



Rēzeknes pamatskola – attīstības centrs



Digitālo rīku lietošanas instrukcijas

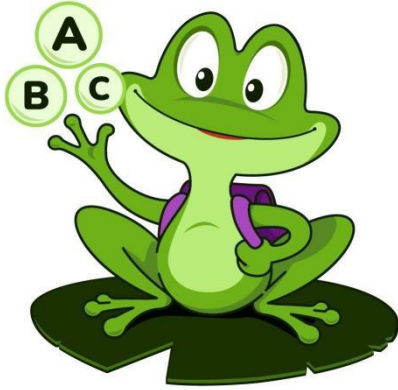
Materiālu sagatavoja: RIAC izglītības metodiķe Evija
Kaša

Rēzekne

2022

IT pielietošana mācību procesā

Instrukcija - kā lietot "Educaplay"?



1. Ejam uz adresi www.educaplay.com
2. Augšējā labajā stūrī nospiežam pogu - **Log in**. Izmantojam savu "Google" kontu (gmail adresi), sociālā tīkla "Facebook" kontu vai "Microsoft" kontu.
3. Kad esam iekšā, tad augšējā labajā stūrī nospiežam pogu - **New Activity** (šeit varam izvēlēties aktivitātes veidu). Šajā instrukcijā apskatīsimies pašu pirmo - interaktīvo spēli "**Froggy Jumps**".

1. Pievienot jautājumu / attēlu / video

2. Pievienot atbilžu variantus - teksta veidā, kā attēlu, vai abus.

3. Atzīmēt, kura ir pareizā atbilde - vienkārši noklikšķinot - parādās zaļš ķeksītis

4. Pievienot nākamo jautājumu. Izpildīt soļus 1.-3.

Questions

1 Question

Write the wording of your question here

Answers

A Answer A

B Answer B

C Answer C

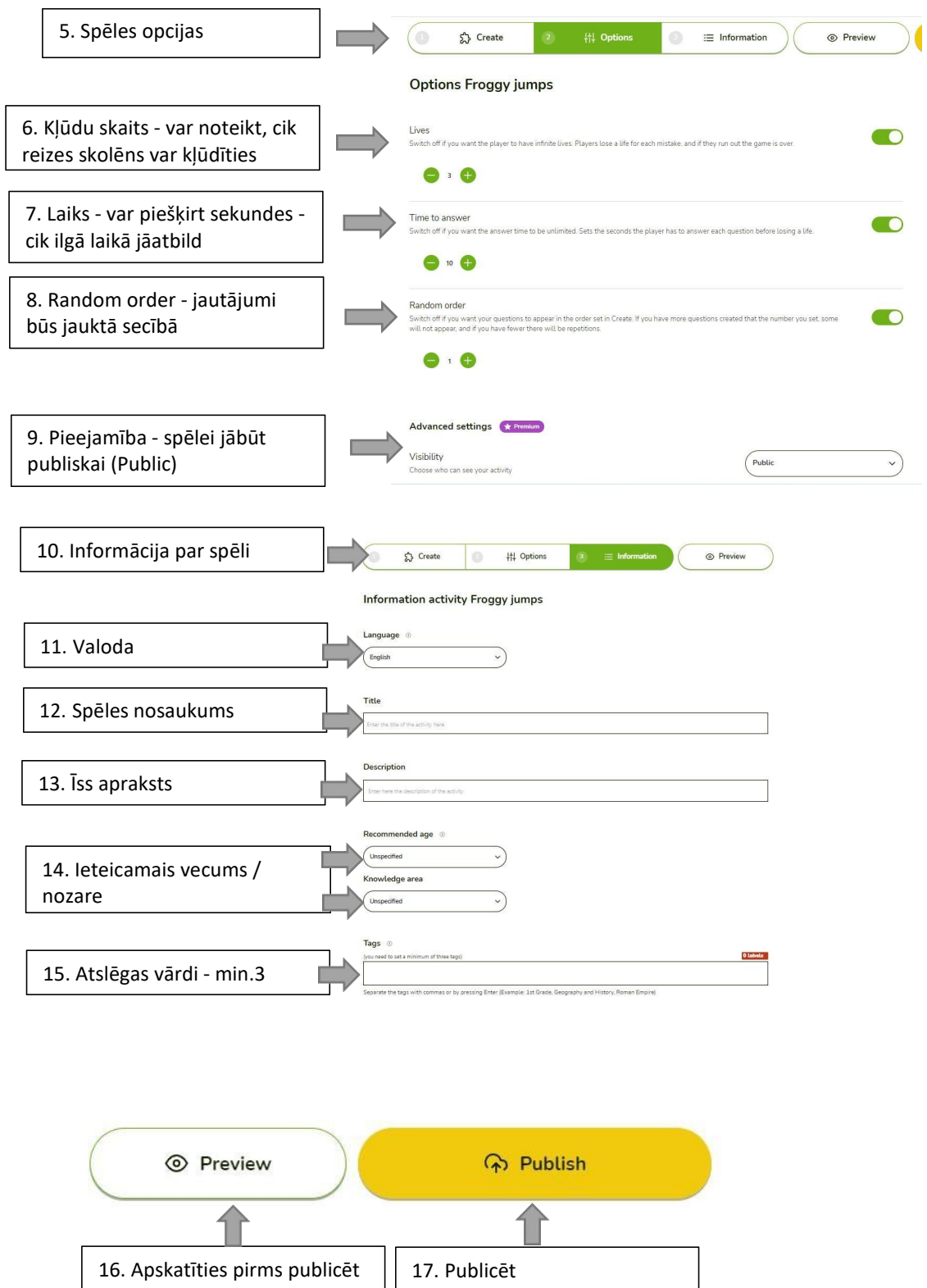
Answers

A Answer A

B Answer B

C Answer C

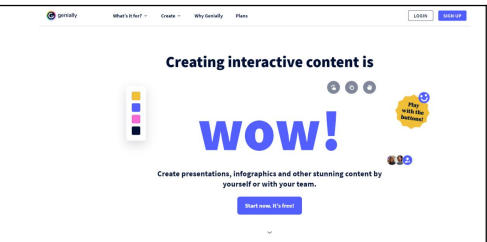
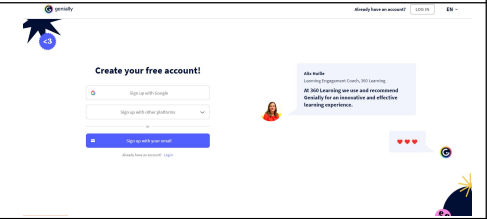
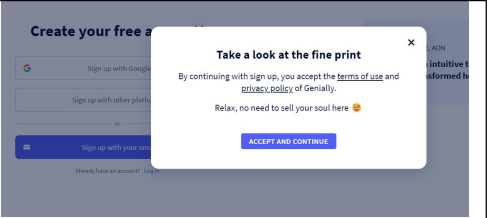
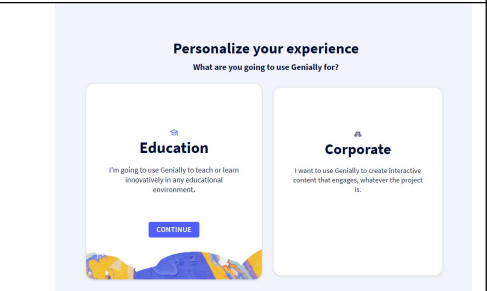
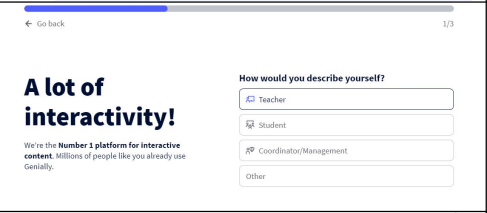
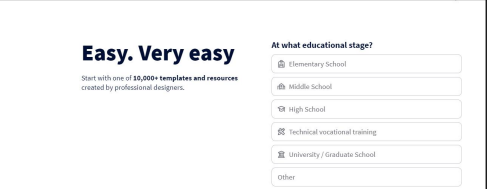
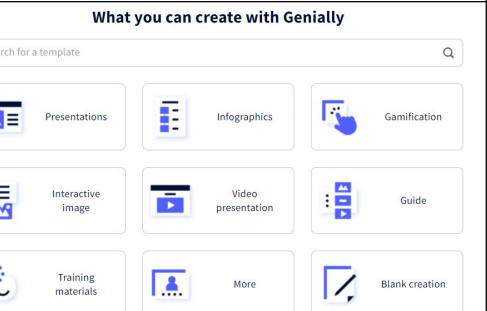
+ Add question

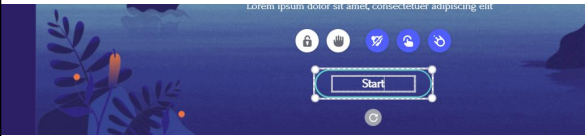
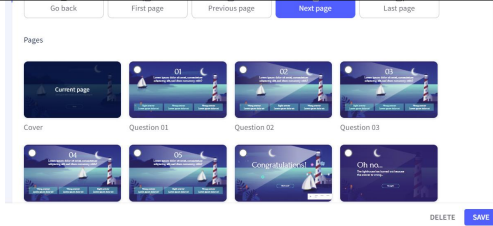


Spēle ir gatava!

IT pielietošana mācību procesā

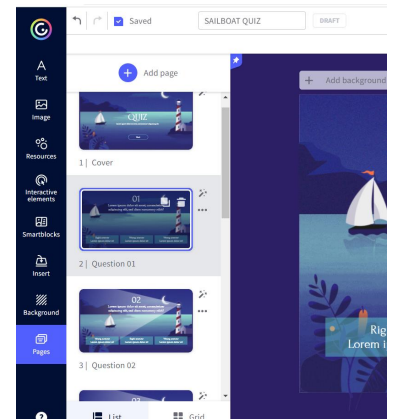
Instrukcija - kā lietot “Genial.ly”

1. Atvērt mājas lapu: https://genial.ly/ Augšējā labajā stūrī spiest uz “Sign up”	
2. Izveidot savu kontu. Vislabāk - ar Jūsu Gmail epasta informāciju	
3. Apstiprināt, ka piekrītat lietošanas noteikumiem, nospiežot - Accept and Continue	
4. Izvēlēties opciju - Education (izglītība)	
5. Norādam, kas esam: (secīgi) Skolotājs; Skolēns; Koordinators; Cits.	
6. Izvēloties opciju - skolotājs - jānorāda, kurā izglītības līmenī strādājat. Te ir amerikāņu izglītības sistēmas varianti, bet mēs droši varam spiest uz - elementary school. Ja parādās vēl kādi logi, tad spiest - No, thank you.	
7. Materiālu opcijas, ko var izveidot: Prezentācija; Infografika; Spēle; Interaktīvais attēls; Video prezentācija; Rokasgrāmata; Mācību materiāls; Vēl citas opcijas; Tukša veidne (kur Jūs veidojat visu no paša sākuma)	

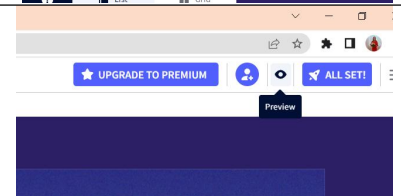
8. Šajā instrukcijā apskatīsim opciju: Gamification (Spēle) (labais augšējais stūris). Nospiežot to, parādās sagataves, kuras var rediģēt. Ritinām uz leju, līdz ieraugam veidni ar zilu fonu, laivu un bāku.	
9. Parādās paraugs, kuru var apskatīties un izmēģināt (start) un tad rediģēt (use this template)	
10. Atveras darba telpa, kur katru elementu, kas redzams, var mainīt	
11. Kreisās sānu joslas opcijas: Text - dažādi teksta stili Image - attēli. Var gan izmantot iepriekš sagatavotus; var meklēt piedāvātajās vietnēs Resources - dažādi simboli, ikonas, grafiki, ilustrācijas, līnijas, silueti Interactive elements - līdzīgi kā “resources” Smartblocks - datu tabulas, grafiki Insert: ievietot var audio (bezmaksas versijā - ierunāt savu tekstu), video Background - fona maiņas iespējas Pages - var redzēt visu sagatavoto materiālu (līdzīgi, kā veidojot prezentāciju “PowerPoint”, kad kreisajā sānu joslā redzami visi slaidi)	
12. Kā padarīt elementus interaktīvus? Jebkuram elementam (tekstam, attēlam) var pievienot interaktīvo funkciju. Piemēram, šajā attēla ir redzama poga “Start”. Kad skolēns uz tās uzspiež, tad sākas spēle. Uzspiežot uz šīs pogas, augšā parādās 5 nelielas ikonas.	
13. Šajā paraugā mēs izmantosim otro ikonu no labās puses. Nospiežot, atveras visa sagatavotā spēle. Tumšākais lauciņš (Current Page) ir lapa, kurā esam patreiz. Tātad, ja skolēns uzspiedīs uz pogas “Start”, viņam ir jānokļūst pie pirmā jautājuma, kas mums ir 2 kadrā (ieklikšķinām aplīti). Kad esam izvēlējušies, spiežam “Save”. Tādā veidā	

interaktivitāti (kas notiek, kad skolēns nospiež uz konkrēta elementa) mēs varam mainīt jebkam, kas redzams konkrētā kadrā.

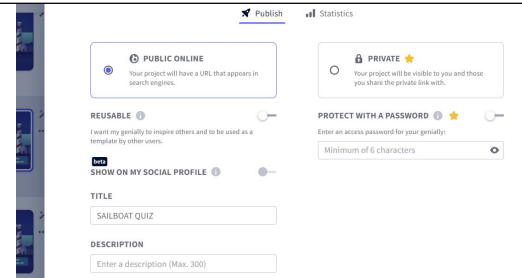
14. Kadrus varam dublēt (ja vajadzīgi vairāki vienādi) vai arī dzēst. Šīs izvēles (divas ikonas labajā augšējā stūrī) parādās, uzklikšķinot uz konkrēta kadra



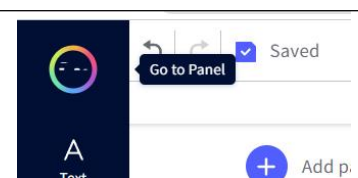
15. Kad viss ir pabeigts, var apskatīties, kā sagatavotais materiāls izskatās. Lapas augšējā labajā stūrī ir “actiņa”. Varam izspēlēt savu sagatavoto materiālu un pārliccināties, ka viss darbojas tieši tā, kā iecerēts. Ja korekcijas nav nepieciešamas, spiežam - **All set** (viss gatavs)



16. Jāaizpilda kreisā puse:
Title: aktivitātes nosaukums
Description: īss apraksts (piemēram, lasīšanas uzdevums)



17. Visi izveidotie materiāli automātiski saglabājas. Tos jebkurā momentā var apskatīties un lietot, nospiežot augšā, kreisajā pusē esošo ikonu



IT pielietošana mācību procesā

Instrukcija - kā lietot "Learningapps"?

1. Iet uz adresi <https://learningapps.org/>
2. Augšējā labajā stūrī izvēlēties valodu (mums tuvākās varētu būt, angļu vai krievu). Tā nebūs Jūsu veidotā materiāla valoda. Tikai mājas lapas.
3. Augšējā labajā stūrī spiest pogu - **Login**.
4. Reģistrēt savu kontu:

1. Lietotājvārds	Username
2. E-pasts	Email
3. Parole	Password
4. Parole atkārtoti	Repeat password
5. Ieklikšķināt pirmo opciju un ievadīt redzamos burtus un ciparus	☐ I accept the Terms of use of LearningApps.org . ☐ I would like to be informed by email in case of new personal messages. ☐ Other users of LearningApps are allowed to send messages to me. Security code 
6. Reģistrēt kontu	Register account Cancel

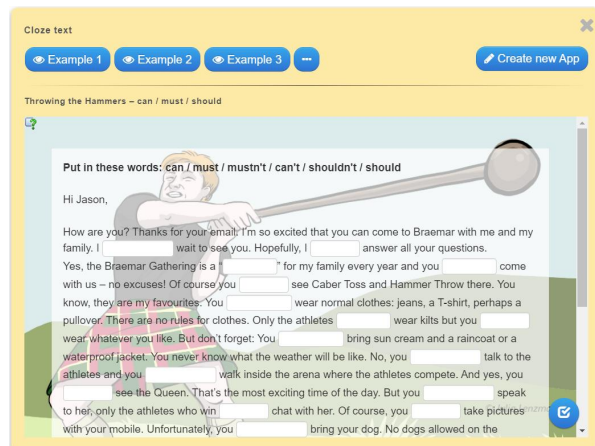
5. Izvēļu opcijas

Meklēt pēc atslēgvārda	Meklēt pēc māc.priekšm.	Izveidot savu	Izveidot kolekciju
------------------------	-------------------------	---------------	--------------------

6. Šajā instrukcijā apskatīta opcija: Create App (izveidot savu). Izvēlēties no piedāvāto aktivitāšu veidiem.



7. Uzspiežot uz izvēlētās aktivitātes, parādās 3 paraugi. Tā var gūt priekšstatu par to, kā izskatās izvēlētā aktivitāte.



8. Lai izveidotu izvēlētā formāta aktivitāti, labajā augšējā stūrī nospiež uz **“Create new app”** (Izveidot jaunu uzdevumu)

9. Katrai aktivitātei var atšķirties pieejamās izveides opcijas, tomēr lielākoties tās ir ļoti līdzīgas.

1. Nosaukums

App title

Display language

Untitled

Task description

Provide a task description for this App which is shown on start up. Otherwise leave it blank.

2. Īss apraksts

Task type

Select the type of task. You can choose between selecting given words for each cloze or writing words into fields. If you have chosen Write in for task type you can select whether inputs are case sensitiv or not.

Task type:

☐ Input is case sensitiv

Headline

Provide an optional introductioal text, image, audio or video before the cloze text.

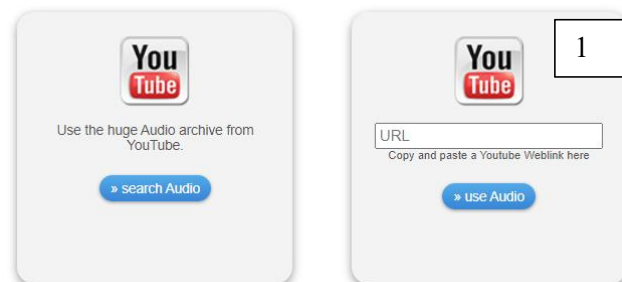
Headline 1:

Headline 2:

3. Materiāla attēlojuma opcijas:

Teksts (Text); Image (Attēls); Text to speech (teksta pārveide uz audio formātu); Audio (var pievienot audio failu); Video (var pievienot video failu)

Choose Image ...



Jāņem vērā:

1. Attēliem ir opcija gan tos sameklēt iepriekš un tad ievietot uzdevumā (2), vai arī izvēlēties šīs mājas lapas meklētāja opciju (1).

2. Audio - jābūt iepriekš sagatavotam un ievietotam kādā failu glabāšanas vietā (piemēram, Google Drive, Failiem.lv; Dropbox.com, u.c.) Tad ir jānokopē faila saite un jāievieto šeit: (1)

4. Šajā izvēlētajā uzdevumā skolēnam ir jāievieto izlaistie vārdi tekstā. “Cloze text” - iekopēt vai ierakstīt nepieciešamo tekstu. Vārdus, kas skolēnam jāievieto, secīgi aizstājam ar cipariem, ko pieraksta šādi: -1-, -2-, u.t.t.

5. Katrs izlaistais vārds tiek atšifrēts šeit. Beigās var pievienot vēl pilnīgi citus vārdus - grūtības pakāpes paaugstināšanai

6. "Feedback" - teksts, kas parādās aktivitātes beigās. Piemēram: Lieliski! Tev izdevās!

7. “Background image” - šai aktivitātei var pievienot fona attēlu, kas būs aiz teksta.

8. Kad viss gatavs, spiest “Finish editing and show preview” (labajā apakšējā stūrī). Uzdevums vēl netiek publicēts, bet Jums ir iespēja apskatīties, kā tas izskatās un veikt nepieciešamās izmaiņas!

Cloze text

Provide the cloze text here. Use -1-, -2- etc. as placeholders for the clozes within the text. You can use the same placeholder multiple times.

Reiz dzīvoja kāda -1- – Sarkangalvīte. Kādu dienu māte to aizsūtīja aiznest groziņu vecmāmiņai. Sarkangalvīte nesa pīrdziņus vecmāmiņai un tai bija jāiet caur -2-. Tur viņa satika neganto -3-. Viņš Sarkangalvīti ieraudzīja kā gardu kumosīņu. Vilks to pierunāja pastaigāties pa mežu, pasildīties -4-un savākt vecmāmiņai -5-.



Clozes

Depending on task type (select or write) provide the content for each cloze here. Select: Provide the right solution or a list of all selectable words separated by ; for each cloze. First word will be the right solution, all others will be wrong. Write: Provide all accepted words separated by ; for each cloze.

Cloze -1-: meitenīte

Cloze -2-: mežu

Cloze -3-: vilku

Cloze -4-: saulīte

Cloze -5-: puķītes

+ Add another element

Feedback

Provide a feedback text which is displayed when all questions were answered correctly.

Lieliski! Tev izdevās!



Background image

Optionally you can select a background image for the quiz.



Select image

Size 0 x 0



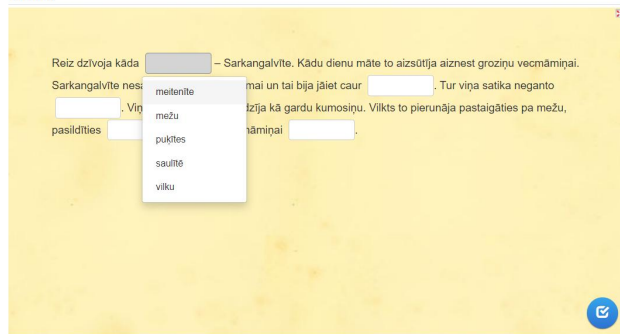
Edit image

Help

Provide some hints how to solve the App. They can be viewed by the user via a small icon in the upper left corner. Otherwise leave it blank.

► Finish editing and show preview

Untitled



← Edit again

✓ Save App

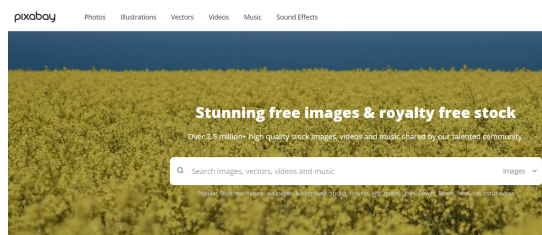
9. Ja viss apmierina, izvēlamies opciju - **Save App** (saglabāt), ja vēl ir nepieciešams rediģēt - **Edit again**.

Visas Jūsu izveidotās aktivitātes ir atrodamas, nospiežot labajā augšējā stūrī uz pogas “My stuff”

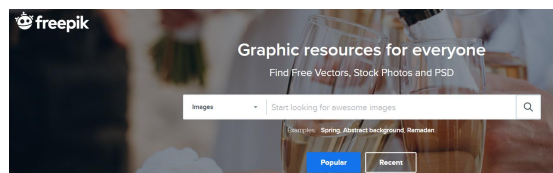
Digitālu mācību materiālu izveides atbalsta rīki

1. Attēli

<https://pixabay.com/>

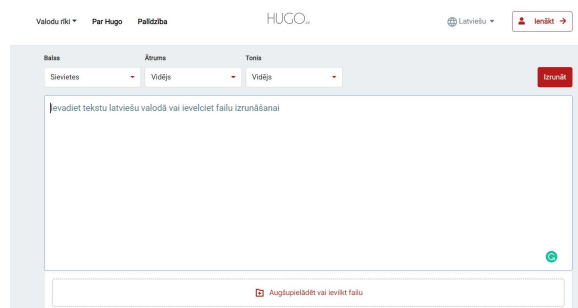


<https://www.freepik.com/>

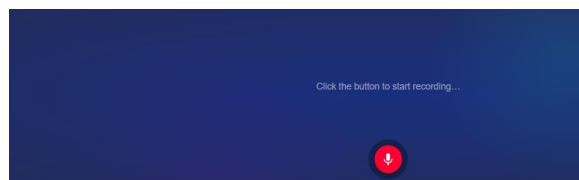


2. Skaņa

<https://hugo.lv/lv/Speech/Synthesis>

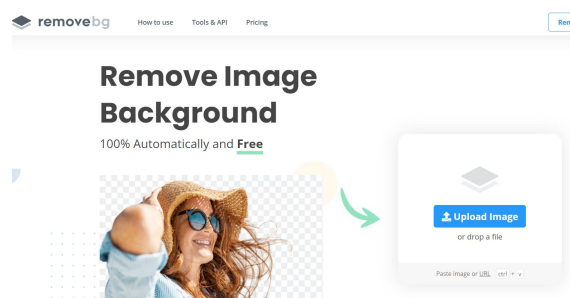


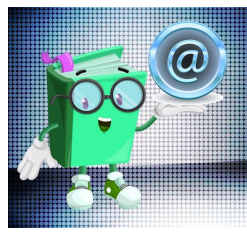
<https://online-voice-recorder.com/>



3. Vizuālā kvalitāte

<https://www.remove.bg/>





Attēli no pixabay.com

Materiālu krātuve

1. Rēzeknes pamatskolas - attīstības centra izstrādātie digitālie materiāli:

http://riac.lv/?page_id=11590

2. Lsm.lv portāla sadarbībā ar IZM veidotie materiāli:

<https://bernistaba.lsm.lv/>

3. Jūrmalas alternatīvās skolas realizētā projekta materiāli “Runājošās pasakas”: <http://pasakas.letonika.lv/>

4. Latviešu valodas aģentūras izstrādātie materiāli:

<https://maciunmacies.valoda.lv/>

5. Elektroniskā latviešu valodas vārdnīca: <http://epupa.valoda.lv/>

6. Pasaules brīvo latviešu apvienības apkopotie materiāli:

<https://sietins.lv/>

7. Latviešu valodas aģentūras izstrādātie materiāli:

<https://varduspele.addc.lv/>

8. Latviešu valodas aģentūras izstrādātie materiāli:

<https://elaipa.lv/Home/A1>

9. Muzeja un pētniecības centra “Latvieši pasaulē” izstrādātie materiāli:

<http://www.mazputnins.lv/spele-3/>