

# Kā izvērtēt savu praksi, cik mērķtiecīgi izvēlamies lietot IT mācību procesā?

Dr.phys. Inese Dudareva,  
Latvijas Universitāte, FMOF  
17.08.2021.

Projekts Nr. 8.3.1.1/16/I/002 Kompetenču pieeja mācību saturā



NACIONĀLAIS  
ATTĪSTĪBAS  
PLĀNS 2020



EIROPAS SAVIENĪBA  
Eiropas Sociālais  
fonds

IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ



LATVIJAS UNIVERSITĀTE  
**FIZIKAS, MATEMĀTIKAS  
UN OPTOMETRIJAS  
FAKULTĀTE**



STARPNOZARU IZGLĪTĪBAS  
INOVĀCIJU CENTRS  
LATVIJAS UNIVERSITĀTE



BANKU AUGSTSKOLAS  
UZŅĒMĒJDARBĪBAS KOLEDŽA



# SATURS

1. Kā izvērtēt IT rīku, ko izvēlamies lietot mācību procesā?
2. IT lietojums zināšanu konstruēšanai
3. Savas prakses izvērtēšana (TET – SAT)
4. Teorētiskais ietvars skolotāju pašnovērtējumam 21. gs. prasmju mācīšanai
5. Mācību aktivitāšu plānošana
6. Vietnes profesionālai pilnveidei un resursi ar IT rīku aprakstiem

# Kā izvērtēt IT rīku, ko izvēlamies lietot mācību procesā?

- Kas liecina par to, ka izvēlētais IT rīks ietekmē skolēna sasniegumus?



# Kā izvērtēt IT rīku, ko izvēlamies lietot mācību procesā?

- Kas liecina par to, ka izvēlētais IT rīks ietekmē skolēna sasniegumus?



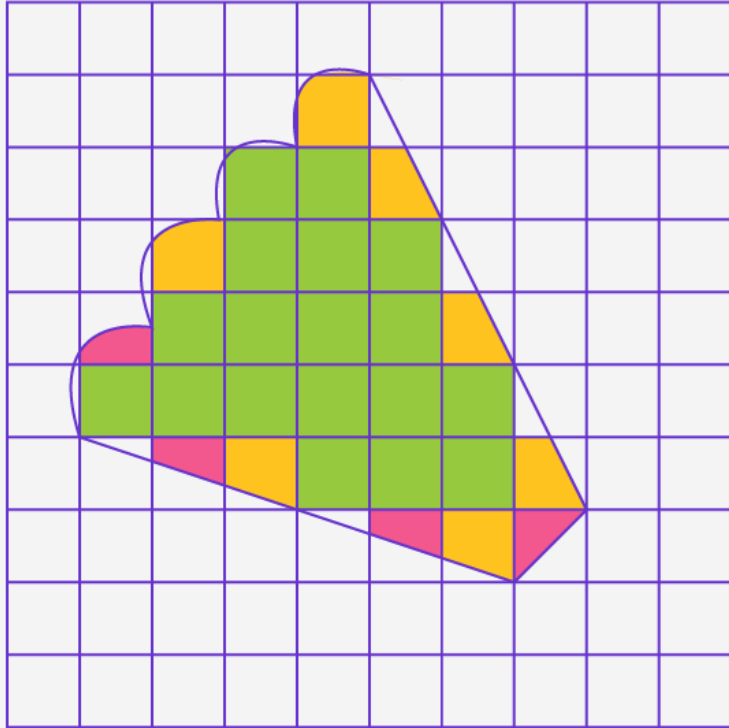
Jāmeklē atbilde uz citu jautājumu

- Kā lietojam izvēlētos IT rīkus, lai ... konstruētu zināšanas, attīstītu vai pilnveidotu digitālo kompetenci ... ietekmējot skolēnu sasniegumus?

# IT rīku lietojums mācību procesā ietekmē skolēnu sasniegumus

JA

- Skolotājs **pārvalda** IT rīkus un **ir izpratne** par to lietojumu atbilstoši plānotajiem mērķiem
- Skolēns arī ārpus klases **lieto** IT rīkus **mācībām**
- Skolotājs ar IT rīku palīdzību **sniedz atbalstu** skolēniem, kuriem nepieciešama papildus palīdzība
- IT rīkus lieto kā **papildinājumu** nevis kā aizstājēju tradicionālam mācību procesam
- Skolotājs **mērķtiecīgi/jēgpilni lieto** tehnoloģijas mācību procesā



### Finding area of irregular shapes / area.

Side a\*:

Side b\*:

Side c\*:

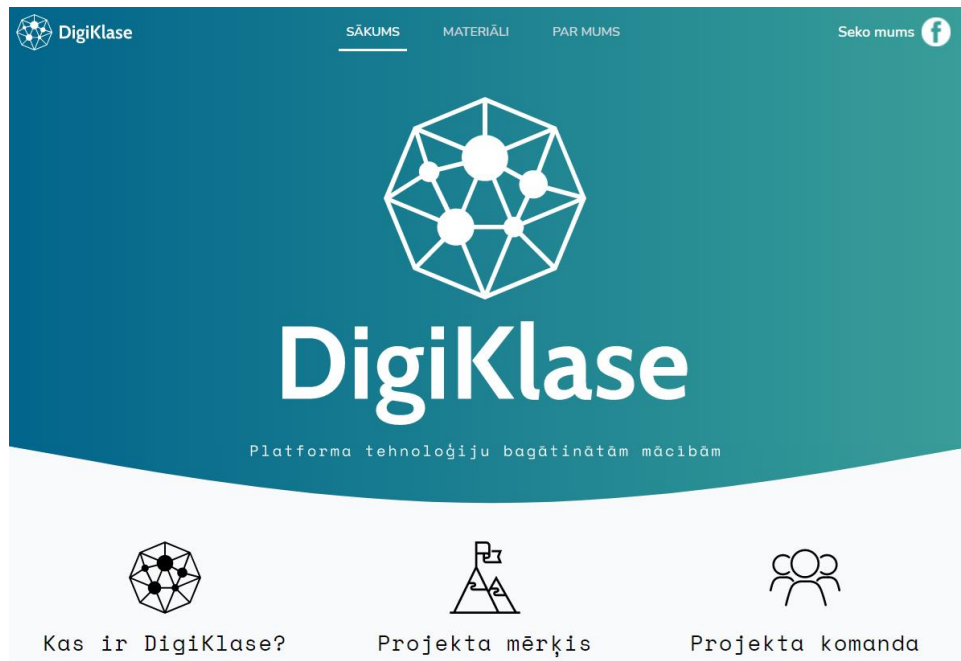
Side d\*:

Sum of 2 angles\*:

CALCULATE



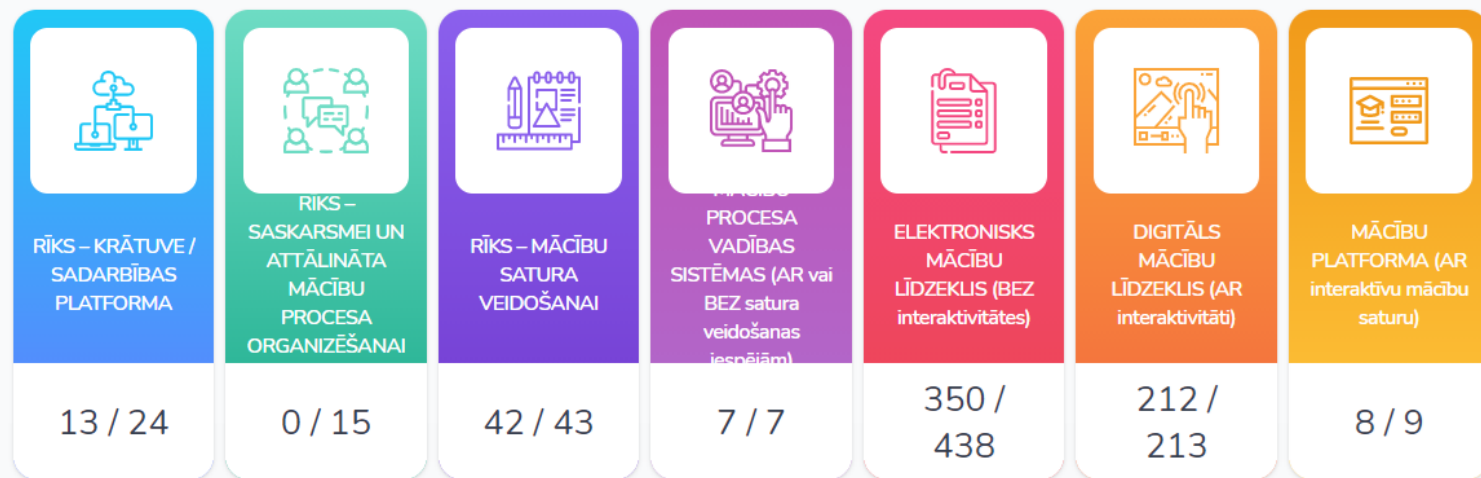
# Resursu apkopojumi (latviski)



<https://digiklase.lv/>

## Apkopotie un klasificētie materiāli

Projekta komanda aktīvi turpina darbu pie apkopotu materiālu pārbaudes, un tie platformā būs pieejami jau pavisam drīz. Šeit varat sekot līdzi materiālu publicēšanas progresam.



## Populārākie materiāli





# IT lietojums zināšanu konstruēšanai

## 2. tabula. Rubrika: IT lietošana mācību procesā

Līmenis	Kritēriji
1	Skolēniem <b>nav iespējas</b> izmantot IT aktivitātes veikšanai
2	Skolēni lieto IT, lai apgūtu vai pilnveidotu <b>pamatprasmes</b> vai <b>reproducētu</b> informāciju. Skolēni nekonstruē zināšanas
3	Skolēni lieto IT zināšanu konstruēšanai, bet šīs pašas zināšanas <b>var konstruēt arī bez IT rīkiem</b>
4	Skolēni lieto IT <b>zināšanu konstruēšanai</b> , un IT ir <b>nepieciešams</b> , lai konstruētu šīs zināšanas, bet skolēni nerada IT produktu
5	Skolēni lieto IT <b>zināšanu konstruēšanai</b> , un IT ir <b>nepieciešams</b> , lai konstruētu šīs zināšanas, skolēni <b>rada</b> IT produktu

2. tabula. Rubrika: IT lietošana mācību procesā

Līmenis	Kritēriji
1	Skolēniem <b>nav iespējas</b> izmantot IT aktivitātes veikšanai
2	Skolēni lieto IT, lai apgūtu vai pilnveidotu <b>pamatprasmes</b> vai <b>reproducētu</b> informāciju. Skolēni nekonstruē zināšanas
3	Skolēni lieto IT zināšanu konstruēšanai, bet šīs pašas zināšanas <b>var konstruēt arī bez IT rīkiem</b>
4	Skolēni lieto IT <b>zināšanu konstruēšanai</b> , un IT ir <b>nepieciešams</b> , lai konstruētu šīs zināšanas, bet skolēni nerada IT produktu
5	Skolēni lieto IT <b>zināšanu konstruēšanai</b> , un IT ir <b>nepieciešams</b> , lai konstruētu šīs zināšanas, skolēni <b>rada</b> IT produktu

UZD:  
Kuram līmenim atbilst  
aprakstītās aktivitātes?

- A** Skolēns mācās, kā veidojas zvaigznes, kā notiek kodolreakcijas, kā veidojas molekulas, lietojot datorsimulāciju.
- B** Skolēns mācās par elektrostaciju veidiem, skatoties skolotāja demonstrēto animāciju/prezentāciju/video.

**2. tabula.** Rubrika: IT lietošana mācību procesā

Līmenis	Kritēriji
1	Skolēniem <b>nav iespējas</b> izmantot IT aktivitātes veikšanai
2	Skolēni lieto IT, lai apgūtu vai pilnveidotu <b>pamatprasmes</b> vai <b>reproducētu</b> informāciju. Skolēni nekonstruē zināšanas
3	Skolēni lieto IT zināšanu konstruēšanai, bet šīs pašas zināšanas <b>var konstruēt arī bez IT rīkiem</b>
4	Skolēni lieto IT <b>zināšanu konstruēšanai</b> , un IT ir <b>nepieciešams</b> , lai konstruētu šīs zināšanas, bet skolēni nerada IT produktu
5	Skolēni lieto IT <b>zināšanu konstruēšanai</b> , un IT ir <b>nepieciešams</b> , lai konstruētu šīs zināšanas, skolēni <b>rada</b> IT produktu

**UZD:**  
Kuram līmenim atbilst aprakstītās aktivitātes?

- C** Skolēns veido mājaslapu (interaktīvas kartes, virtuālo sienu u. tml.), kurā citi var atrast sistematizētu informāciju par Latvijas vēstures notikumiem, par demonstrējumiem dabaszinātnēs, par bioloģisko daudzveidību skolas apkārtnē u. c.
- D** Skolēns veido kopsavilkumu par sēņu daudzveidību, izmantojot kādu no prezentācijas programmām (MS PowerPoint, prezi.com u. c.).

2. tabula. Rubrika: IT lietošana mācību procesā

Līmenis	Kritēriji
1	Skolēniem <b>nav iespējas</b> izmantot IT aktivitātes veikšanai
2	Skolēni lieto IT, lai apgūtu vai pilnveidotu <b>pamatprasmes</b> vai <b>reproducētu</b> informāciju. Skolēni nekonstruē zināšanas
3	Skolēni lieto IT zināšanu konstruēšanai, bet šīs pašas zināšanas <b>var konstruēt arī bez IT rīkiem</b>
4	Skolēni lieto IT <b>zināšanu konstruēšanai</b> , un IT ir <b>nepieciešams</b> , lai konstruētu šīs zināšanas, bet skolēni nerada IT produktu
5	Skolēni lieto IT <b>zināšanu konstruēšanai</b> , un IT ir <b>nepieciešams</b> , lai konstruētu šīs zināšanas, skolēni <b>rada</b> IT produktu

UZD:  
Kuram līmenim atbilst  
aprakstītās aktivitātes?

**E** Skolēns veido animāciju (filmu, infografiku, u. tml.), ar kuras palīdzību citi skolēni var iemācīties, kā darbojas vienkāršie mehānismi, kādos apstākļos notiek Saules un Mēness aptumsums u. tml.

**F** Skolēns pēta dažādu šķīdumu pH līmeni, lietojot datorsimulāciju.

**2. tabula.** Rubrika: IT lietošana mācību procesā

Līmenis	Kritēriji
1	Skolēniem <b>nav iespējas</b> izmantot IT aktivitātes veikšanai
<b>B</b>	Skolēns mācās par elektrostaciju veidiem, skatoties skolotāja demonstrēto animāciju/prezentāciju/video.
2	Skolēni lieto IT, lai apgūtu vai pilnveidotu <b>pamatprasmes</b> vai <b>reproducētu</b> informāciju. Skolēni nekonstruē zināšanas
<b>D</b>	Skolēns veido kopsavilkumu par sēņu daudzveidību, izmantojot kādu no prezentācijas programmām (MS PowerPoint, prezi.com u. c.).



---

3

Skolēni lieto IT zināšanu konstruēšanai, bet šīs pašas zināšanas **var konstruēt arī bez IT rīkiem**

---

**F** Skolēns pēta dažādu šķīdumu pH līmeni, lietojot datorsimulāciju.

---

4

Skolēni lieto IT **zināšanu konstruēšanai**, un IT ir **nepieciešams**, lai konstruētu šīs zināšanas, bet skolēni nerada IT produktu

---

**A** Skolēns mācās, kā veidojas zvaigznes, kā notiek kodolreakcijas, kā veidojas molekulas, lietojot datorsimulāciju.

---

5

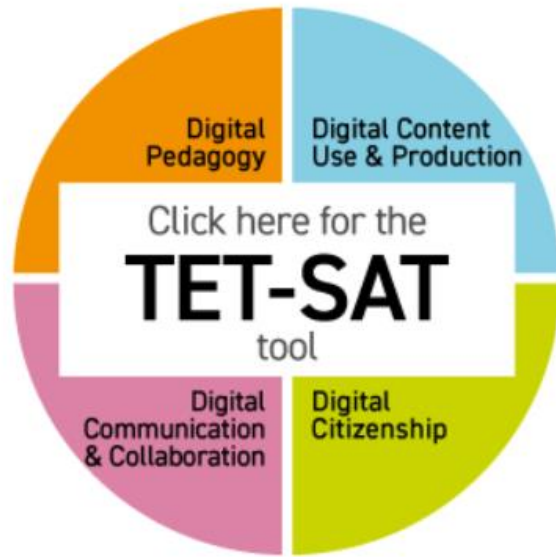
Skolēni lieto IT **zināšanu konstruēšanai**, un IT ir **nepieciešams**, lai konstruētu šīs zināšanas, skolēni **rada** IT produktu

---

- C** Skolēns veido mājaslapu (interaktīvas kartes, virtuālo sienu u. tml.), kurā citi var atrast sistematizētu informāciju par Latvijas vēstures notikumiem, par demonstrējumiem dabaszinātnēs, par bioloģisko daudzveidību skolas apkārtnē u. c.
- E** Skolēns veido animāciju (filmu, infografiku, u. tml.), ar kuras palīdzību citi skolēni var iemācīties, kā darbojas vienkāršie mehānismi, kādos apstākļos notiek Saules un Mēness aptumsums u. tml.

# Savas prakses izvērtēšana

# SELF ASSESSMENT TOOL: TET-SAT



- Jāizveido konts (brīvpieeja)
- 30 jautājumi
- Jāizvēlas viena no piecām piedāvātajām situācijām, kā parasti rīkojos
- Var izvērtēt savas stiprās puses un tās, kurās nepieciešama profesionālā pilnveide

<http://mentep-sat-runner.eun.org/>

<https://www.youtube.com/watch?v=fkW1mNaGfko>



## TET-SAT - My answers

### DIGITAL PEDAGOGY

#### **1** Develop, implement, reflect and redesign ICT-supported teaching and learning strategies with ICT

I develop ICT-supported teaching and learning strategies to enhance my teaching and reflect on a regular basis on the meaningful use of these strategies.

#### **2** Teachers' attitudes, awareness and understanding towards ICT in education (e.g. how the use of ICT changes the teaching and learning process and benefits students' learning, subject matter, or competences)

I think the use of ICT can change the teaching process and make my teaching more efficient.

#### **3** Designing engaging learning activities with ICT

I use existing digital content and learning environments to differentiate my teaching to create engaging activities for students.

## What does your score mean?

Congratulations! You have reached level 4 of digital competence. This suggests you already use ICT successfully to improve your pedagogical approaches to teaching and learning. You use ICT whenever it improves teaching and learning processes or outcomes for your students.

To progress further, consider trying out some innovative ideas and concepts to further improve, extend and vary your use of ICT, e.g. in collaborative or cross curricula projects. You could focus on systematic change based on continuous reflection.

Check out the training resources and teaching examples illustrating the different levels below:

- [National resources](#)
- [European resources](#)
- [Teacher practice examples](#)

## Legend

Starter (0-20%)

Beginner (21-40%)

Capable (41-60%)

Proficient (61-80%)

Expert (81-100%)

## Compare with others

For each area, you can click on the 'Compare with others' link. When you click on the link, you will see how your results compare to those of all teachers from your country or to other European teachers who already filled in this self-assessment tool.

*\* This score is calculated as the average of all 30 answers. The score for each of the 4 areas is calculated as the average of the answers for this area*

## Digital pedagogy (Score: 64%)

[Compare with others](#)

1.1. Plan and implement teaching with ICT  
(Learning Design)

67.0%

1.2. Design and manage ICT-based learning  
environments

73.0%

1.3. ICT-supported assessment

53.0%



# Skolotāju piemēri: darbošanās attiecīgajā līmenī



HOME

ABOUT

TET-SAT TOOL

OUTPUTS

MOOCS

PARTNERS

<http://mentep.eun.org/en/practice-examples/>

## Teacher practice examples

You can find here 55 practice examples from teachers, who described their competence to illustrate one of the five competence levels of TET-SAT, from starter to expert.

You will find the competence descriptions by selecting an area, subarea and/ or level.

Area (All) ▼ Subarea (All) ▼ Level (All) ▼

Apply filter

### [Using Padlet and Popplet in ICT lessons](#)

Competence 5. Designing collaborative learning activities with ICT

### [Use of Adobe Spark to create a virtual tour through our home town Skopje](#)

Competence 3. Designing engaging learning activities with ICT

### [Use of interactive simulation for Science and Math](#)

Competence 3. Designing engaging learning activities with ICT

6. lapa

<https://spark.adobe.com/page/qjig7I5oIWPFH/>

## Inspiring Teaching practice example

### Use of interactive simulation for Science and Math

<b>Author</b>	Laura Danesi - Italy
<b>Title</b>	Use of interactive simulation for Science and Math
<b>TET-SAT Area</b>	<a href="#">Digital Pedagogy</a>
<b>Number and name of the illustrated competence</b>	<b>Question 3.</b> Designing engaging learning activities with ICT
<b>Estimated level for this competence</b>	<b>Capable</b>
<b>Learning outcome(s) associated with it</b>	Integrate the activity of the laboratory with the interactive simulations to facilitate the learning of knowledge and skills for the chosen example and stimulate to extend them to new similar situations. The activity is prepared for pupils of first class of middle school.
<b>Type or name of ICT used</b>	Phet interactive simulation – University of Colorado - Boulder <a href="https://phet.colorado.edu/en/about">https://phet.colorado.edu/en/about</a>
<b>What you do that meet this level</b>	Pupils built the concept of density and then worked out the relationship between mass and volume. Laboratory and simulation together involved students in exploitation and reflexive phase of work to achieve the defined objectives. The simulations can be re-written in groups or at home. Some simulations are an extension of laboratory activity (e.g. density of a little stone), something else is a good substitute of laboratory activity (e.g. ice cube).
<b>Image or link to the example</b>	<a href="https://phet.colorado.edu/en/simulation/legacy/density">https://phet.colorado.edu/en/simulation/legacy/density</a> <a href="#">Density workshop Danesi Laura Italy</a>
<b>Draft actions to move to the next level</b>	Talking to more experienced colleagues about other interactive simulation and how they build their strategies and having the opportunity to teach in a “digital” school. In one of my class, I haven’t the LIM and sometimes Internet isn’t available.

**Teorētiskais ietvars skolotāju  
pašnovērtējumam 21. gs. prasmju  
mācīšanai**

IA4 4.1. IT rīki	IT rīku izvēle (skolotājs)	Izvēlos/piedāvāju IT rīku, ar kuru var daļēji sasniegt izvirzīto mērķi, lietojot atsevišķas IT rīka funkcijas.	Izvēlos/piedāvāju lietot IT rīku, ar kuru var sasniegt izvirzīto mērķi, ņemot vērā IT rīka pamatfunkcijas.	Izvērtēju vairāku IT rīkus paredzētā mērķa sasniegšanai un izvēlos atbilstošāko, ņemot vērā IT rīka pamatfunkcijas, lietojamību un citas priekšrocības.	+ izvēlos vai piedāvāju izvēlēties IT rīku, ar kuru izmantojot rīka priekšrocības, var radīt jaunas metodes un jaunus produktus. Palīdzu kolēģiem un skolēniem apgūt IT rīkus produktīvākai darbībai klasē un ārpus tās.
IA4 4.2. Jēgpilns IT lietojums	IT rīku lietojums uzdevumu veikšanai (skolēns)	Veic reproduktīvus uzdevumus ar IT.	+ veic vienkāršus un produktīvus uzdevumus ar IT.	+ veic kompleksus produktīvus uzdevumus ar IT (piem., krāj pierādījumus, reģistrē progresu, veido digitālos portfolio).	+ rada jaunus risinājumus un jaunus produktus ar IT (piem., programmē, veido mācību video, podraides, infografikas u.c.).
	IT rīku lietojums attālinātā mācību procesā (skolotājs)	Ievietoju skolēniem veicamos uzdevumus saziņas un mācību e-platformās (piem., e-klase, mykoob, u.c.).	+ vadu tiešsaistes stundas, konsultācijas videokonferenču platformā (piem., Zoom, MS Teams, u.c.).	+ izmantoju IT rīkus, kas ļauj iesaistīt skolēnus mācību procesā, nodrošināt skolēnu sadarbību, zināšanu konstruēšanu (piem., balsošana, kopskaiti, virtuālās sienas, simulācijas utml.).	+ izmantoju IT rīkus, kas ļauj redzēt skolēnu darbību stundā un sniegt personalizētu atgriezenisko saiti (piem., classkick, classDojo utml.).

THEORETICAL FRAMEWORK FOR TEACHERS SELF- ASSESSMENT  
TO TEACH 21ST CENTURY SKILLS

*Dace Namsone, Līga Čakāne, Dace Eriņa*

IA4 4.2. Jēgpilns IT lietojums	IT rīku lietojums uzdevumu veikšanai (skolēns)	Veic reproduktīvus uzdevumus ar IT.	+ veic vienkāršus un produktīvus uzdevumus ar IT.	+ veic kompleksus produktīvus uzdevumus ar IT (piem., krāj pierādījumus, reģistrē progresu, veido digitālos portfolio).	+ rada jaunus risinājumus un jaunus produktus ar IT (piem., programmē, veido mācību video, podraides, infografikas u.c.).
--------------------------------------	---	--	---	--	---

SR: Raksturo Visumu un tā  
objektus (zvaigznes, planētas  
...), lai prognozētu to attīstību  
nākotnē.

*Ziņa: Hercšprunga–Rasela  
diagramma saista zvaigznes  
temperatūru ar tās izstaroto  
enerģijas daudzumu;  
diagrammā izšķir pārmilzu  
zvaigznes, milzu zvaigznes,  
galvenās secības zvaigznes un  
pundurzvaigznes. Zvaigznes  
atrašanās vieta diagrammā  
mainās zvaigznes evolūcijas  
procesā.*

Piedāvāju skolēniem vietni, kurā pieejami atbilstošie attēli un dodu skolēniem uzdevumu, izveidot prezentāciju, kurā ilustrēta zvaigžņu evolūcija	Piedāvāju skolēniem simulāciju, ar kuru skolēns var izvēlēties zvaigžņu parametrus un pētīt zvaigžņu evolūciju.	Piedāvāju skolēniem simulāciju, ar kuru skolēns var izvēlēties zvaigžņu parametrus un pētīt zvaigžņu evolūciju + piedāvāju skolēniem izveidot savu H-R (zvaigžņu evolūcijas) diagrammu, piedāvājot atbilstošu IT rīku rezultātu attēlošanai.	Piedāvāju skolēniem simulāciju, ar kuru skolēns var izvēlēties zvaigžņu parametrus un pētīt zvaigžņu evolūciju + piedāvāju skolēniem izveidot savu H-R (zvaigžņu evolūcijas) diagrammu, piedāvājot pašiem izvēloties IT rīkus rezultātu attēlošanai vai + veidojam kopīgu mājaslapu/infografiku <a href="#">u.tml</a>
--	---	--	---

# Mācību aktivitāšu plānošana



# Learning Designer

 Learning Designer

en - English ▾ | Guide

[Start »](#)

[Take our course for teachers in all sectors](#) 

Explore what the Learning Designer tool offers as part of "[Blended and Online Learning Design](#)", a free online UCL course on FutureLearn, for teachers in all sectors.

## A visually structured approach to learning design

to think through and support your students' learning

[Start »](#)

### Adapt/Create

The Browser screen categorises existing designs according to pedagogic approach, education sector, topic area, and project needs. You can also search by keyword. When you select a design and turn editing on it becomes yours to edit and adapt, stored in 'My designs'. Or you go to the Designer screen to design from scratch.

### Analyse/Review

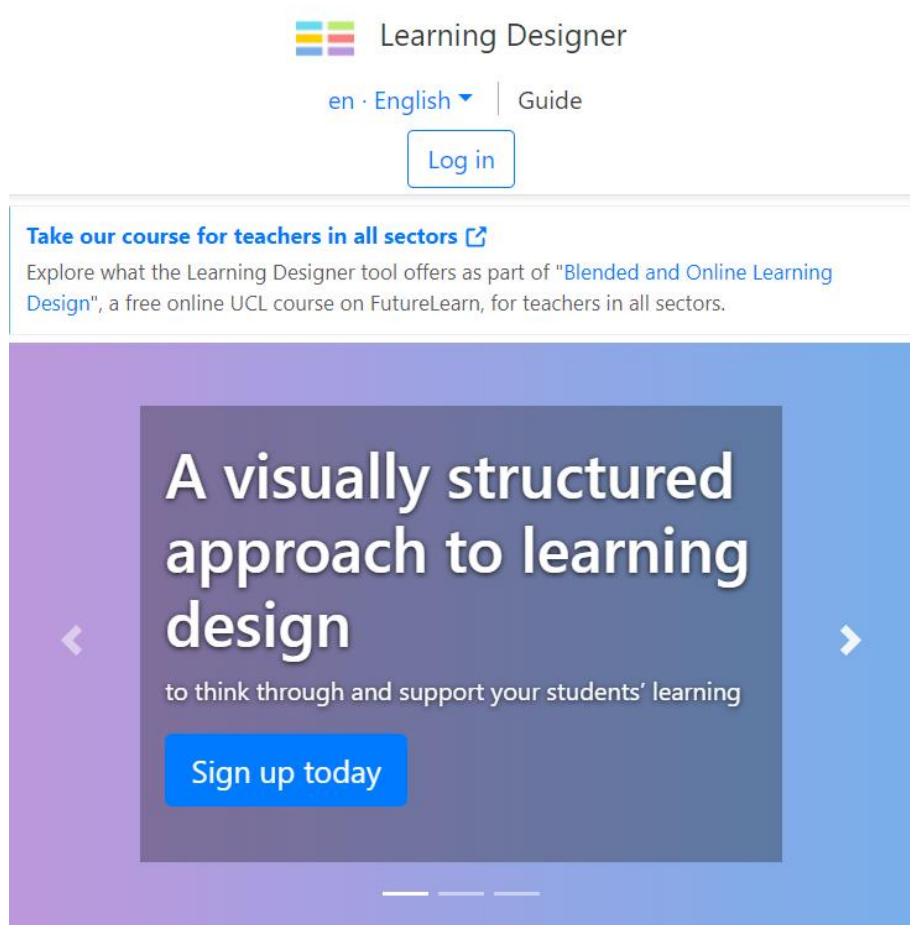
As you design each step of the session you can specify the type of learning activity, duration, group size, teacher presence/or not, online/or not, synchronous/or not, and any resources to be attached. The 'designed time' is tracked, along with pie charts and bar charts showing the nature of the learning experience you're designing, in the Analysis tab. This helps you review and revise your design.

### Share/Publish

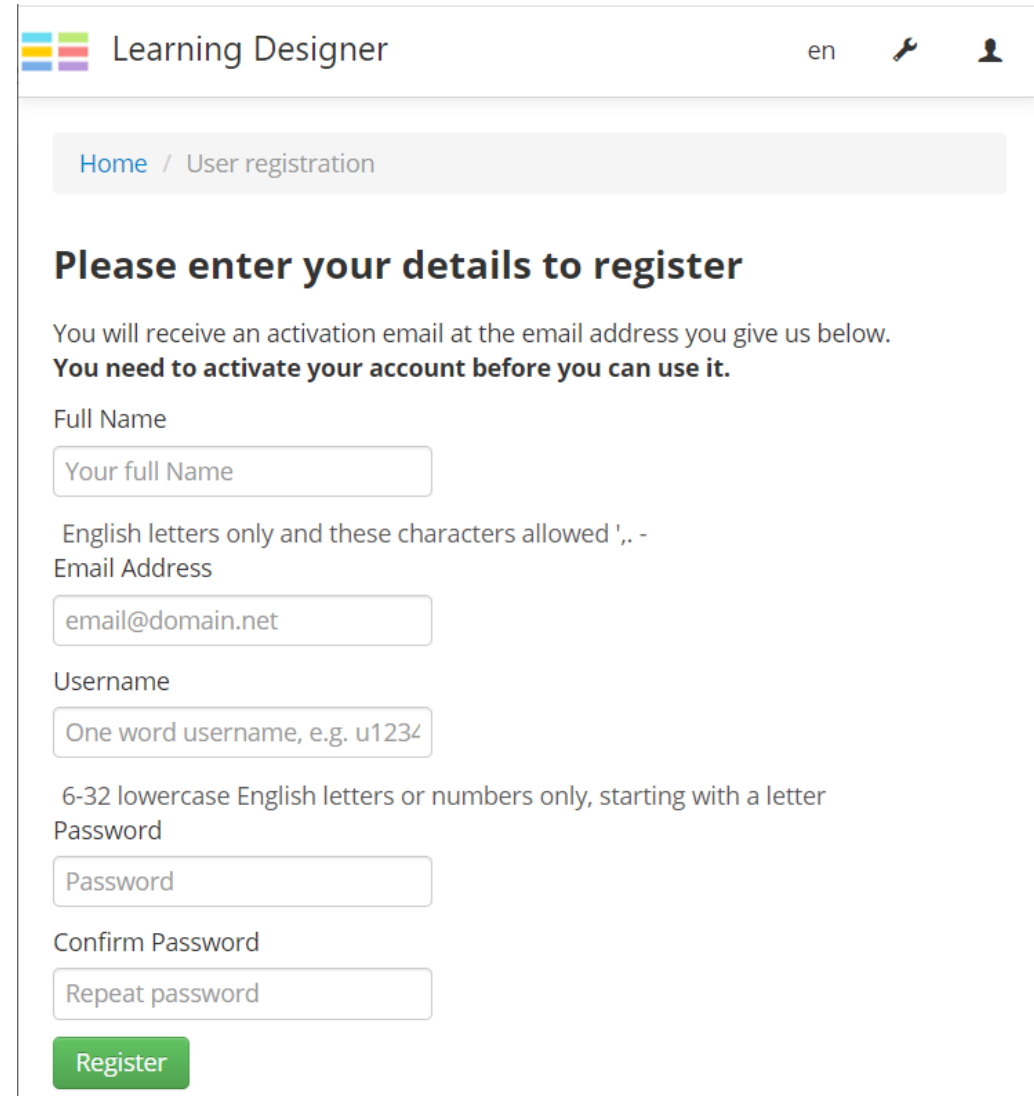
Once drafted, you can share your design by sending its url to a colleague, or publish it by placing it in 'My designs public space', or export it to Word to share it with colleagues and students.

# Learning Designer

## Jāizveido un jāaktivizē kots



The screenshot shows the Learning Designer homepage. At the top, there is a logo with three colored squares (yellow, green, blue) and the text "Learning Designer". Below the logo, there is a language selector "en · English" and a "Guide" link. A "Log in" button is positioned below these elements. A prominent blue banner contains the text "A visually structured approach to learning design" and "to think through and support your students' learning", with a "Sign up today" button. A link to "Take our course for teachers in all sectors" is also visible.



The screenshot shows the user registration page. The header includes the Learning Designer logo, the text "Learning Designer", and a language selector "en". A breadcrumb trail shows "Home / User registration". The main heading is "Please enter your details to register". Below this, there is a note: "You will receive an activation email at the email address you give us below. You need to activate your account before you can use it." The registration form consists of several fields: "Full Name" (with placeholder "Your full Name"), "Email Address" (with placeholder "email@domain.net"), "Username" (with placeholder "One word username, e.g. u1234"), and "Password" (with a note "6-32 lowercase English letters or numbers only, starting with a letter"). There is also a "Confirm Password" field with the placeholder "Repeat password". A green "Register" button is at the bottom of the form.

# Learning Designer

Ievadinformācija



Learning Designer

Start

Browser

Designer

Welcome to the Learning Designer

Izveidotie  
dizaini/plāni

Jauna dizaina/plāna  
veidošana

# Learning Designer



Learning Designer

Start

Browser

Designer



en



inesehej

Timeline

Analysis

**Name**

**Topic**

**Learning time**

**Designed time**

**Size of class**

**Description**

**Mode of delivery**

**Aims**

**Outcomes**



+ Add TLA

Expand notes

New design

Import design

Export this design

Share

Save

Title

Read Watch Lister



Mins



Size



+ Add Learning Type



Dur:



Notes



# Learning Designer

Timeline Analysis

**Name** Constellations  
**Topic** Constellations  
**Learning time** 1 hour and 20 minutes  
**Designed time** 1 hour and 20 minutes  
**Size of class** 20  
**Description** Students by using internet resources, create the fact cards ...

**Aims** Find and collect information about constellations, which all...  
**Outcomes** Knowledge, Synthesis, Comprehension  
**Editor** inesehej



Turn editing on

Orientation and conceptualization	Investigation	Extended learning
<p>Read Watch Listen ⌚ 3 👥 20 🚫 📅 🔒 0</p> <p>Teacher demonstrate some pictures (3 - 5) of constellations. Students try to recognize constellations.</p> <p>Discuss ⌚ 5 👥 20 🚫 📅 🔒 0</p> <p>Discussion: how do people recognize constellations and use them for navigation? It is desirable to come to conclusions that 1) constellations can be found at certain times at specific locations; 2) constellation`s appearance constitute a recognizably pictures, which is assigned a specific role.</p> <p>Notes:</p>	<p>Investigate ⌚ 20 👥 1 🚫 📅 🔒 0</p> <p>Student choose one constellation, which can be seen in Latvia. Student by using internet resources and instruction try to find information about: 1) the name of constellation 2) legends and myths about the constellation; 3) the brightest stars 4) visibility 5) interesting objects 6) interesting images of constellation (try to draw) 7) how constellation can be found in the sky 8) try to outline a phrase that describes the constellations</p> <p>Produce ⌚ 25 👥 2 🚫 📅 🔒 0</p> <p>Student produce the fact card about chosen constellation which satisfies the following conditions: 1) Size A4, 1/2 for image and 1/2 for information 2) Structured as mentioned above (investigations) 3) Write</p> <p>Notes:</p>	<p>Practice ⌚ 20 👥 2 🚫</p> <p>One of the students read one by one pro about the constellation. The task for seco recognize what is the constellation from t provided, using as little as possible claims completing the task, students are changir student does not recognize the constellat receive additional information from the f: (including image). After completing the ta can find other students and repeat the ta different constellation.</p> <p>Discuss ⌚ 7 👥 20 🚫</p> <p>Discussion about the learning process, hc constellations can recognize; easy or not, Discussion about conclusions from beggi</p> <p>Notes:</p>

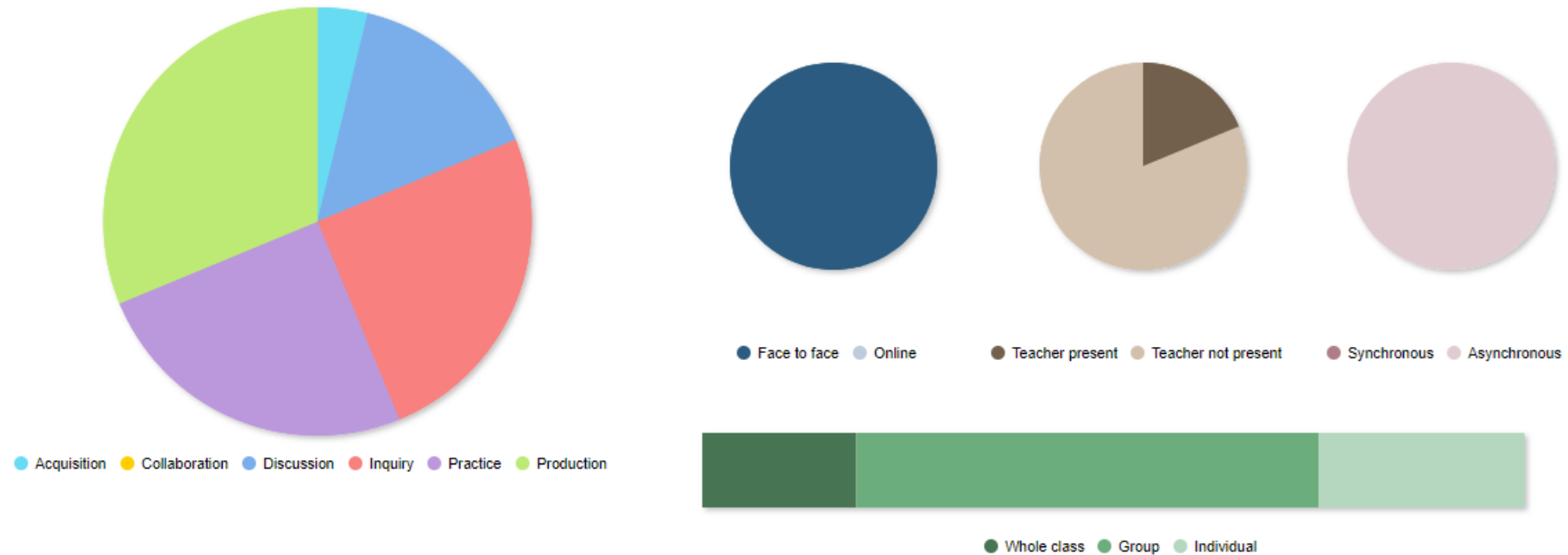
# Learning Designer



Timeline

Analysis

## Learning Experience





**Vai skolotāji tam ir gatavi?**

**Vai es kā skolotājs tam esmu gatavs?**

**Vietnes profesionālai pilnveidei un  
resursi ar IT rīku aprakstiem**

<b>Posms</b>	<b>Skolotāja darbība</b>
Sākums	Mācās jauno tehnoloģiju lietošanas pamatprasmes
Pieņemšana	Lieto jaunās tehnoloģijas, realizējot tradicionālās darbības
Adaptācija	Integrē jaunās tehnoloģijas tradicionālā mācību procesā. Bieži fokusējas uz skolēnu produktīvām darbībām un iesaisti, lietojot teksta redaktorus, elektroniskās tabulas un grafiskos IT rīkus
Pārņemšana	Tehnoloģiju iekļaušana mācību procesā, kur tās nepieciešamas kā viens no daudziem rīkiem. Fokusējas uz skolēnu sadarbību, starpdisciplināru darbu un projektu realizāciju, izmantojot informācijas tehnoloģijas
Radīšana	Atklāj jaunas IT rīku izmantošanas iespējas, piemēram, mācot algebru, elektroniskajās tabulās veido automatizētas aprēķinu funkcijas, vai veido projektus, kuros skolēniem jāizmanto vairākas kombinētas tehnoloģijas

<https://iepazistitehnologijas.lv/>

> # Riga  
\_ TechGirls

WOMEN  
GO TECH

SĀKUMS BUJ REĢISTRĀCIJA PIESLĒGTIES



# IEPAZĪSTI TEHNOLOĢIJAS

Iepazīsti IT pasauli un visas tās iespējas  
ērti!

Biedrība "Riga TechGirls" jau otro gadu izsludina izglītības programmu IEPAZĪSTI TEHNOLOĢIJAS.

# <https://etwinning.lv/talakizglitiba/>



The screenshot shows the eTwinning website interface. At the top, there is a purple header with the eTwinning logo on the left and a search icon on the right. Below the header is a navigation menu with the following items: ZIŅAS, IESAISTIES, PROJEKTI, TĀLĀKIZGLĪTĪBA (highlighted in purple), PAMĀCĪBAS, KALENDĀRS, GALERIJA, and KOMANDA. The main content area features a large background image of a person working on a project. Overlaid on this image is the title 'TĀLĀKIZGLĪTĪBA' in large white letters. Below the title is a paragraph of text in Latvian, followed by a white downward-pointing arrow.

**TĀLĀKIZGLĪTĪBA**

Radošas mācību metodes tieši Tavam mācību priekšmetam, tehnoloģijas un tiešsaistes rīki, starptautiskā sadarbība, projektu metode – tās ir tikai dažas no tēmām, kuras eTwinning skolotāji apgūst nacionāla un starptautiska mēroga pasākumos gan tiešsaistē, gan klātienē. Izvēlies sev piemērotāko!

Lai veiksmīgi īstenotu eTwinning skolu sadarbības projektus, apgūtu jaunas mācību metodes un papildinātu savu profesionālo pieredzi, eTwinning Tev piedāvā dažādas mācības, kursus un seminārus. eTwinning mācības vada pieredzējuši eTwinning vēstnieki, kā arī dažādu nozaru eksperti, kuri palīdz ne tikai uzbūvēt eTwinning projektus un iepazīt eTwinning platformas, bet arī parādīs jaunas mācību metodes un veidus, kā mācību procesā jēgpilni izmantot IKT rīkus. eTwinning par veiksmīgu dalību izsniedz pedagogu profesionālās kompetences pilnveides apliecības (6h līdz 24h apjomā par pasākumu).

# <http://www.eun.org/professional-development/academy>



[About us](#) / [Focus Areas](#) / [Our work](#) / [Network](#) / [Projects](#) / [Develop Professionally](#) /  
[News](#) / [Outcomes](#)



[European Schoolnet Academy](#) / [Future Classroom Lab](#) / [Teacher Communities](#)

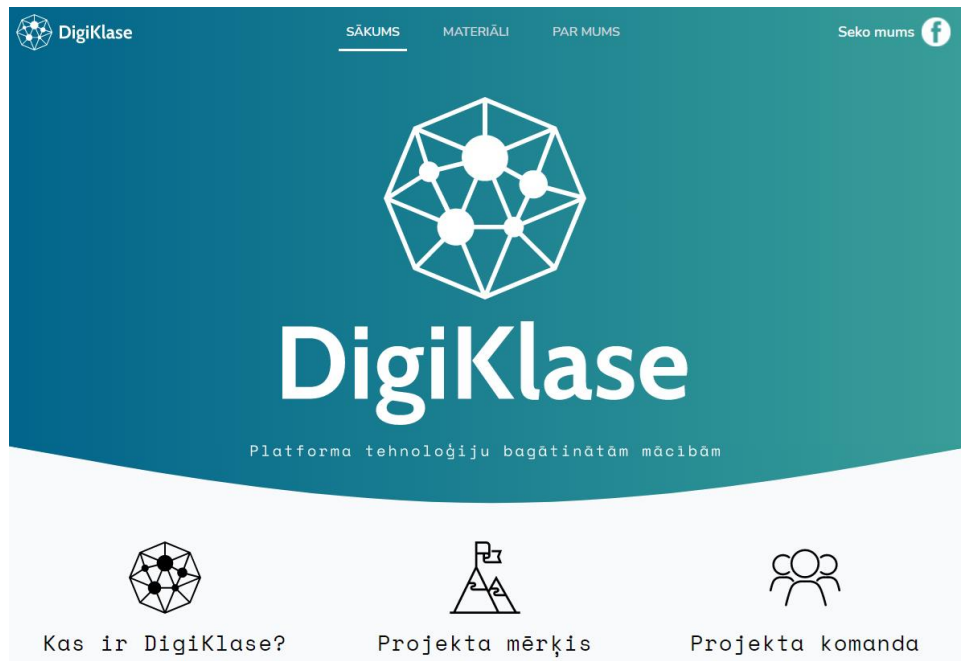
## European Schoolnet Academy - Online Courses

FOR THE  
**COURSE CATALOGUE**

[Click here >](#)



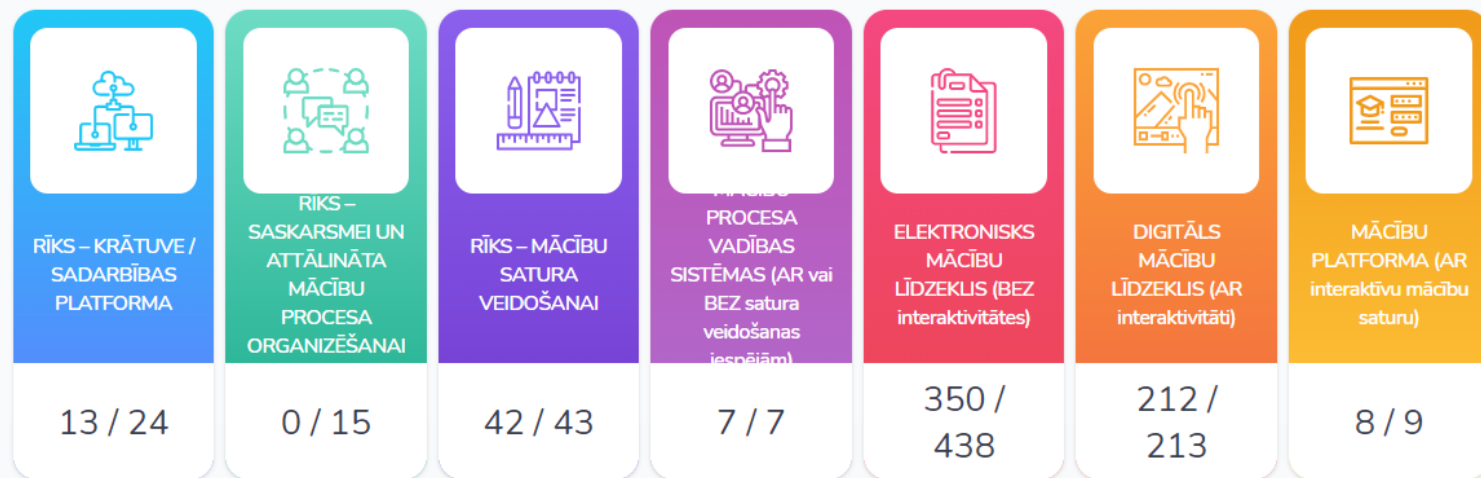
# Resursu apkopojumi (latviski)



<https://digiklase.lv/>

## Apkopotie un klasificētie materiāli

Projekta komanda aktīvi turpina darbu pie apkopotu materiālu pārbaudes, un tie platformā būs pieejami jau pavisam drīz. Šeit varat sekot līdzi materiālu publicēšanas progresam.



## Populārākie materiāli





# Resursu apkopojumi (latviski)



RĪKS – MĀCĪBU SATURA VEIDOŠANAI

LIETOTĀJA PIEREDZE

- Materiāla pielāgošanās ierīcēm / pārlūkprogrammām
- Dizains
- Atbalsts lietošanai
- Funkcionalitātes plašums

## Learningapps.org

Vietne digitālu un interaktīvu darba lapu - spēļu izveidei, ir pieejamas vairākas veidnes (uzdevumu vingrinājumi, atbilžu testi u.c.). Platformā var izveidot savas klases un tad ir iespējams redzēt skolēnu progresu, vai nosūtīt linku, pašvadītam mācīšanās procesam.

Lietošanas pamācība - Inese Zvaigzne

Angļu, Krievu, Vācu

Bezmaksas

Reģistrēšanās iespējama tikai veidojot jaunu lietotāja profilu platformā

Pirmskolas izglītības pakāpe

Sākumskola

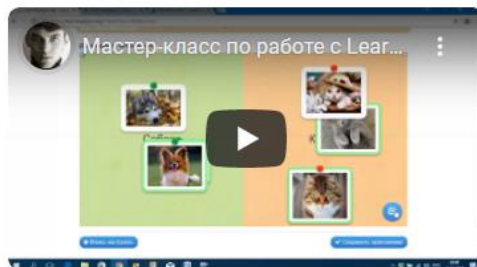
Pamatskola

Vidusskola

Profesionālā izglītība

Augstākā izglītība

Pamācības



Metodiskais līdzeklis

Atvērt

# Resursu apkopojumi (latviski)

O!izglitiba

## Atrodi savu digitālo rīku

Uzlabot nodarbību kvalitāti vēl nekad nav bijis tik vienkārši! Izvēlies nepieciešamos meklēšanas kritērijus (mācību jomu, grūtības pakāpi, aktivitāti), izvēlies sev piemērotāko rīku un ērti apgūsti to. Turpmāk vadi dinamiskas, interesantas un radošas nodarbības!

Meklēt rīku

Vēlies uzzināt kā skolas risina problēmas saistītas ar attālinātu mācīšanos un uzzināt par jaunajām tendencēm?

Lasīt jaunumus

Kā skolām veicies attālināto mācību laikā? Dažādās pieredzes un stāstus esam apkopojuši Latvijas skolu digitālajā Goda dēlī. Godināsim pedagogus un iedvesmosimies!

<https://oizglitiba.lv/>

O!izglitiba

Atrast rīku Ieteikt Jaunami Goda dēlis Par mums Pieslēgties

O!izglitiba

ATRODI SAVU DIGITĀLO RĪKU


Mācību joma Sarežģītība Aktivitāte

Tīrīt filtrus Meklēt pēc rīka nosaukuma Meklēt rīku

99 math Animoto Biblionasium Canva

ClassDojo classkick Classroomscreen Code.org

# Resursu apkopojumi (latviski)




## Classkick


- Aizvērt
- Saglabāt rīku
- Nākamais rīks
- Iepriekšējais rīks
- Rīka mājaslapa

Rīks, kurā skolotājiem iespēja sagatavot uzdevumus vai izmantot sagatavies virtuālā vidē. Kamēr izglītojamie strādā pie uzdotā uzdevuma telefonā, datorā vai planšetē, pedagogs var sekot līdzi katra izglītojamā progresam, pēc tam dodot piezīmes. Būtiski, ka skolotājs redz, kuram vajag palīdzību, kā arī izglītojamā progresu, pildot darbu reāllaikā. Šī mājaslapa ir veids, kā dažādot attālināto mācību procesu un veidot atbalstošu vidi starp skolēniem arī darbojoties tiešsaistē. Pieejama ierobežotu funkciju bezmaksas versija (iespējas izveidot līdz 20 uzdevumiem).

Learn how to teach with Classkick in 10mins - Join my 5 day FREE CHALLENGE



# classkick

Watch on  YouTube

# Blogs



## Free Technology for Teachers

Written by Richard Byrne

[Work With Me](#)

[About](#)

[Practical Ed Tech](#)

[Advertise Here](#)

[Google Tutorials](#)

[Alternatives to YouTube](#)



Be among the first to hear about new product releases from Twilio

[SIGN UP](#)

Saturday, August 14, 2021

### Blogs, Books, and Icebreakers - The Week in Review



Good morning from Maine where we're hoping that the forecasted rain showers will bring a respite from the high heat and humidity we've experienced all week. How humid was it? On Wednesday I leaned my bike against the house while I ran in to get a water bottle. When I came back there was condensation on my seat and handlebars.

This week I hosted a webinar about search strategies for a library group in Kansas. They asked great questions and two hours flew by. This week I

also worked on updates to *The Practical Ed Tech Handbook*. That will be released tomorrow to everyone who subscribes to my [Practical Ed Tech Newsletter](#).

I hope all of you who started school this week had a great first few days of the new school year. Those of you who still have a few more weeks of summer vacation, enjoy it!

#### These were the week's most popular posts:

- [1. Where I'd Like to Go - An Icebreaker With Google Drawings](#)
- [2. Great Book Creator Resources to Start the New School Year](#)
- [3. Nimbus Screenshot - Scrolling Annotated Screen Captures](#)
- [4. 15 New Primary Source Activities from DocsTeach](#)
- [5. Ideas for Blogging With K-12 Students This Year](#)
- [6. A New Google Forms Feature Teachers Have Requested for Years!](#)
- [7. Add Google's Ngram Viewer to Your List of Research Tools](#)



Search 14 Years of Archives!

Google

Web  freetech4teachers.com

#### Practical Ed Tech Virtual Summer Camp



10 Live Webinars for K-12 Teachers



Join us Virtually  
for SIGNAL




Be among the first to hear about new product releases from Twilio


[Sign Up >](#)

<https://www.freetech4teachers.com/>



# Blogs


Meklēt mūs arī   



**Manaklase**

**TIEŠSAISTES RĪKI UN RESURSI EFEKTĪVAS IZGLĪTĪBAS DARBAM.**

Manaklase




Skolotāju aptauja

MANAKLASE - Tiešraides un blogs

[GOOGLE CLASSROOM - MĀCĪBU PRIEKŠMETS INTERNETA VIDĒ](#)

[Google Meet un virtuālās tāfeles](#)  
Jau kādu laiku atpakaļ Google paziņoja, ka tā visiem lietotājiem ļauj ...

[Bezmaksas piedāvājums skolotājiem no failiem.lv](#)  
Failiem.lv dāvina skolotājiem failu glabāšanas, apmaiņas un video straum&...

 Powered by feedwind

<https://manaklase.weebly.com/>

- MANAKLASE
- ATTĀLINĀTĀS MĀCĪBAS
- TIEŠRAIDES UN BLOGS
- KURSU MATERIĀLI
- MĀCĪBU PRIEKŠMETIEM
- FORMATĪVĀS VĒRTĒŠANAS RĪKI
- PIEZĪMJU SIENAS
- DOMU KARTES
- INFORMĀCIJAS MEKLĒŠANA UN SISTEMATIZĒŠANA
- WEB VIETNES IZVEIDE
- SADARBĪBA INTERNETĀ
- GOOGLE SERVISI IZGLĪTĪBĀ
- INTERAKTĪVI SERVISI DARBAM AR KLASI (SOCRATIVE)

# Informācijas avoti

- <https://digiklase.lv/> - platforma tehnoloģiju bagātinātām mācībām
- Microsoft Partners in Learning. (2012). 21 CLD Learning Activity Rubrics
- Mācīšanās lietpratībai. (2018). D. Namsones (red.). Informācijas tehnoloģijas mācīšanās iedzīloties atbalstam – [https://www.siic.lu.lv/fileadmin/user\\_upload/lu\\_portal/projekti/siic/Kolektiva\\_monografija/8-nodala-Macisanas\\_Lietpratibai.pdf](https://www.siic.lu.lv/fileadmin/user_upload/lu_portal/projekti/siic/Kolektiva_monografija/8-nodala-Macisanas_Lietpratibai.pdf)
- <http://mentep-sat-runner.eun.org/> - TET-SAT rīks savas prakses izvērtēšanai
- <http://mentep.eun.org/resource-ecosystem/> - vietnes digitālās pratības pilnveidei
- <http://mentep.eun.org/en/practice-examples/> - skolotāju veidoto aktivitāšu piemēri
- THEORETICAL FRAMEWORK FOR TEACHERS SELF- ASSESSMENT TO TEACH 21ST CENTURY SKILLS (2021) *Dace Namsons, Līga Čakāne, Dace Eriņa* - <http://journals.rta.lv/index.php/SIE/article/view/6437>
- <https://www.ucl.ac.uk/learning-designer/> - Learning Designer – rīks mācību aktivitāšu plānošanai
- Apple Computer, Inc. (1995). Changing the Conversation About Teaching, Learning & Technology. A Report on 10 Years of ACOT Research
- <https://iepazistitehnologijas.lv/> - RigaTech Girls kurss par tehnoloģijām mums apkārt
- <https://etwinning.lv/talakizglitiba/> - eTwinning iespējas tālākizglītībā
- <https://oizglitiba.lv/> - vietne ar IT rīku aprakstu
- <https://www.freetech4teachers.com/> - blogs par IT rīkiem un to lietošanu mācību procesā (NE)
- <https://manaklase.weebly.com/> - blogs par IT rīkiem un to lietošanu mācību procesā (LV)