

**DOMĀT.  
DARĪT.  
ZINĀT.**

Mērķtiecīga digitālu mācību materiālu veidošana  
«PowerPoint» lietotnē un to izmantošana bērnu  
patstāvīgām mācībām

Marina Freyberga

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

# Interaktīvā spēle

- ✓ Mūsdienīga mācību metode, kurai ir attīstošas, izglītojošas un audzinošas funkcijas
- ✓ Palielina bērnu motivāciju mācību procesā, rada labvēlīgu emocionālo fonu
- ✓ Rosina bērnus meklēt pareizo risinājumu, patstāvīgi domāt
- ✓ Palielina bērnu motivāciju mācību procesā, rada labvēlīgu emocionālo fonu
- ✓ Ļauj tikt galā ar noteiktām grūtībām, kas rodas mācību procesā
- ✓ Ļauj iegūt jaunas zināšanas, kas tiek gūtas spēļu aktivitāšu laikā

Izglītojošās spēles programmā «PowerPoint» var iedalīt trīs līmeņos  
atkarībā no izveides sarežģītības

- ✓ Slaidi satur tikai teksta informāciju
- ✓ Grafikas tiek ievietotas uzdevumos vai atbildēs
- ✓ Spēli papildina skaņas efekti

$$1 + 1 =$$



1

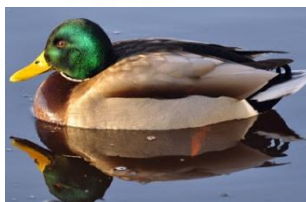
2

3

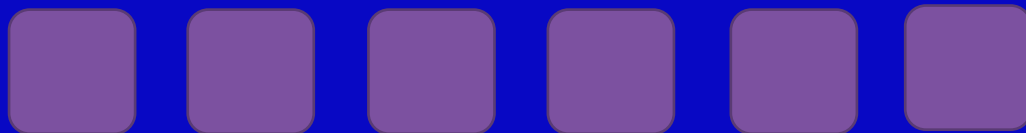
4

5





**UZMINI BURTU,  
KAS SLĒPJAS AIZ  
ATTĒLA!**

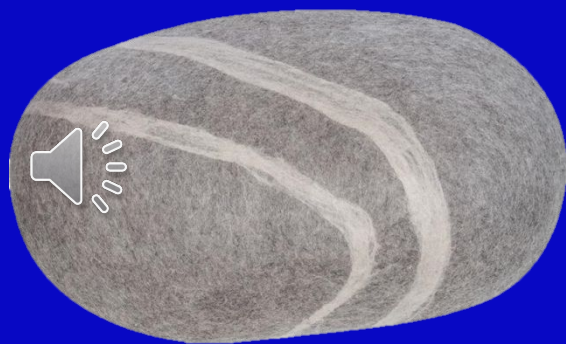


**A** **Ā** **B** **C** **Č** **D** **E** **Ě** **F** **G** **Ğ** **H** **I** **Ī** **J** **K** **Ķ** **L**  
**Ł** **M** **N** **Ņ** **O** **P** **R** **S** **Š** **T** **U** **Ū** **V** **Z** **Ž**



A Ā B C Č D E Ě F G Ğ  
H I Ī J K Ķ L Ļ M N Ņ  
O P R S Š T U Ū V Z Ž





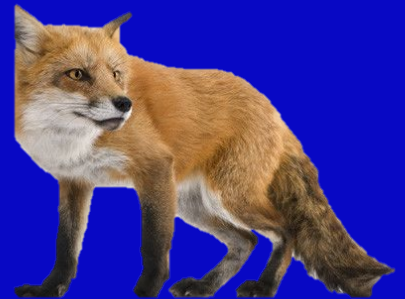
Aa



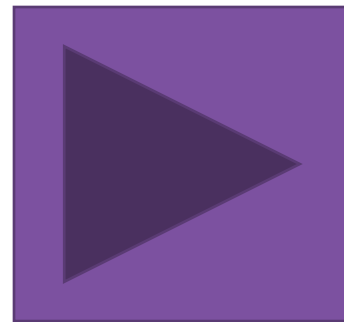




Aa

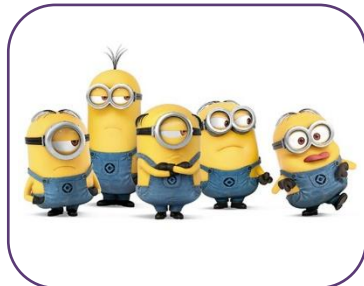
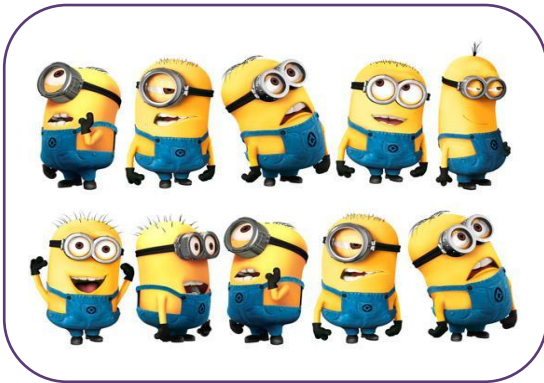
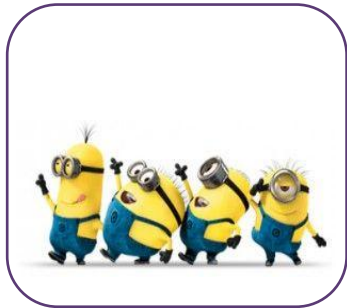
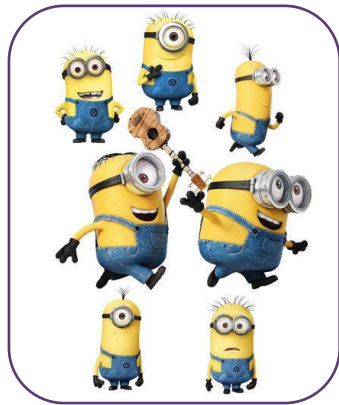
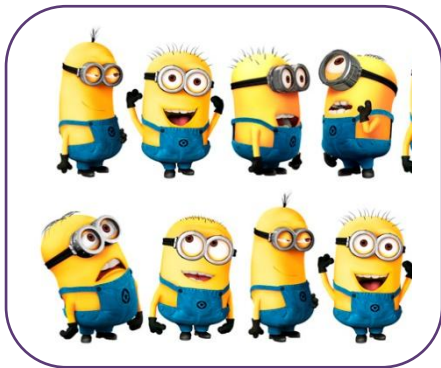


# ATRODI 5 «A» BURTUS





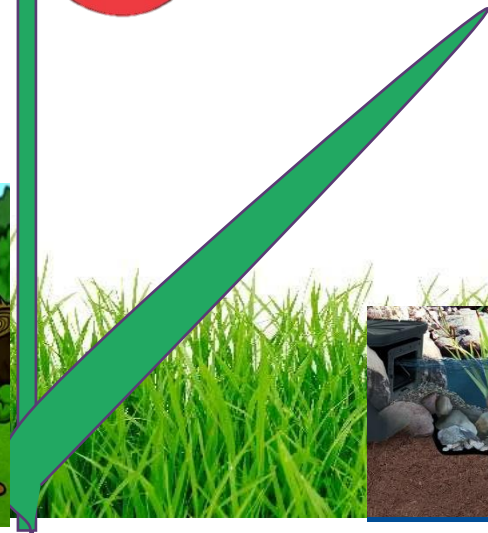
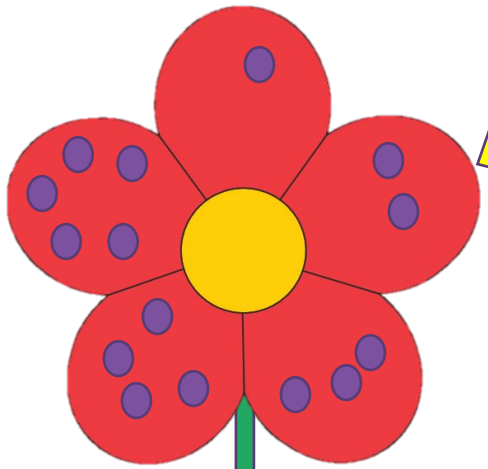
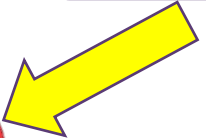
GRIEZ RATU!





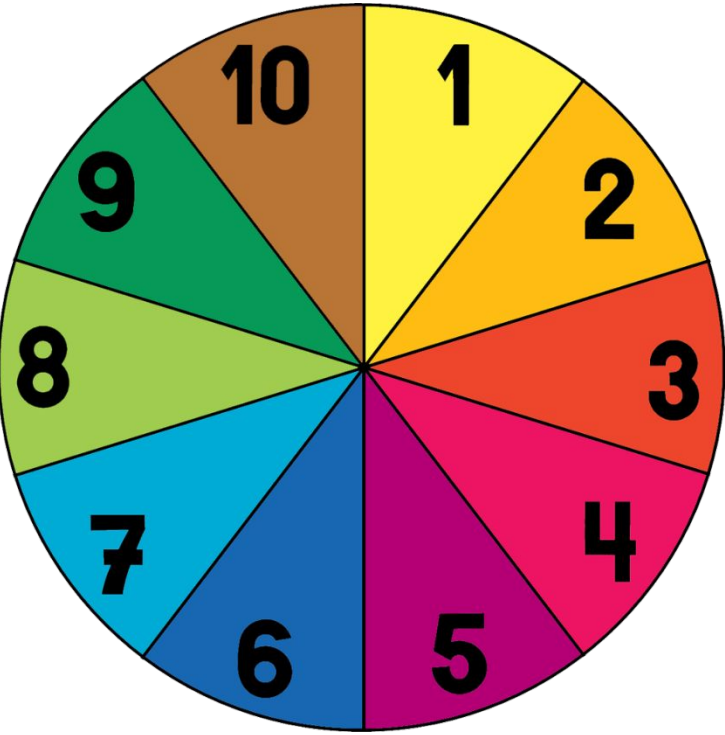


SPIED  
ŠEIT!



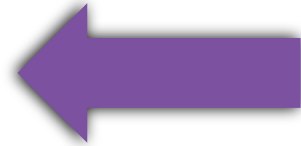
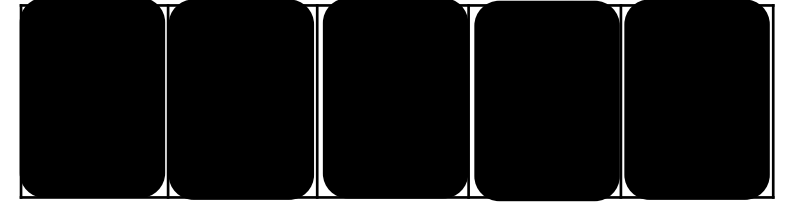
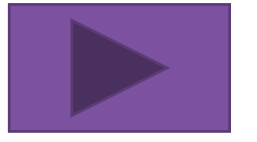
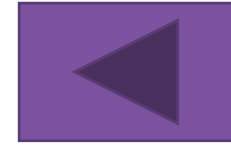






GRIEZ RATU!

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊	😊



A Ā B C Č D E Ē F G Ģ H I Ī J K Ķ L Ļ M N Ņ O P  
R S Š T U Ū V Z Ž

# Lai izveidotu didaktisko spēli programmā «PowerPoint»

- ✓ Jāveic izglītojamā attīstības izvērtēšanu, lai noskaidrotu katra bērna prasmes un iemaņas
- ✓ Jāizstrādā bērniem skaidrus noteikumus un aizraujošu spēles sižetu (nodrošināt iespēju izvēlēties iespējas pētāmā materiāla saturam, izvēlēties darbības režīmu)
- ✓ Izvirzīt nepieciešamos sasniedzamos rezultātus

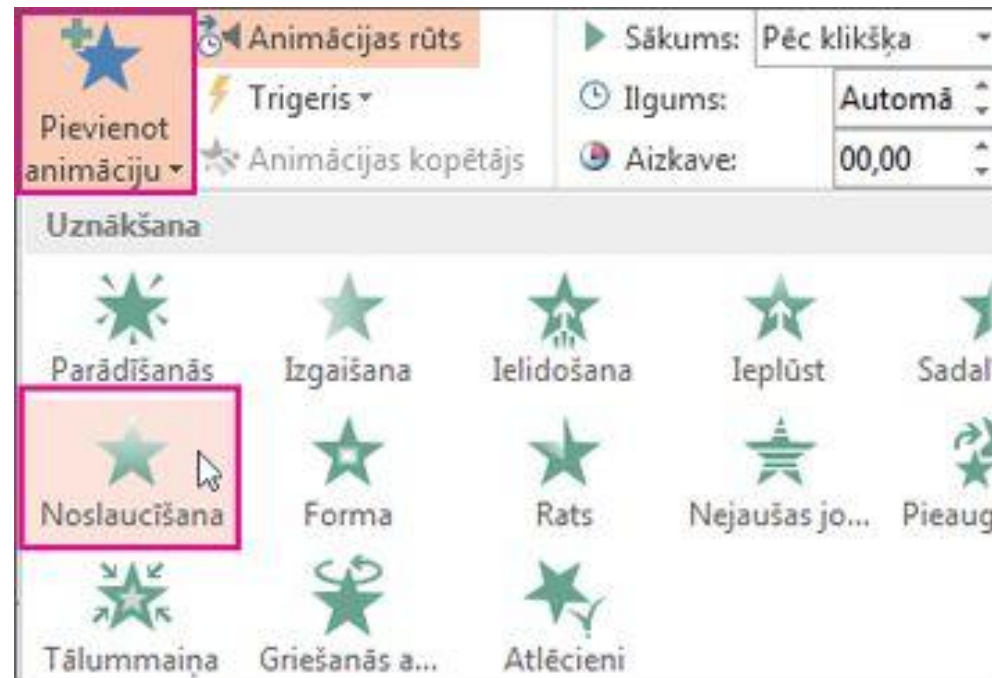
# Programma «Microsoft PowerPoint»

- ✓ «PowerPoint» lietojumprogrammas iespējas ir pietiekamas skolotājam, kurš nepārzina programmēšanu un vienkārši ir programmas lietotājs prezentāciju veidošanai
- ✓ PowerPoint ļauj iestatīt dažādus animācijas efektus





# Noklikšķiniet uz **Pievienot animāciju** un izvēlieties animācijas efektu



Lai objektam lietotu papildu animācijas efektus, atlasiet šo objektu, noklikšķiniet uz **Pievienot animāciju** un izvēlieties citu animācijas efektu

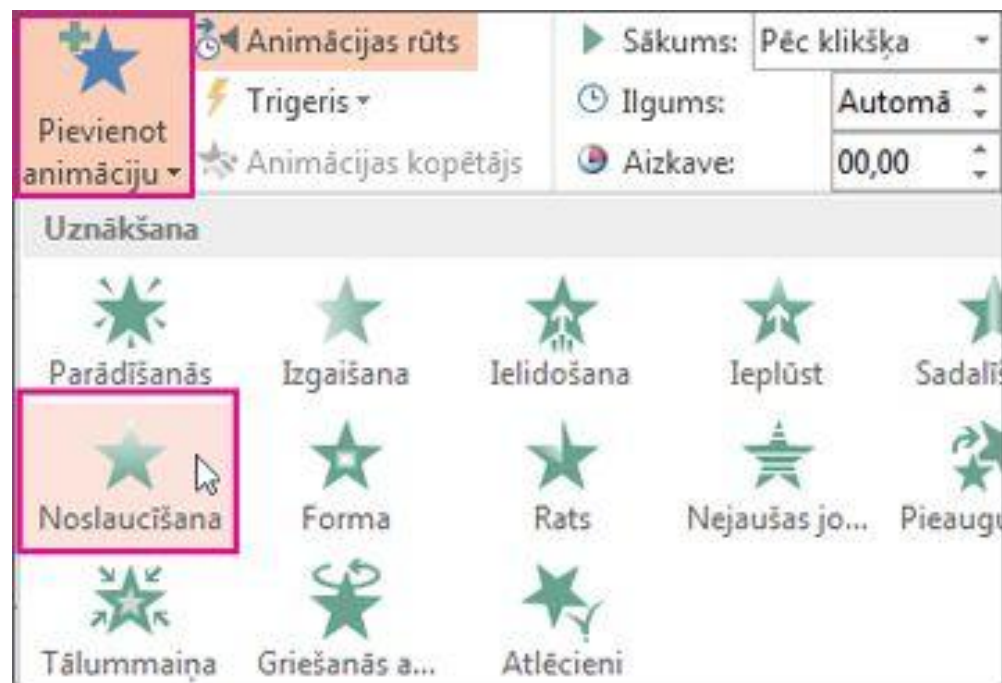
- Slaidā atlasiet objektu, kuru vēlaties animēt
- Cilnē **Animācijas** noklikšķiniet uz **Animācijas rūts**



# Trigeris

- ✓ TRIGERIS ir animācijas rīks, kas ļauj iestatīt darbību atlasītajam elementam, animācija sākas ar klikšķi
- ✓ Ar trigeru palīdzību mēs prezentācijai varam pievienot atgriezeniskās saites elementu

# Noklikšķiniet uz Pievienot animāciju un izvēlieties animācijas efektu



Lai objektam lietotu papildu animācijas efektus, atlasiet šo objektu, noklikšķiniet uz **Pievienot animāciju** un izvēlieties citu animācijas efektu



- <https://support.microsoft.com/lv-lv/office/vair%C4%81ku-anim%C4%81cijas-efektu-lieto%C5%A1ana-vienam-objektam-9bb7b925-ab0f-47d4-bc11-85d939194bed>



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