

DIGITĀLIE MĀCĪBU RĪKI UN MATERIĀLI:
IZMANTOŠANAS IESPĒJAS SPECIĀLAJĀ UN
IEKĻAUJOŠAJĀ IZGLĪTĪBĀ

2023

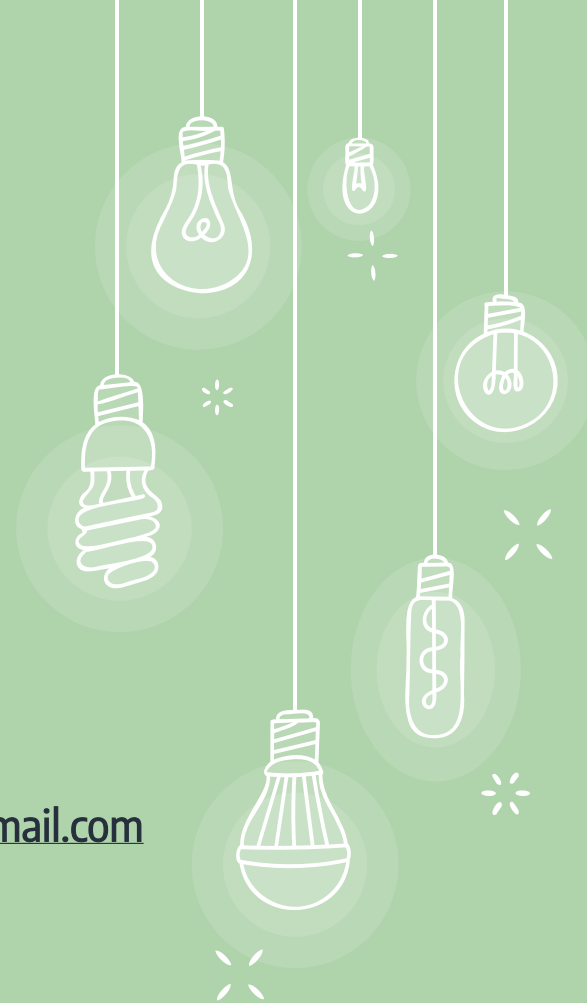
Dagnija Ivanova

LABDIEN!



Inčukalna PII “Minka” logopēde
Siguldas pedagoģiski mediciniskās komisijas specialā
pedagoģe
Latvijas logopēdu asociācijas valdes locekle

+ Saziņai: dagnijaivanova@gmail.com



DIGITĀLIE MĀCĪBU MATERIĀLI, RĪKI,
PLATFORMAS

KAS TAS IR?!



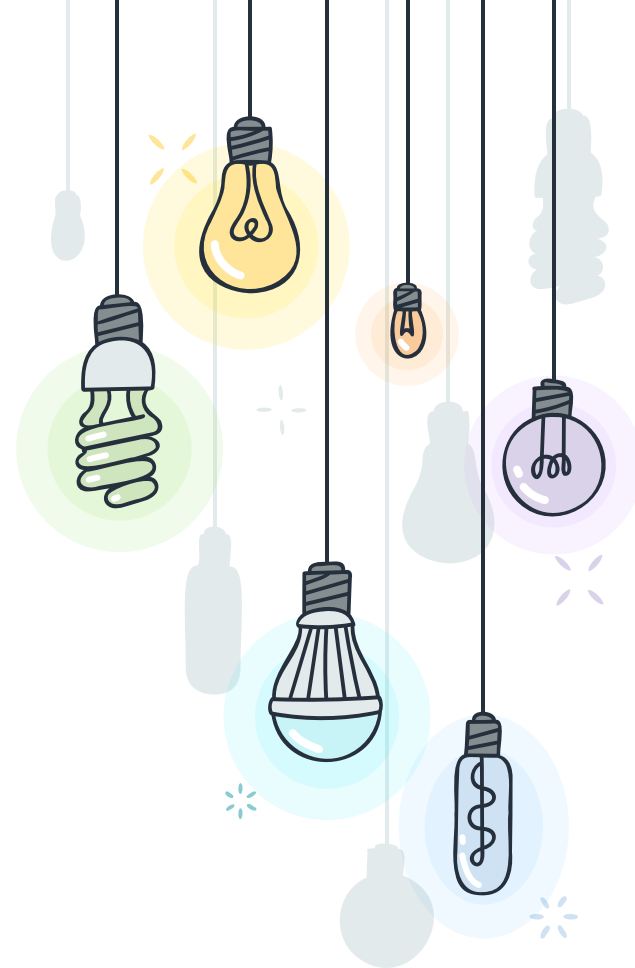
- ✿ Nereti par Digitālu mācību līdzekli tiek uzskatīts, ka tas ir jebkurš mācību materiāls, kas ir digitālā formātā (Krūmiņa, Grumolte-Lerhe, 2022)

Vai tikai skatāma darba lapa datorā ir interesantāka nekā, ja tā ir papīra formātā?

PASĪVS INFORMĀCIJAS SAŅĒMĒJS

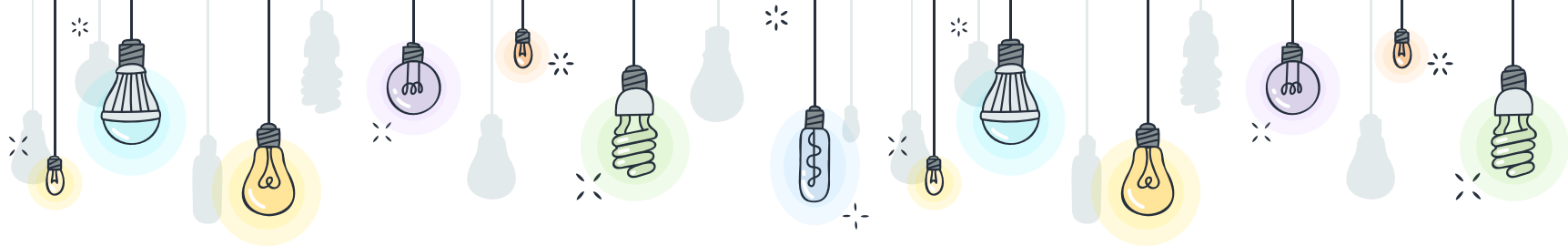


AKTĪVS LIETOTĀJS





Interaktivitāte ir faktors, kas sniedz pievienoto vērtību. Tā nodrošina mijiedarbību ar lietotāju, lai sasniegtu labākus rezultātus.



DIGITĀLS MĀCĪBU LĪDZEKLIS

DML bez interaktivitātes
vai ar vāju interaktivitāti



Lietotājs galvenokārt ir pasīvs informācijas uztvērējs.

Lietotājs nespēj ietekmēt satura virzību.

DML nesniedz lietotājam atgriezenisko saiti.

DML ar ierobežotas
iesaistes interaktivitāti



Lietotājs var izvēlēties saturu vai veicamās darbības

un/vai saņemt atgriezenisko saiti par veiktajām darbībām.

DML ar iesaistošu
interaktivitāti



Lietotājs ir procesa tiešs vai netiešs vadītājs.

DML atšķirīgi mijiedarbojas ar dažādiem lietotājiem.

Katrs lietotājs saņem nepieciešamo atbalstu.

Pieejams: https://www.saeima.lv/petijumi/Digitalie_macibu_lidzekli_Latvija.pdf

(Krūmiņa, Grumolte-Lerhe, 2022)



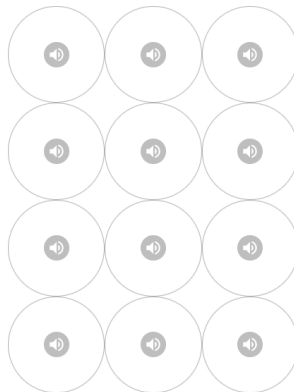
Interaktivitāte digitālajos izglītības materiālos var izpausties dažādos veidos, tostarp:

- **“Klikšķināmie” elementi** - var noklikšķināt uz dažādām satura daļām, piemēram, pogām, saitēm, attēliem vai tekstu, lai piekļūtu papildu informācijai, pārietu uz dažādām sadaļām vai veiktu konkrētas darbības.

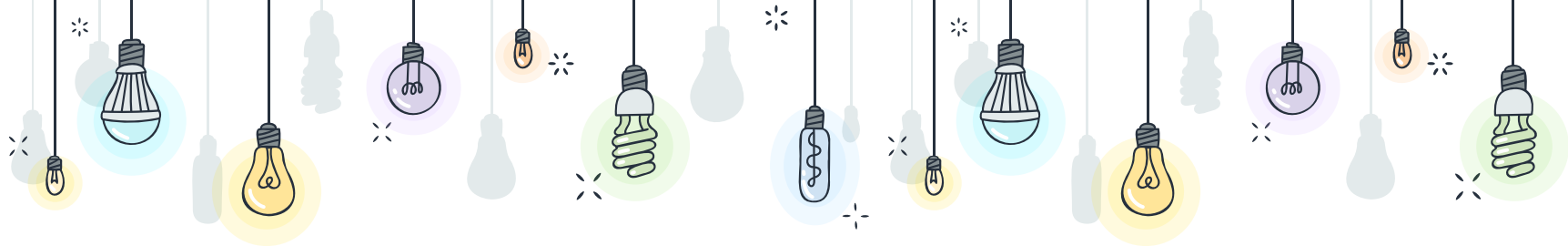
1 CĀĻUS SKAITA RUDENĪ 

Kas es esmu? Kas tu esi?

 Klausies un ieviec aplītī attēlu!



<https://maciunmacies.valoda.lv>



- **Drag and Drop (Aizvelc un noliec) aktivitātes** - skolēni var pārvietot objektus vai elementus digitālajā vidē.
PIEMĒRS: Atbalstsizcilibai.lv

Izveido ilustrāciju!

Noklausieties teikumu! Novieto teikumam atbilstošu attēlu zīmējumā!

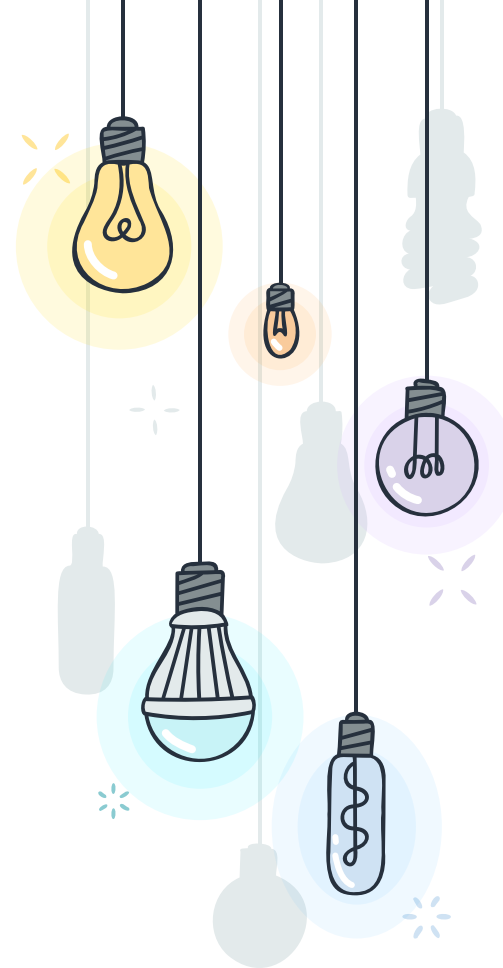


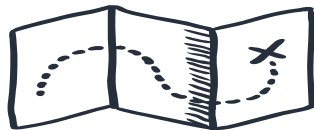
- **Spēles elementi (Gamification elements)** : - izglītojošās spēlēs vai aktivitātēs ir iekļauti tādi elementi kā punkti, līmeņi, izaicinājumi, balvas un sacensības, lai mācīšanos padarītu saistošāku un motivējošāku.
- **Interaktīvās viktorīnas un novērtējumi** - Skolēni digitālajā platformā var atbildēt uz jautājumiem, izpildīt uzdevumus vai risināt problēmas. Bieži tiek sniegta tūlītēja atgriezeniskā saite par atbildēm.

Interaktīvu materiālu izveide speciālās izglītības un logopēdijas vajadzībām ietver:

- + pārdomātu plānošanu
- + individuālo vajadzību ņemšanu vērā
- + fizisko un digitālo resursu apvienošanu

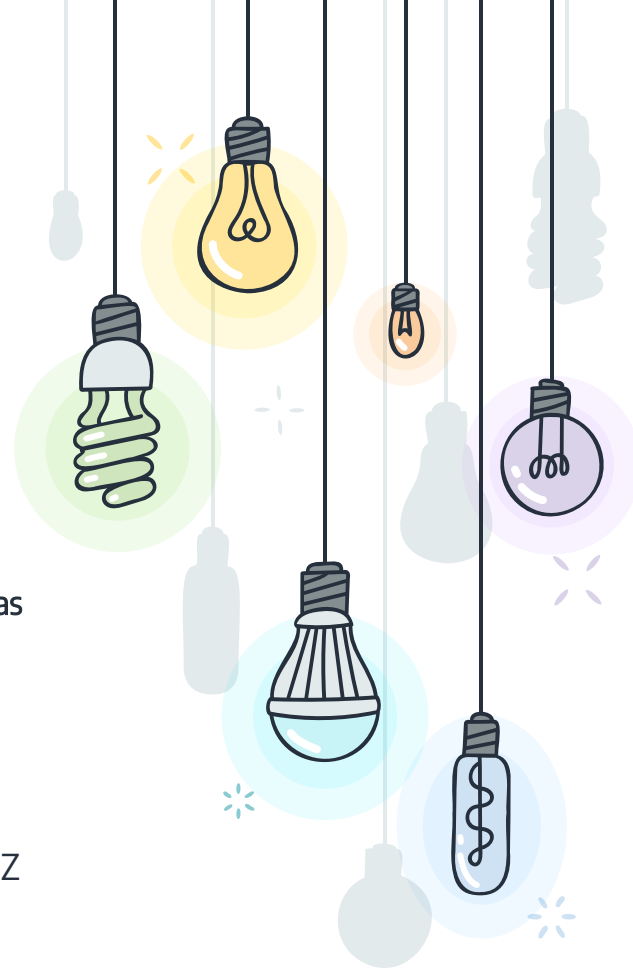
+ Un.....





Viens speciālists, bet dažādas darba vietas

Viena ierīce, kurā ir daudz digitālu aktivitāšu, ir daudz mazāk apgrūtināša un vieglāk pārnēsājama



PAMATPRINCIPI INTERAKTĪVA SATURA VEIDOŠANAI

ŠĀPRAST INDIVIDUĀLĀS VAJADZĪBAS

Sensorās vajadzības, motorās prasmes, kognitīvais līmenis, komunikācijas spējas.

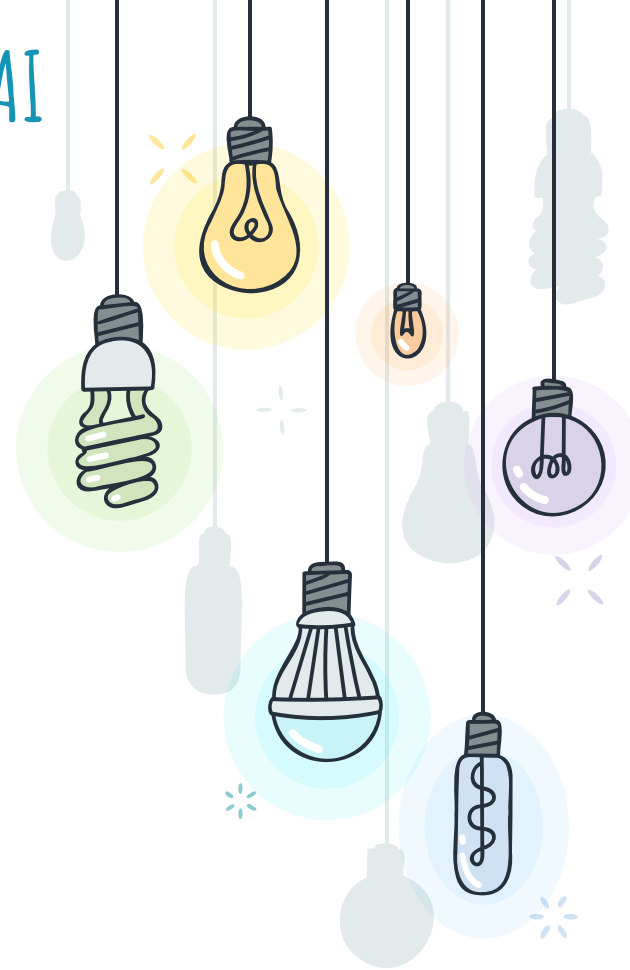
DEFINĒTS MĒRĶIS

- + Kāpēc digitāls materiāls būs laba izvēle?
- + Vai ar to es sasniegšu nodarbības izvirzīto mērķi?
- + Vai tas palīdzēs motivēt bērnu turpināt nodarbības?

PIEMĒROTI RĪKI UN TEHNOLOĢIJAS

- + Taustāms materiāls vai digitāls?
- + Vai varbūt abi kombinācijā?

Piemērs grupu darbā : izveidotas darba stacijas – sensorā, digitalā, sensorā.



PAMATPRINCIPI INTERAKTĪVA SATURA LIETOŠANAI

SAPRAST INDIVIDUĀLĀS VAJADZĪBAS

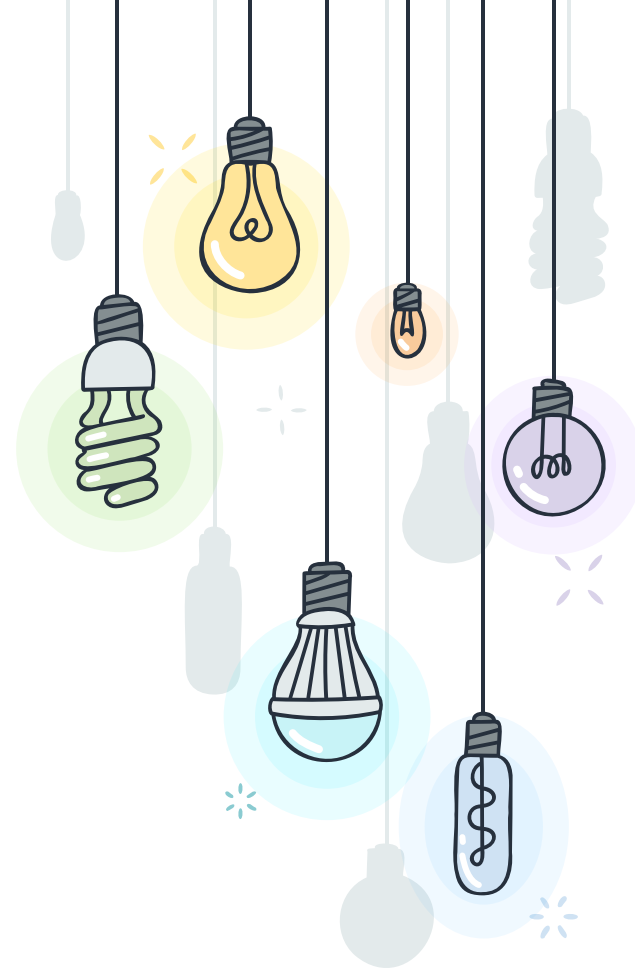
Sensorās vajadzības, motorās prasmes, kognitīvais līmenis, komunikācijas spējas

VAI MATERIĀLU VAR KĀDĀ VEIDĀ PIELĀGOT KONKRĒTA SKOLĒNA VAJADZĪBĀM?

VAI MATERIĀLU IR VIENKĀRŠI LIETOT?

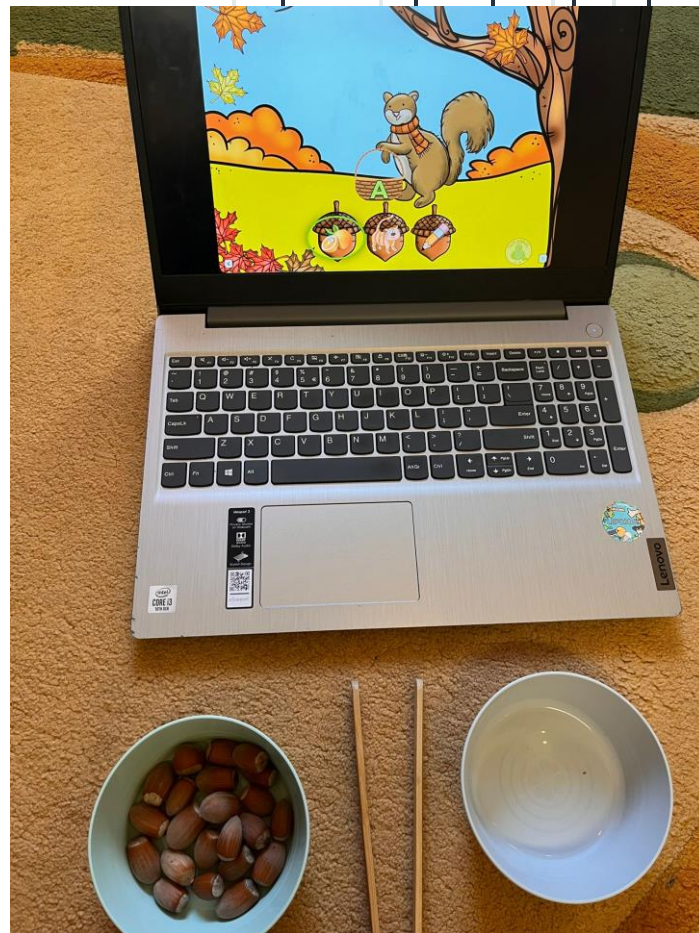
Jāņem vērā skolēna stiprās puses!

VAI MATERIĀLS IR ILGSTOŠI LIETOJAMS VAI TIEŠI PRETĒJI – SKOLĒNS PĀRAK ĀTRI TIEK GALĀ AR UZDEVUMU.

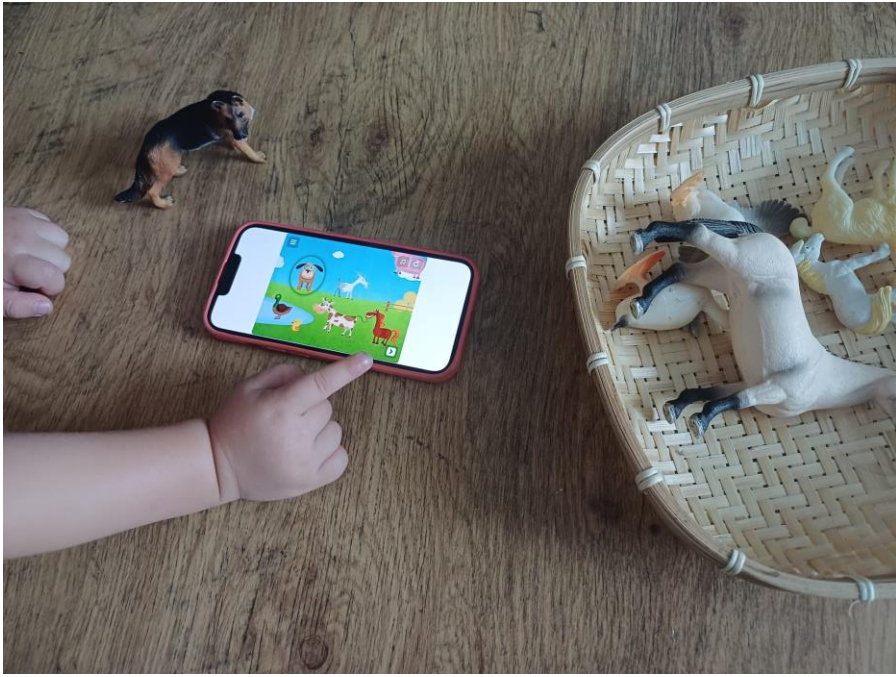




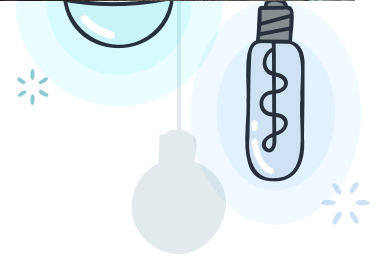
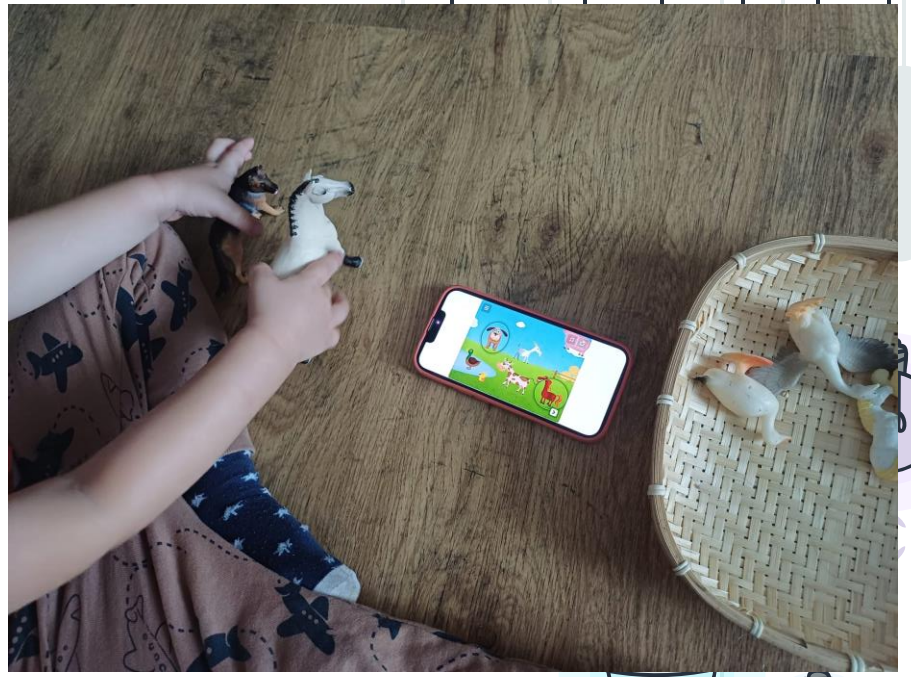
Square Panda (bilde ņemta no geekdad.com)



Tinytap.com veidots materiāls



Tinytap.com veidots materiāls



NODERĪGI

DIGIKLASE.LV

Materiāli klasificēti:

- + pēc interaktivitātes pakāpes;
- + mācību priekšmeta;
- + izglītības posma;
- + speciālās/ iekļaujošās izglītības filtrs




Meklēt materiālu

DigiKlases platformā skolotāju lietošanai šobrīd ir pieejami 1046 materiāli.

Katra materiāla lietotāja pieredzes novērtējums ir paredzēts skolotāju darba atvieglošanai, neatspoguļojot materiāla kvalitāti, bet demonstrējot, cik, mūsdiā, viegli katru materiālu iespējams pielietot mācību procesā.


 Filtrs

 Jaunākie
 

 Raksti šeit lai meklētu...



DIGITĀLS MĀCĪBU LĪDZEKLIS (AR INTERAKTĪVĪTĪ)


Lietotāja pieredze

Spēle bibliotekāriem

Spēles mērķis ir stiprināt un vingrināt pieredzējušu bibliotekāru prasmes UDK un autorzīmju piešķiršanā grāmatām. Spēles mērķauditorija ir bibliotekāri ar...

 profesionālā pilnveide

 N/A, Bibliotekāri ar profesionālajām...





RĪKS – MĀCĪBU SATURA VEIDOŠANAI

Lietotāja pieredze

Nolej AI

NOLEJ AI ir mācību satura veidošanas rīks, kas statisko mācību materiālu (video, audio un teksta saturu) dažu minūšu laikā pārvērš interaktīvā mācību saturā - interaktīv...

 Pirmskolas izglītības pakāpe, Sākumskola, Pamatskola,...




RĪKS – MĀCĪBU SATURA VEIDOŠANAI

Lietotāja pieredze

Yippity

Yippity ir rīks, kas izmanto mākslīgo intelektu, lai izveidotu jautājumu un atbilžu sarakstu pārbaudes darbam no informācijas, kuru jūs ievadiet mājas lapā. Rīks...

 Pirmskolas izglītības pakāpe, Sākumskola, Pamatskola,...

Meklēt materiālu

DigiKlases platformā skolotāju lietošanai šobrīd ir pieejami 1046 materiāli

Katra materiāla lietotāja pieredzes novērtējums ir paredzēts skolotāju darba atvieglošanai, neatspoguļojot, bet demonstrējot, cik, mūsdiā, viegli katru materiālu iespējams pielietot mācību

 Filtrs

Spēle bibliotekāriem

Spēles mērķis ir stiprināt un vingrināt pieredzējušu bibliotekāru prasmes UDK un autorzīmju piešķiršanā grāmatām. Spēles mērķauditorija ir bibliotekāri ar...

 profesionālā pilnveide


 N/A, Bibliotekāri ar profesionālajām...

Lietotāja pieredze



Nolej AI

NOLEJ AI ir mācību satura veidošanas rīks, kas statisko mācību materiālu (video, audio un teksta saturu) dažu minūšu laikā pārvērš interaktīvā mācību saturā - interaktīv...

 Pirmskolas izglītības pakāpe, Sākumskola, Pamatskola,...

Lietotāja pieredze

Filtrs



Materiāla veids



Mācību priekšmets



Izglītības posms



Klase

**Speciālā / iekļaujošā izglītība**

Valoda



Maksa



Reģistrācija



Lietošanas pamācība



Metodiskais līdzeklis



Notīrīt filtru

Rādīt rezultātus

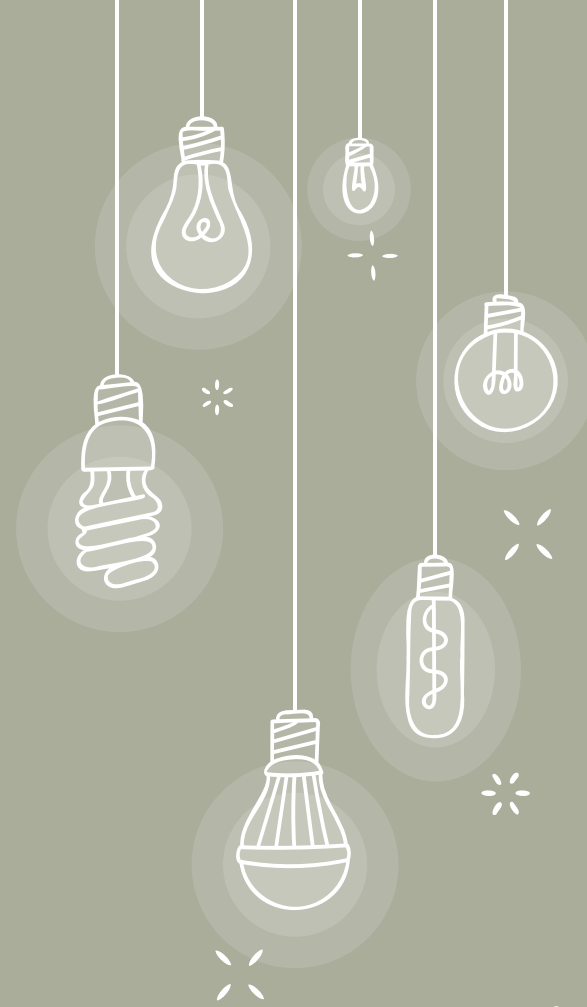
wordwall.net

+ Latviešu valodā

Uzziniet par mūsu veidniem

Atlasiet veidni, lai uzzinātu vairāk

	Saderību meklēšana Velciet un nometiet katru atslēgvārdu blakus tā definīcijai.		Viktorīna Virkne jautājumu ar vairākiem atbilstu variantiem. Pieskarieties pareizajai atbildei, lai turpinātu.		Nejaušās kārtis Pēc nejaušības principa izdaliet kārtis no sajauktas kavas.
	Atmiņas kāršu spēle Pārbaudiet sevi, izmantojot kārtis ar uzvednēm priekšpusē un atbildēm aizmugurē.		Nejaušības ritenis Grieziet ratu, lai redzētu, kurš vienums parādās tālāk.		Atstrast saderības Pieskarieties atbilstošajai atbildei, lai to izslēgtu. Atkārtojiet, līdz visas atbildes ir pazudušas.
	Atveriet kastīti Pēc kārtas pieskarieties katrai kastītei, lai tās atvērtu un atklātu tajās esošo vienumu.		Kārtošana grupās Velciet un nometiet katru vienumu pareizajā grupā.		Trūkstošais vārds Trūkstošo vārdu aktivitāte, kurā veicat un nometat vārdus tukšajās atstarpēs tekstā.
	Anagramma Velciet burtus pareizajās pozīcijās, lai atkodētu vārdu vai frāzi.		Sakārtošana Velciet un nometiet vārdus, lai sakārtotu katru teikumu pareizajā secībā.		Saderīgie pāri Vienlaikus pieskarieties elementu pārim, lai atklātu, vai tie sader.
	Diagramma ar etiķetēm Velciet un nometiet spraudītes pareizajā vietā uz attēla.		Vārdu meklēšana Vārdi ir paslēpti burtu režģī. Atrodiet tos tik ātri, cik vien iespējams.		Spēļu viktorīna Daudzizvēļu viktorīna ar laika ierobežojumu, bonusiem un bonusa kārtu.
	Karatavas Mēģiniet pabeigt vārdu.		Elementu apvēršana otrādi		Krustvārdu mīkla Izmantojiet norādes, lai



Hugo.lv

+ Latviešu valodā

Vairāki valodu rīki vienuviet

Hugo.lv ir Latvijas valsts pārvaldes valodas tehnoloģiju platforma, kas brīvi pieejama ikvienam Latvijas iedzīvotājam. Tā nodrošina automatizētu tulkošanu, runas atpazīšanu un runas sintēzi, kā arī dažādus rīkus daudzvalodu atbalstam e-pakalpojumos.

[Apskatīt visus rīkus →](#)



Tulkojiet tekstus no latviešu uz citām valodām

[Teksta tulkošana →](#)



Pārvērtiet runu rakstītā tekstā

[Runas atpazīšana →](#)



Pārbaudiet pareizrakstību latgaliešu valodā

[Latgaliešu valodas pareizrakstība →](#)



Klausieties rakstītu tekstu vai dokumentu

[Runas sintēze →](#)



Aprunājieties ar virtuālajiem asistentiem

[Virtuālo asistentu katalogs →](#)



Tulkojiet dokumentus ar CAT tulkošanas rīku

[Tulkošanas asistents →](#)

Tinytap.com

- + Skolotāji var ātri un viegli izveidot jautras izglītojošas aktivitātes jebkuram mērķim un iesaistīt skolēnus jaunā nodarbē
- + Bezmaksas izveide



NODERĪGI RESURSI!

<https://toytheater.com/> - bezmaksas spēles, responsīvas visa veida ierīcēs

<https://wow.boomlearning.com/> - platforma un rīku komplekss, kas ir uz mākoņa balstīti digitālie mācību resursi, piemēram, digitālās uzdevumu kartes, viktorīnas, interaktīvas nodarbības u.c. *Boom Learning* var izmantot, mācoties klātienē, bet to var izmantot arī tālmācībā. BEZMAKSAS VERSIJĀ (var izveidot 5 bezmaksas spēles)

<https://bernistaba.lsm.lv/speles> - interaktīvas spēles latviešu valodā

<https://classroomscreen.com/> - “Baltā tāfele”, noderīgi skolā, lai bērniem vizualizētu klases skaļuma līmeni, atlikušo laiku uzdevumam, uzdevuma veidu (diskusija utml.), atgriezeniskās saite (izejas kartes princips).

<https://arasaac.org/> - piktogrammas


<https://easel.teacherspayteachers.com/> - bezmaksas interaktīvu materiālu veidošana (ir arī opcija veidot pārbaudes darbus utml.)

<https://genial.ly/> - rīks interaktīva satura veidošanai (paraugs izveidotam materiālam: <https://view.genial.ly/610a6815c34dbf0db5eeb349/presentation-dzivnieki> atrasts caur: digiklase.lv)

<https://bookcreator.com/> - interaktīvu grāmatu veidošana (opcija ierakstīt balsi, pievienot savus zīmejumus – bezmaksas)



Ir svarīgi saprast kādu ziņu, mēs vēlamies nodot bērnam.

 Ja digitālos risinājumus izmantojam jēgpilni, nodrošinot atgriezenisko saiti, tad bērnam gan tīši, gan netīši varam nodot informāciju par to, ko tehnoloģijas mums sniedz.

 Tomēr svarīgi atcerēties, ka digitālās tehnoloģijas nevar aizstāt speciālistu profesionālu darbību.

