



2023

Metodiskais materiāls bibliotekāriem

Par digitālo rīku izmantošanu izglītojošās
norisēs bibliotēkā

Sagatavoja: Viktorija Gramakova

Mērķis

Veicināt bibliotekāru prasmju pilnveidi digitālo rīku izmantošanā izglītojošās norisēs bibliotēkā.

Šajā materiālā

Iekļauts digitālā rīka apraksts, tā pielietošanas piemēri un uzdevumu piemēri, saites uz resursiem, kurā aprakstīta vai demonstrēta rīka izmantošana.

Materiālā apskatītie rīki:

- [Padlet](#)
- [Mentimeter](#)
- [Wordwall](#)
- [Plickers](#)
- [Classroomscreen](#)
- [Jamboard](#)

Mērķauditorija

LNB Kompetenču attīstības centra pedagogi, bibliotekāri, pieaugušo izglītotāji.

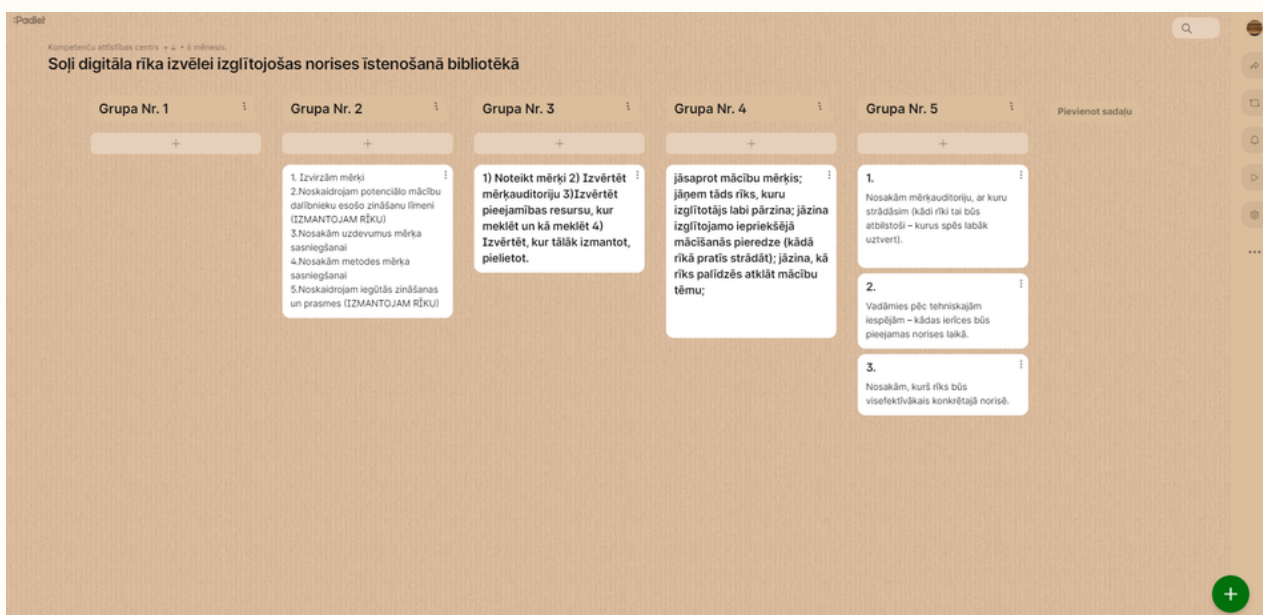
Padlet

Rīka apraksts

Padlet ir piezīmju sienas rīks, lai apkopotu un apmainītos ar informāciju reāllaikā. Darbojas arī kā virtuālā līmlapiņu siena. Vairāki dalībnieki var vienlaicīgi pievienot/rediģēt virtuālo sienu, pievienot komentārus. Pieejami dažādu virtuālo sienu formāti: kanva (virtuāla siena ar vairākām sadaļām), laikjosla, stāstu dēlis, saraksts, siena, karte u.c. Ar izveidoto sienu var viegli dalīties.

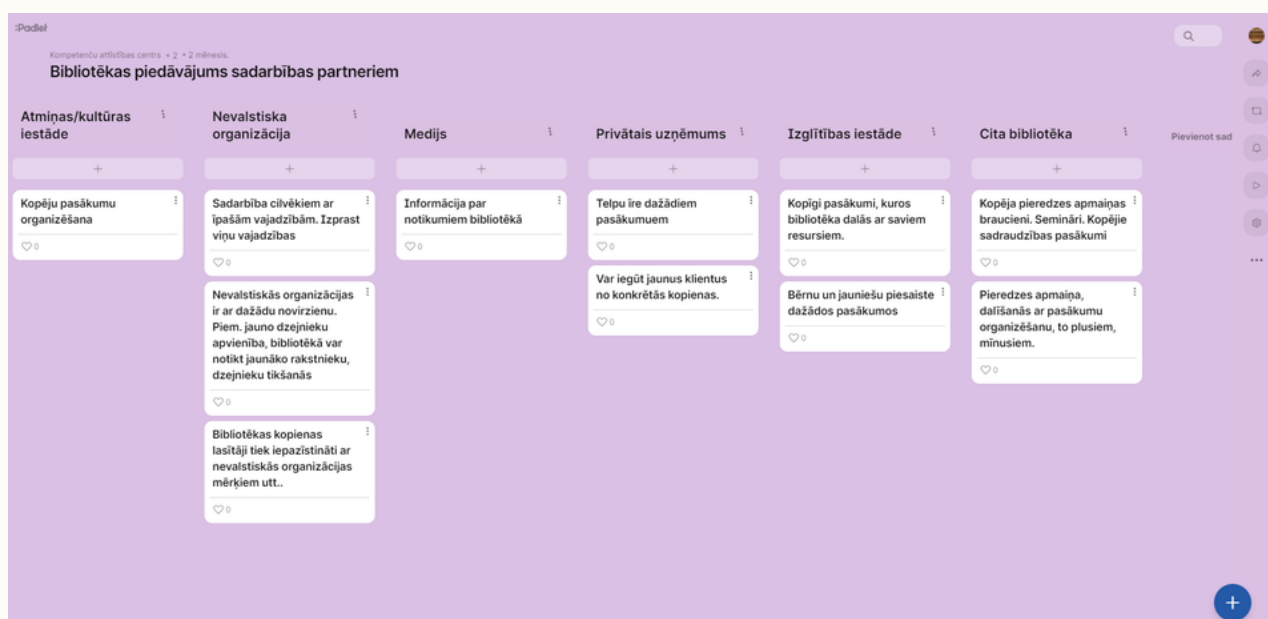
Rīka pielietošana un uzdevumu piemēri

Padlet rīku var izmantot grupu darbam. Piemēram, katrai grupai var sagatavot virtuālo sienu ar sadaļām, lai apkopotu domas un viedokļus.



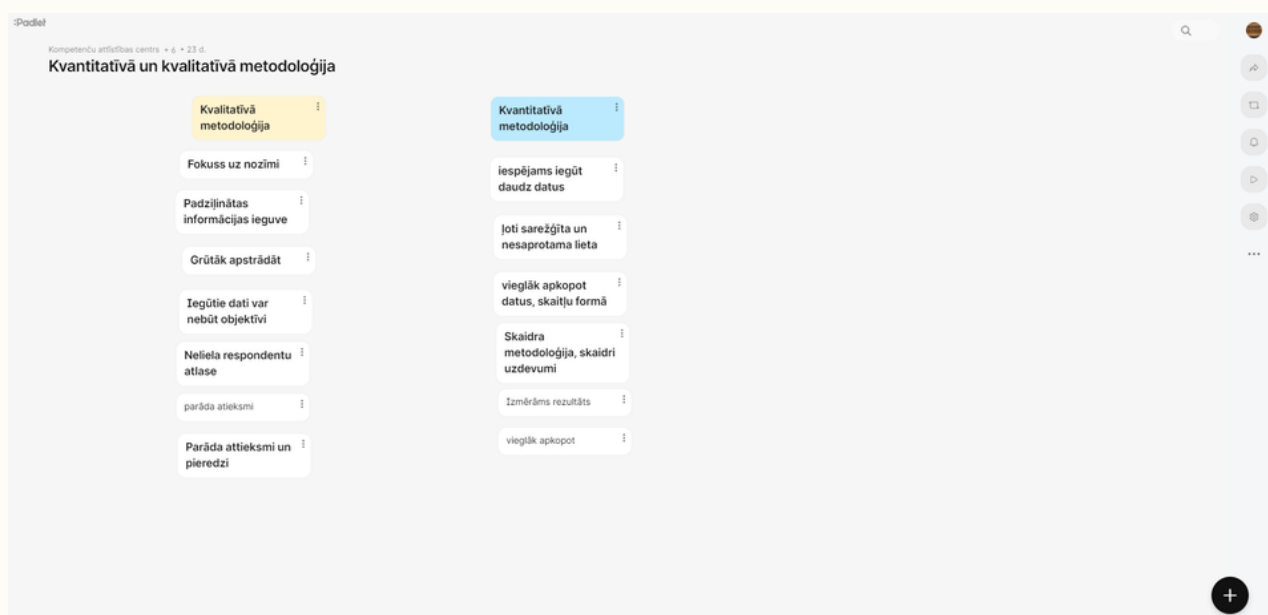
Attēls Nr. 1 Uzdevuma piemērs grupās, izmantojot Padlet rīku

Attēlā Nr. 1 ir parādīts uzdevuma piemērs, kurā dalībnieki grupās izstrādā soļus digitālā rīka izvēlē. Šim uzdevumam tiek izmantota viena virtuālā siena, kurā katra grupa apkopo savus viedokļus un ieraksta zem attiecīgā grupas numura. Tādējādi arī citas grupas var redzēt grupas sniegumu un komentēt to, ja nepieciešams. Šāda veida uzdevums ļauj strādāt komandās, apmainīties ar viedokļiem un pieredzi, diskutēt.



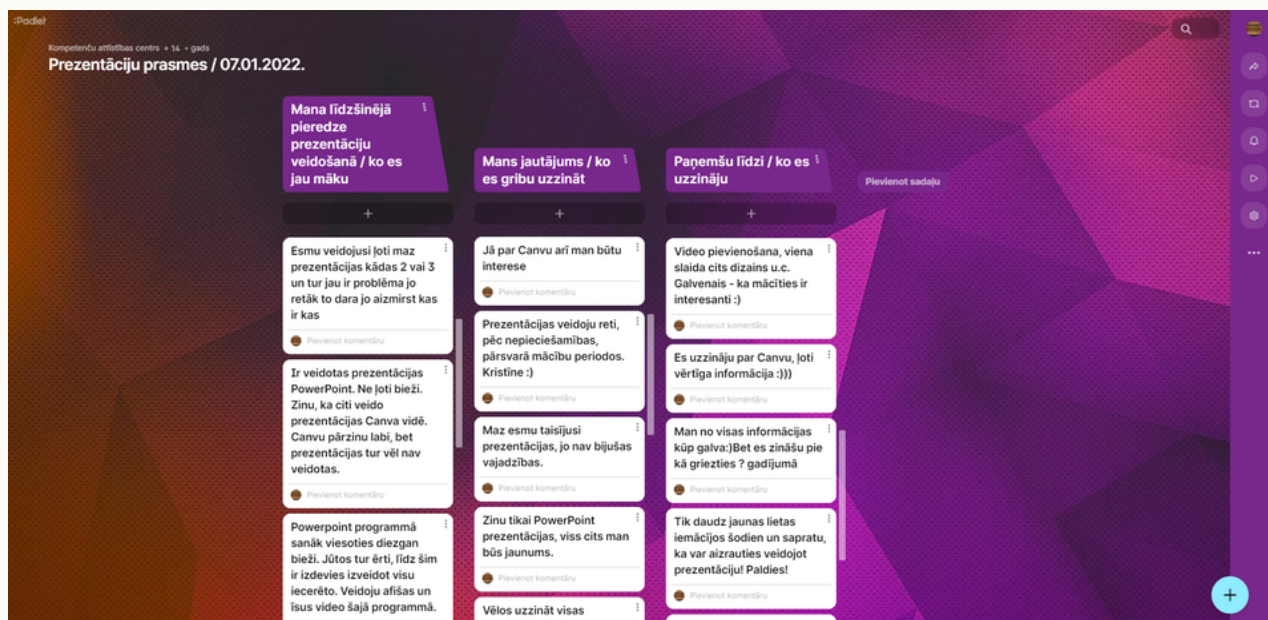
Attēls Nr. 2 Uzdevuma piemērs individuāli, izmantojot Padlet rīku

Līdzīga principa uzdevuma piemērs ir parādīts attēlā Nr. 2., kur zem attiecīgiem jēdzieniem tiek rakstīti piemēri. Kā redzams attēlā Nr. 2., piemēriem dalībnieki var piešķirt vērtējumu/atzīmes "Patīk", ko apzīmē sirsniņa zem katra piemēra, tās tiek saskaitītas. Tādā veidā izglītotājs var secināt, kuru viedokli vai ideju atbalsta visvairāk. Attēlā Nr. 2 šādas atzīmes netika veiktas, tāpēc parādās nulles. Pēc šāda principa var grupās apkopot noderīgas datubāzes un pievienot raksturojumu.

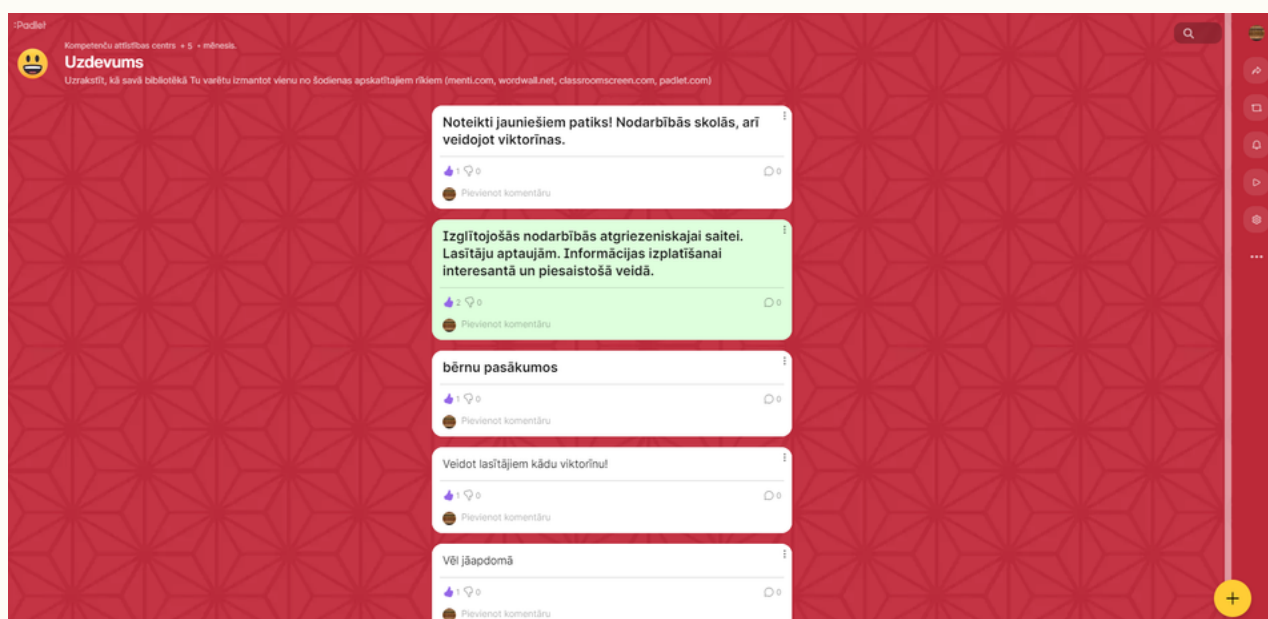


Attēls Nr. 3 Uzdevuma piemērs individuālai izpildei, izmantojot Padlet rīku

Padlet sienā ir iespēja kopīgi izveidot raksturojumu kādam noteiktam jēdzienam vai aprakstīt jēdzienu atšķirību, kā tas ir parādīts attēlā Nr. 3, respektīvi, izglītotājs sagatavo sadaļas (šajā piemērā zilā un dzeltenā krāsā) un zem katra jēdziena/ sadaļas dalībnieki pieraksta raksturīgākās iezīmes.

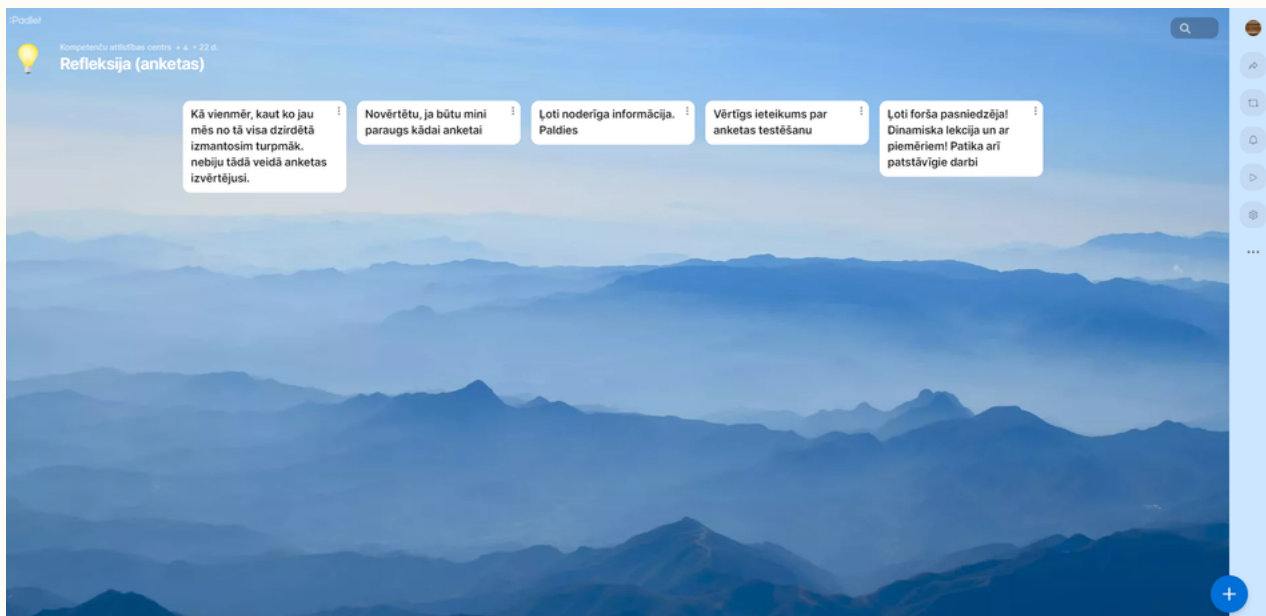


Attēls Nr. 4 Refleksijas piemērs individuālai izpildei, izmantojot Padlet rīku. Padlet rīks ir ļoti labs atgriezeniskās saites iegūšanai un sniegšanai. Kā parādīts attēlā Nr. 4, dalībnieki atbild uz jautājumiem mācību sākumā "Ko es jau zinu?" un "Ko vēlos uzzināt?", un mācību beigās dalās ar to, ko ir uzzinājis. Tādā veidā izglītotājs iegūst priekšstatu, ko dalībnieki ir uzzinājuši mācību laikā. Arī dalībniekiem tas palīdz definēt mācību vajadzības un novērtēt, ko jau zina un ko uzzināja.



Attēls Nr. 5. Refleksijas piemērs, izmantojot Padlet rīku

Līdzīgs refleksijas piemērs ir parādīts attēlā Nr. 5, kur dalībnieki dalās ar pārdomām, kur un kādā veidā izmantos jauniegūtās zināšanas, tādā veidā izglītotājs var pārliecināties, ko ir iemācījušies mācību dalībnieki un, vai ir sasniegts mācību rezultāts.



Attēls Nr. 6 Atgriezeniskās saites iegūšana par nodarbību, izmantojot Padlet rīku

Padlet sienu var izmantot arī vispārējo atsauksmju sniegšanai par mācībām, kā tas ir parādīts attēlā Nr. 6.

NODERĪGI RESURSI

Pamācības rīka lietošanā

Nosaukums un saite uz resursu	Valoda	Formāts
<u>Padlet izmantošanas instrukcija</u>	Latviešu	PDF fails
<u>Padlet sienas pamācība</u>	Latviešu	PDF fails
<u>Padlet apraksts</u>	Latviešu	Vietne
<u>Padlet - notikumu sienas izveidošana</u>	Latviešu	Video
<u>Darbs ar vietni Padlet</u>	Latviešu	Video
<u>Padlet instrukcija (izmantošana mācību darbā)</u>	Latviešu	Video
<u>How to Teach with Padlet</u>	Angļu	Video
<u>Padlet Tutorial for Teacher</u>	Angļu	Video

Mentimeter

Rīka apraksts

Mentimeter ir interaktīva prezentācijas programatūras platforma, kas ļauj izglītotājam iegūt reāllaika informāciju no izglītojamajiem ar aptauju, viktorīnu, testu un vārdu mākoņu palīdzību. Tāpat ir iespēja uzstādīt prezentāciju izglītojamajiem lietot asinhronā veidā, piemēram, neklātienē kā mājas darbs.

Lai izglītojamie varētu iesniegt atbildes sinhronā veidā, darbam nepieciešami viedtālruni vai datori. Ikvienam, kas atbild uz jautājumiem, jāievada ciparu kods, jānoskenē kvadrātkods vai jāpieslēdzas izmantojot saiti, kas atbilst prezentācijai. Pieslēgšanās veidu jāizvēlas atbilstoši mācību formātam, piemēram, ja Mentimeter tiek izmantots asinhronā veidā, tad var izmantot saiti, jo visdrīzāk prezentācija tiks skatīta datorā, ja sinhronā veidā, tad ātrākais veids ir pieslēgties ar viedtālruni, noskenējot kvadrātkodu. Labajā apakšējā stūrī var redzēt dalībnieku skaitu, kuri ir pieslēgušies.

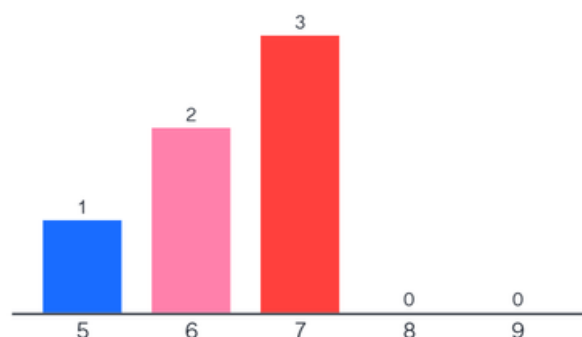
Rīka pielietošana un uzdevumu piemēri

Vispopulārākais veids, kā izmanto Mentimeter rīku, ir vairākizvēļu jautājums (Multiple Choice), kas darbojas kā balsošanas rīks, un viktorīna jeb testa tipa jautājums ar vai bez pareizās atbildes.

Go to www.menti.com and use the code 8893 7923

Novērtē! Manuprāt, Latvijas bibliotekāri savu bibliotekāro darbu veic uz... (balle)

Mentimeter



Attēls Nr. 7 Jautājuma piemērs (Multiple Choice) Mentimeter rīkā

Kā redzams attēlā Nr. 7, Mentimeter rīkā ir iespēja uzdot jautājumu balsošanai (bez pareizās atbildes). Ar šī jautājuma palīdzību ātri var iegūt atgriezenisko saiti par konkrētu tēmu, iegūt atsauksmi par mācībām vai uzdot jautājumu, lai diskutētu par rezultātiem.

Go to www.menti.com and use the code 7107 6658

Digitālais rīks izglītībā ir

L N B
LATVIJAS
NACIONĀLA
BIBLIOTĒKA



Attēls Nr. 8 Jautājuma piemērs (Quiz) Mentimeter rīkā

Attēlā Nr. 8 parādīts testa tipa jautājums ar pareizo atbildi. Šāda tipa jautājums veiksmīgi kalpo zināšanu pārbaudīšanai, piemēram, priekšzināšanu diagnosticēšanai mācību sākumā vai zināšanu pārbaudīšanai mācību beigās, lai iegūtu atgriezenisko saiti, ko ir iemācījušies dalībnieki.



Attēls Nr. 9 Jautājuma piemērs (Word Cloud) Mentimeter rīkā

Viens no jautājumu veidiem, kur atbildi ieraksta paši dalībnieki, Mentimeter rīkā tiek saukts kā "Vārdu mākonis" (Word Cloud) (skatīt attēlu Nr. 9). Dalībniekiem ierakstot īsu atbildi, tas parādās kopējā vārdu mākonī kopā ar citām atbildēm. Šajā jautājumā nav pareizās atbildes. Šāda tipa jautājumu var izmantot aptaujas veikšanai, piemēram, lūgt dalībniekiem nosaukt asociatīvās atbildes par noteiktu tēmu vai jautāt, kādas ir dalībnieku priekšzināšanas. Šajā piemērā ir parādīts, ka caur kvadrātkodu, kas redzams kreisajā apakšējā stūrī, dalībnieki var pieslēgties, lai atbildētu uz jautājumu.



Attēls Nr. 10 Jautājuma piemērs (Open Ended) Mentimeter rīkā

Attēlā Nr. 10 ir parādīts atvērtā jautājuma (Open Ended) piemērs, kurā dalībnieki var atbildēt plašāk nekā vārdu mākonī. Arī atbilžu apkopošanas formāts atšķiras. Šajā jautājuma veidā dalībnieku atbildes tiek apkopotas individuāli un secīgi, tādējādi atbildes ir pārskatāmas.



Attēls Nr. 11 Jautājuma piemērs (Ranking) Mentimeter rīkā

Mentimeter piedāvā arī ranžēšanas tipa jautājuma izveidi (skatīt attēlu Nr. 11). Šajā jautājumā dalībniekiem tiek piedāvāts sakārtot apgalvojumus, piemēram, pēc svarīguma vai pēc prioritātes. Izglītotājam ir jāparedz, ko tieši dalībniekam vajadzēs ranžēt un pēc kāda principa. Ranžēt var, piemēram, zināšanas, kuras ieguva mācību laikā, vai tēmas, kuras likās vissarežģītākās.



Attēls Nr. 12 Jautājuma piemērs (Scales) Mentimeter rīkā

Mentimeter piedāvā izveidot jautājumu, kurā dalībnieks novērtē apgalvojumus. Kā parādīts piemērā attēlā Nr. 12, tiek piedāvātas tēmas, kuras dalībniekiem ir jānovērtē noteiktajā skalā, ņemot vērā viņu zināšanu līmeni. Uz ekrāna parādās atbilžu apkopojums pēc vidējā rādītāja.



Attēls Nr. 13 Jautājuma piemērs (100 points) Mentimeter rīkā

Attēlā Nr. 13 ir parādīts jautājuma tips, kur dalībniekam 100 vienības (% , punkti u.c.) jāsadala pa noteiktiem faktoriem, kurus piedāvā izglītotājs. 100 vienības starp faktoriem var sadalīt pēc svarīguma, prioritātes vai pēc cita kritērija.



Attēls Nr. 14 Jautājuma piemērs (2X2 Grid) Mentimeter rīkā

Mentimeter rīkā tiek piedāvāts jautājuma tips, kurā dalībniekam ir iespēja novērtēt katru faktoru pēc diviem kritērijiem (2x2 Grid). Vērtējums tiek atspoguļots koordinātu plaknē (skatīt attēlu. Nr. 14).



Attēls Nr. 15 Jautājuma piemērs (Guess the Number) Mentimeter rīkā

Attēlā Nr. 15 ir parādīts jautājuma veids, kurā dalībnieks no piedāvātas ciparu skalas izvēlas ciparu kā atbildi uz jautājumu. Šajā jautājuma veidā kā atbildi jāizvēlas tikai cipara formāts. Šo jautājuma veidu var izmantot jautājumiem, kuru atbilde ir skaitlis, piemēram, gads, skaits, vecums, datums kuru jāizvēlas no ciparu skalas.

Go to www.menti.com and use the code 5736 2640

Atzīmē, kuru grāmatu Tu iekļautu savas bibliotēkas krājumā?



Attēls Nr. 16 Jautājuma piemērs (Pin on Image) Mentimeter rīkā

Mentimeter rīks piedāvā jautājuma veidu, kur dalībnieks var veikt atzīmi attēlā, kuru ir sagatavojis izglītotājs (Pin on Image). Attēlā Nr. 16 ir parādīts jautājuma piemērs, kurā dalībniekam attēlā jāieklikšķina izvēlētajā grāmata, atbilstoši jautājumam. Klikšķināt attēlā var vienu reizi. Dalībnieku ieklikšķinātās vietas parādās ekrānā (punkts zilā krāsā).

Go to www.menti.com and use the code 6492 4080

Izvēlies, ko labāt tu gribētu darīt projektā?

Mentimeter

Sastādīt projekta
budžetu

1

Organizēt tikšanos ar
partneriem

2

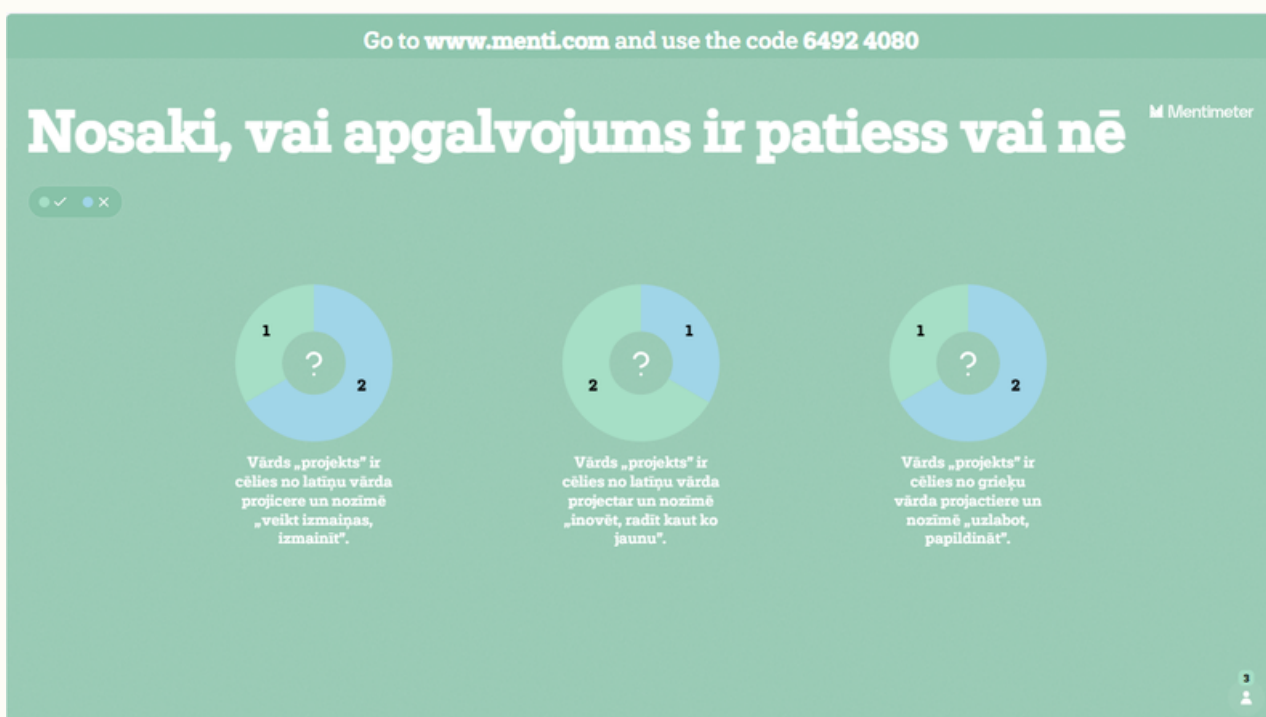
Attēls Nr. 17 Jautājuma piemērs (This or That) Mentimeter rīkā

Šajā jautājumā (skatīt attēlu Nr. 17) dalībniekam ir iespēja izvēlēties vienu no divām piedāvātajām atbildēm. Mentimeter rīks apkopo atbildes un atbilžu skaits katrai izvēlei parādās uz ekrāna.



Attēls Nr. 18 Jautājuma piemērs (Traffic Light) Mentimeter rīkā

Jautājuma veids "Luksofors" (Traffic Light) piedāvā dalībniekiem izvēlēties vienu no trim atbilžu variantiem, kas atbilst luksofora krāsām. Arī šeit tiek apkopotas dalībnieku atbilžu skaits pēc krāsām.



Attēls Nr. 19 Jautājuma piemērs (Truth or Lie) Mentimeter rīkā

Jautājuma veids "Aplams vai patiess" (Truth or Lie) (skatīt attēlu Nr. 19), kur dalībniekiem ir iespēja novērtēt apgalvojumus un noteikt, vai tas ir aplams vai patiess.

NODERĪGI RESURSI

Pamācības rīka lietošanā

Nosaukums un saite uz resursu	Valoda	Formāts
<u>Mentimeter lietošanas instrukcija</u>	Latviešu	PDF fails
<u>Mentimeter apraksts</u>	Latviešu	Vietne
<u>Kā lietot Mentimeter - digitālās aptaujas rīku</u>	Latviešu	Video
<u>Mentimeter instrukcijas (interaktīvās prezentācijas)</u>	Latviešu	Video
<u>Make Your Presentation Fun and Engaging with Mentimeter - EdTech Tool</u>	Angļu	Video
<u>Transform Boring Presentations into Interactive Meetings - Mentimeter</u>	Angļu	Video

Attēls Nr. 20 Aktivitātes piemērs (Random Wheel) Wordwall rīkā

Attēlā Nr. 20 ir parādīts, kā tiek izmantots "laimes ratu" princips, lai izlozētu jautājumu diskusijai. Šo aktivitāti var veikt sinhroni, izmantojot interaktīvo tāfeli, respektīvi, izglītotājs sagatavo jautājumus diskusijai, ievieto Wordwall veidnē "Random Wheel" un katrs dalībnieks, izmantojot interaktīvo tāfeli, "griež laimes ratu" un atbild uz izlozēto jautājumu.



Attēls Nr. 21 Aktivitātes piemērs (Random Wheel) Wordwall rīkā

Izmantojot to pašu jautājuma veidni "Random Wheel", dalībnieki var izlozēt tēmu patstāvīgajam darbam, tādējādi ievērojot godīguma principu, pēc kura tiek iedalītas tēmas dalībniekiem. Attēlā Nr. 21 ir uzskaitītas mērķgrupas, kuras dalībnieki izlozē, lai patstāvīgajā darbā aprakstītu kā bibliotēkas apmeklētājus.



Attēls Nr. 22 Aktivitātes piemērs (Random Cards) Wordwall rīkā

Attēlā Nr. 22 ir parādīta aktivitātes veidne "Random Cards", kuru arī var izmantot kā lozēšanas aktivitāti.



Attēls Nr. 23 Aktivitātes piemērs (Open the Box) Wordwall rīkā

Wordwall rīks piedāvā aktivitātes veidni "Open the Box", kurā var ievietot dažādas tēmas/ jautājumus un pēc nejaušības principa izlozēt. Attēlā Nr. 23 redzamajam piemēram ir tāds pats princips, kā Random Wheel jautājuma veidam.



Attēls Nr. 24 Aktivitātes piemērs (Find the Match) Wordwall.net rīkā

Attēlā Nr. 24 ir parādīta aktivitātes veidne "Find the Match" jeb savienot/atrast atbilstošo. Šīs aktivitātes princips ir kā testa jautājumi, piemēram, no četriem piedāvātajiem terminiem ir jāizvēlas definīcijai atbilstošais.

NODERĪGI RESURSI

Pamācības rīka lietošanā

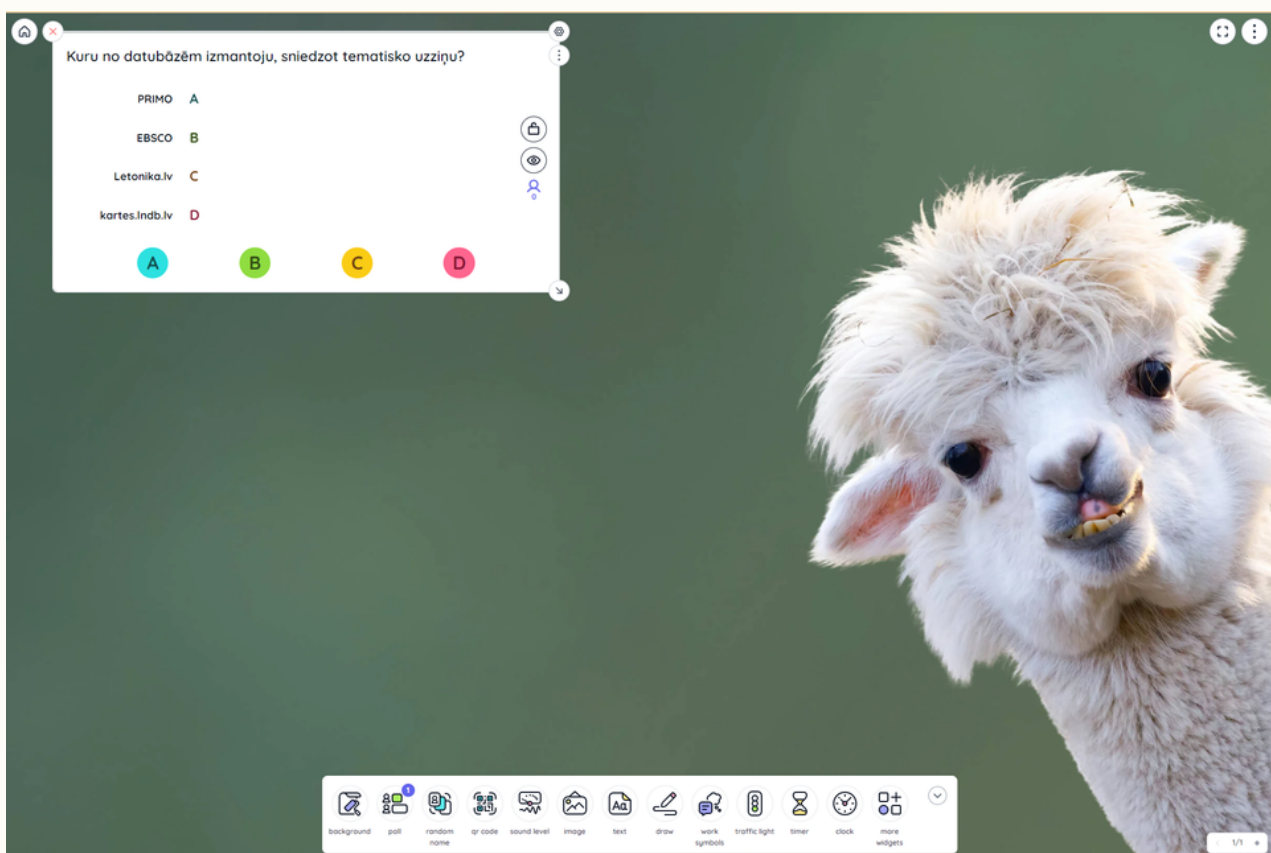
Nosaukums un saite uz resursu	Valoda	Formāts
<u>Uzdevumu piemēri</u>	Latviešu	Vietne
<u>Wordwall - mācīšanās interaktīvu spēļu veidā</u>	Latviešu	Video
<u>Wordwall tutorial for beginners</u>	Angļu	Video

Classroomscreen

Rīka apraksts

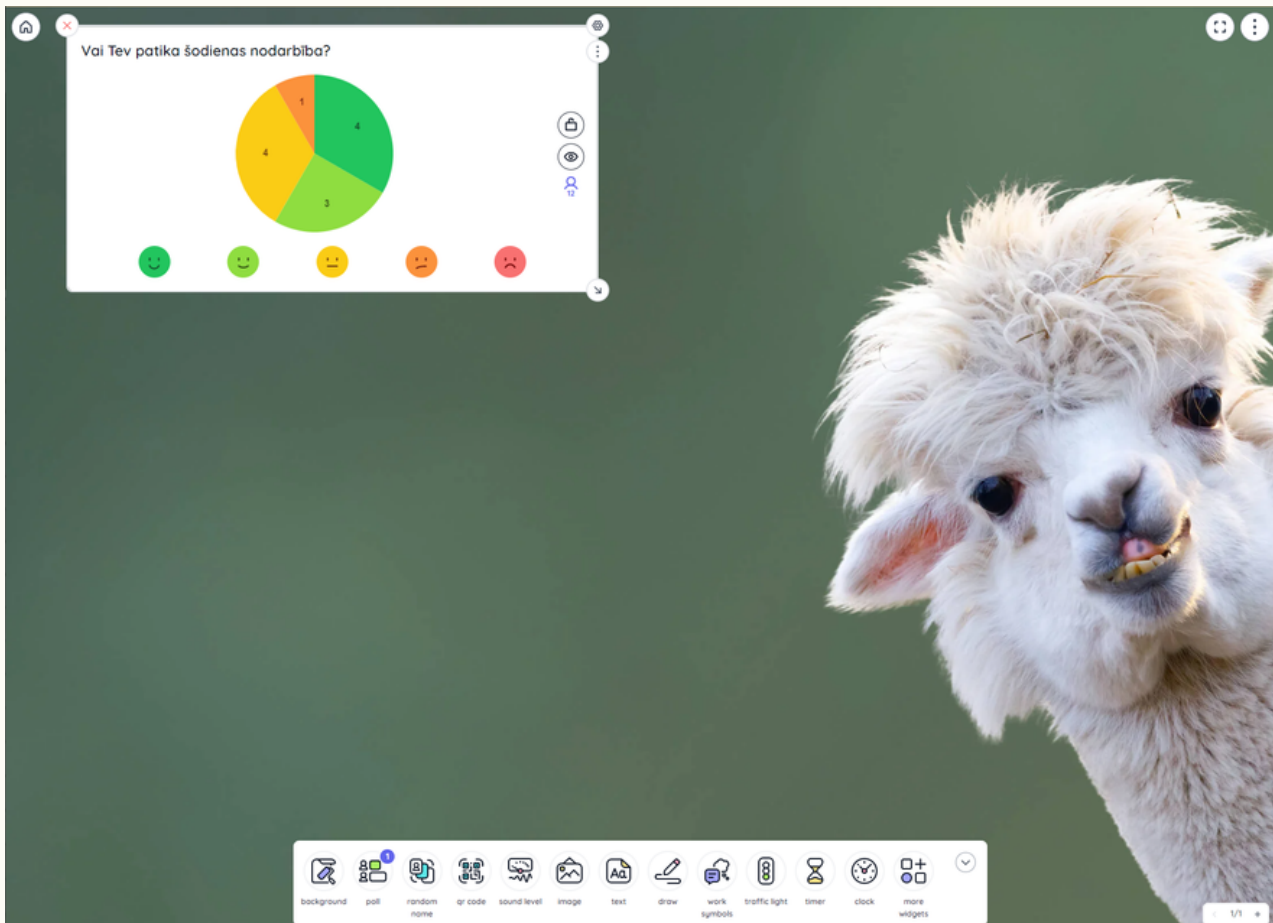
Classroomscreen ir digitālā tāfele jeb darba virsma, kurā var likt un mainīt dažādus rīkus, lai uzskatāmi parādītu instrukcijas, nodotu informāciju vai iesaistītu dalībniekus. Izglītotājs var izvietot teksta informāciju, attēlus, var izmantot zīmēšanas un audio ieraksta opcijas, metamos kauliņus, hronometru u.c. rīkus. Ar Classroomscreen palīdzību tiek atbalstīta mācīšana un mācīšanās, tiek veicināta iesaistīšanās un sniegta palīdzība dalībniekiem uzsākt darbu. Piedāvātos rīkus var izmantot vienlaicīgi un kombinēt dažādos veidos.

Rīka pielietošana un uzdevumu piemēri



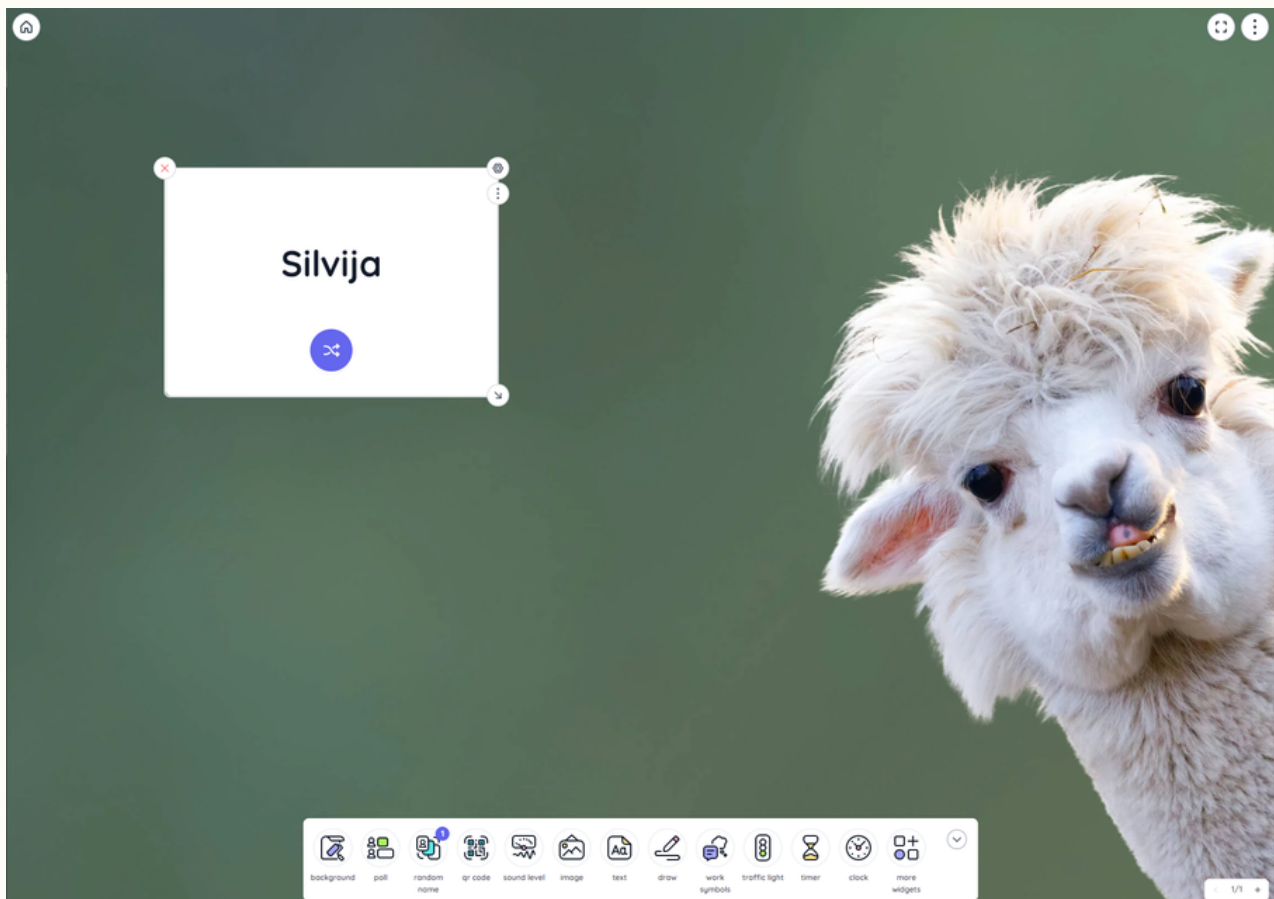
Attēls Nr. 25 Aktivitātes piemērs (Poll, Multiple Choice) Classroomscreen rīkā

Attēlā Nr. 25 parādīts aktivitātes piemērs, kurā dalībnieki atbild uz jautājumu, izvēloties vienu no atbilžu variantiem. Aktivitāte darbojas kā aptauja (tā ir anonīma), kuras rezultāti uzreiz pēc atbilžu sniegšanas tiek apkopoti un vizualizēti. Šo rīku var izmantot gan attālināti, kopīgojot digitālo tāfeli, gan klātienē, ja mācību telpā ir pieejama interaktīvā tāfele, tādējādi katrs mācību dalībnieks var pieiet pie interaktīvās tāfeles un izvēlēties attiecīgo atbilžu variantu.



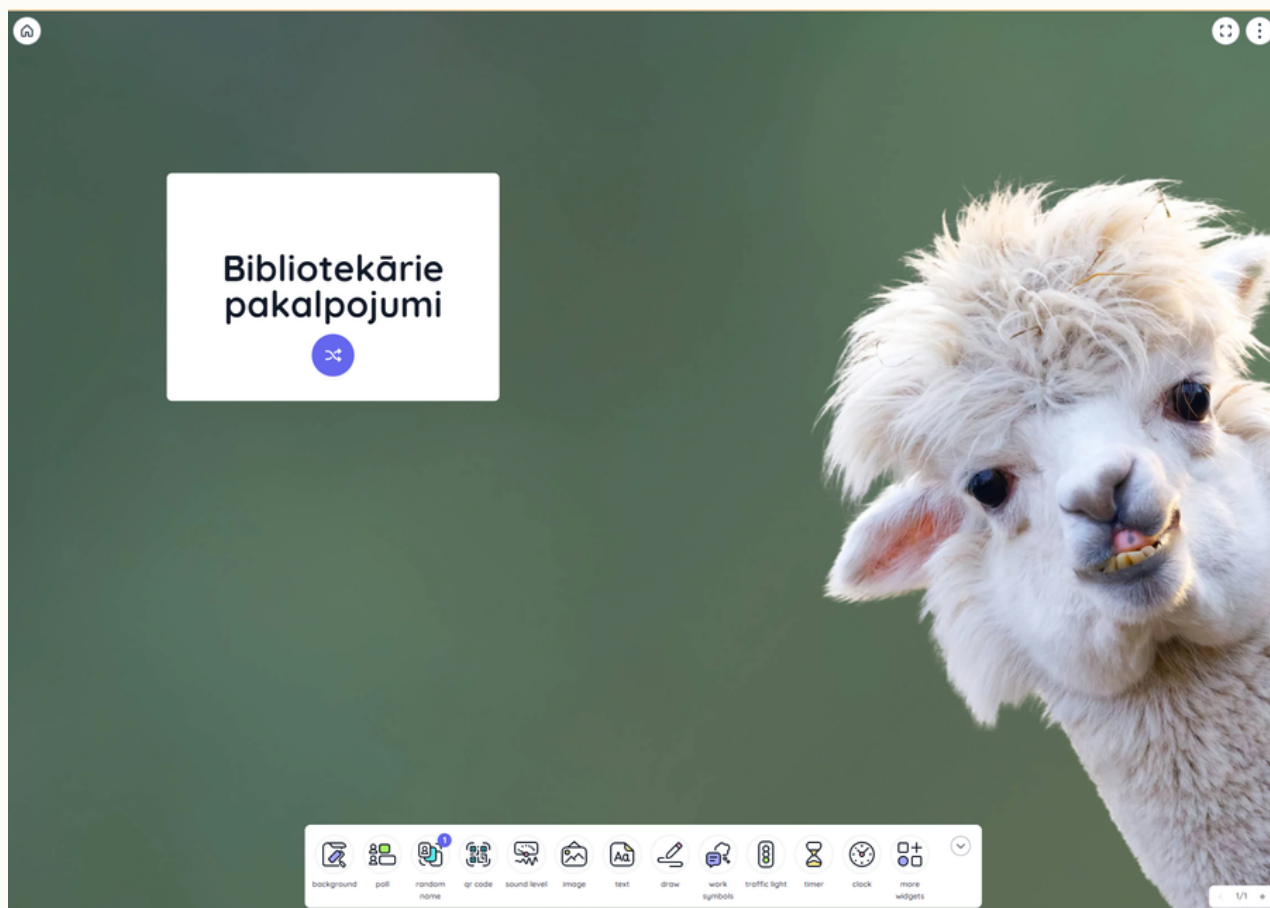
Attēls Nr. 26 Aktivitātes piemērs (Poll, Smaleys) Classroomscreen rīkā

Līdzīgs piemērs ir attēlots attēlā Nr. 26, atšķirība ir tajā, ka atbilžu varianti ir piedāvāti smaidiņi (Smaleys), kuri norāda uz apmierinātības līmeni, noskaņojumu u.tml. Attēlā Nr. 26 var redzēt, kādā veidā tiek apkopoti rezultāti. Šis rīks noderēs ātrai atgriezeniskai saitei par to, vai patika nodarbība, kāds ir noskaņojums pēc nodarbības vai tml.

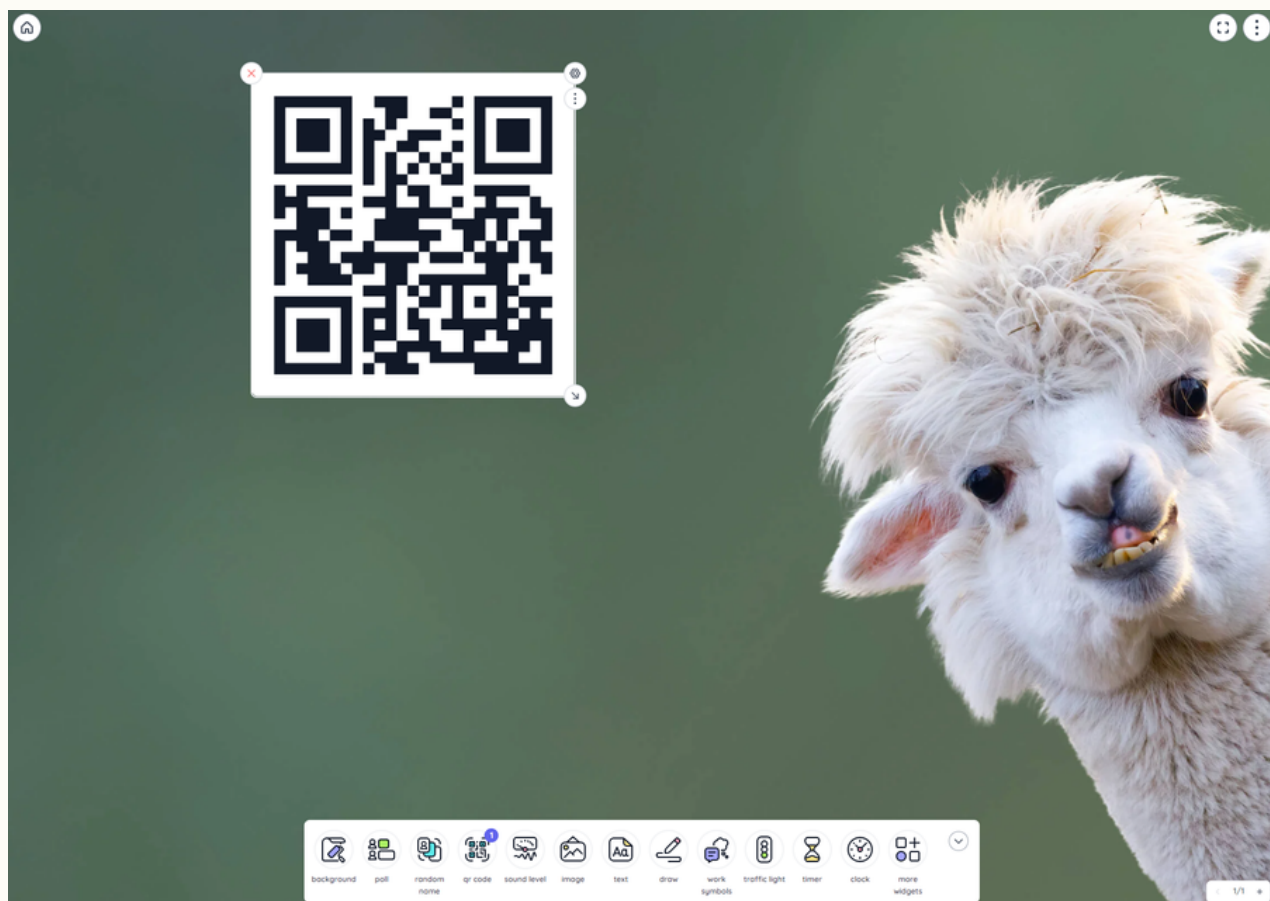


Attēls Nr. 27 Aktivitātes piemērs (Random Name) Classroomscreen rīkā

Nodarbībās, kurās paredzēta diskusija vai cita mutiska aktivitāte, kurā dalībniekiem ir jāatbild uz jautājumiem, noderēs rīks, kas nejauši izvēlas dalībnieku vārdus (Random Name). Ievadot visas grupas dalībnieku vārdus, rīks nejauši izvēlas dalībnieku vārdu (skatīt attēlu Nr. 27), kuram, piemēram, ir jāatbild uz jautājumu, jāsniedz atsauksme vai jādalās pieredzē.

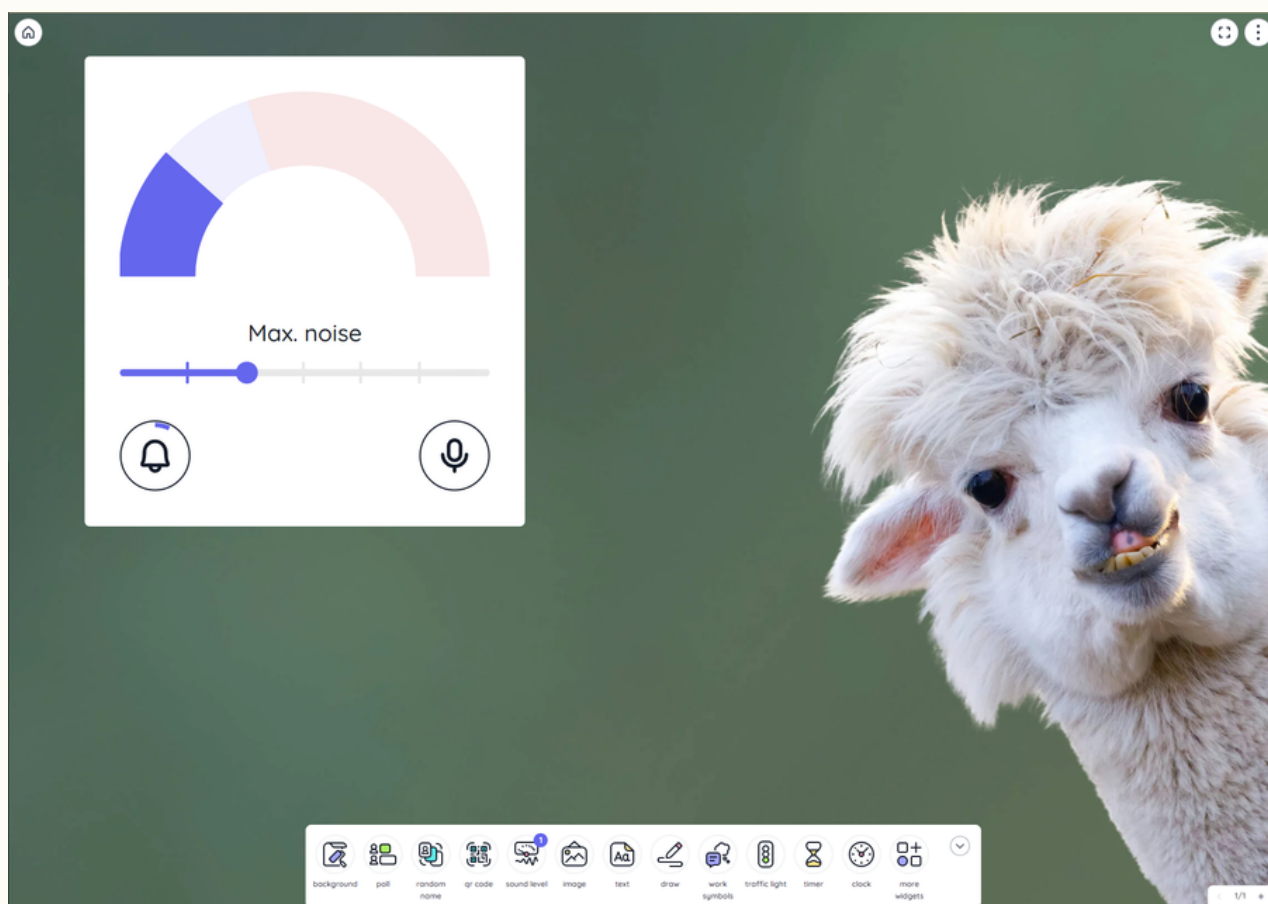


Attēls Nr. 28 Aktivitātes piemērs (Random Name) Classroomscreen rīkā
Šajā pašā rīkā (Random Name) var ievadīt ne tikai dalībnieku vārdus, bet arī tēmas, par kurām plānots diskutēt. Piemērs ir parādīts attēlā Nr. 28.



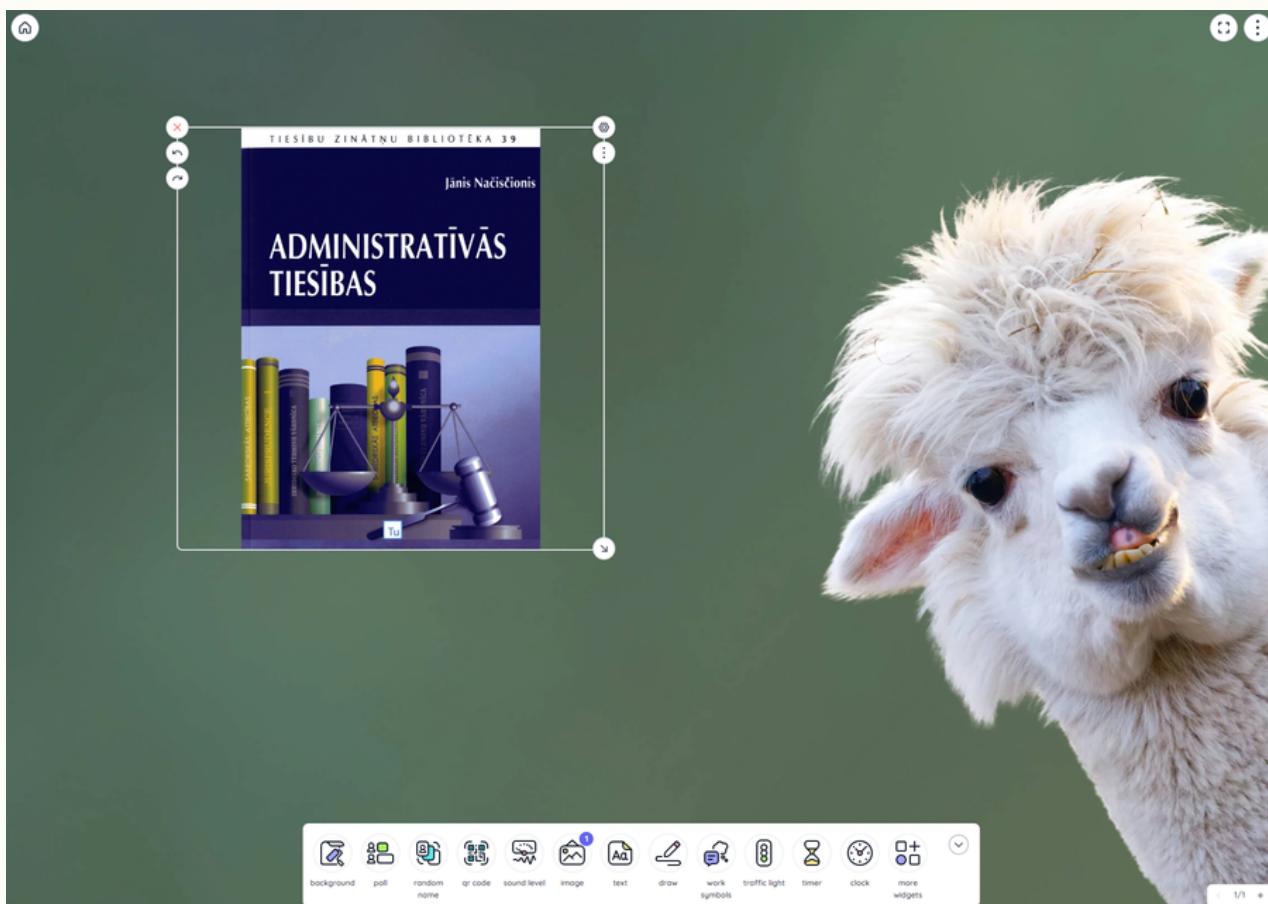
Attēls Nr. 29 Aktivitātes piemērs (QR code) Classroomscreen rīkā

Classroomscreen digitālā tāfele piedāvā iespējot rīku, kas ģenerē kvadrātkodu (QR code) atbilstoši norādītajam resursam vai tekstam. Attēlā Nr. 29 ir parādīts piemērs, kur atbilstoši saitei uz resursu tika uzģenerēts kvadrātkods. Tādā veidā var ātri nodot informāciju dalībniekiem caur kvadrātkodu.



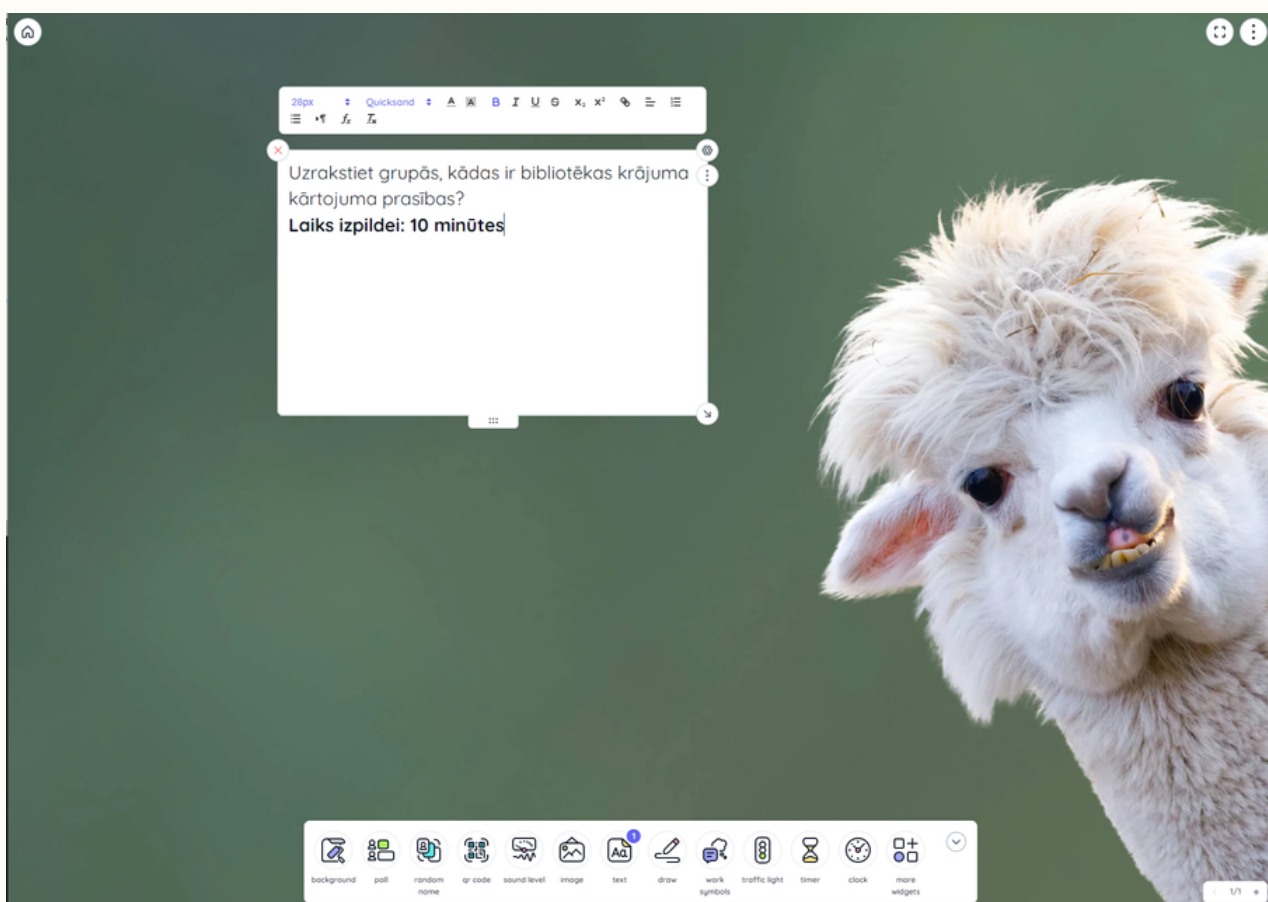
Attēls Nr. 30 Aktivitātes piemērs (Sound Level) Classroomscreen rīkā

Attēlā Nr. 30 ir attēlots rīks, kas mēra skaļumu mācību telpā (Sound Level). Šo rīku var izmantot mutiskās aktivitātes laikā, piemēram, diskusija, grupu darbs utt. Tādā veidā var kontrolēt sarunāšanās skaļuma līmeni. Tas noteikti noderētu darbā ar vidusskolēniem, ņemot vērā viņu aktīvo uzvedību.



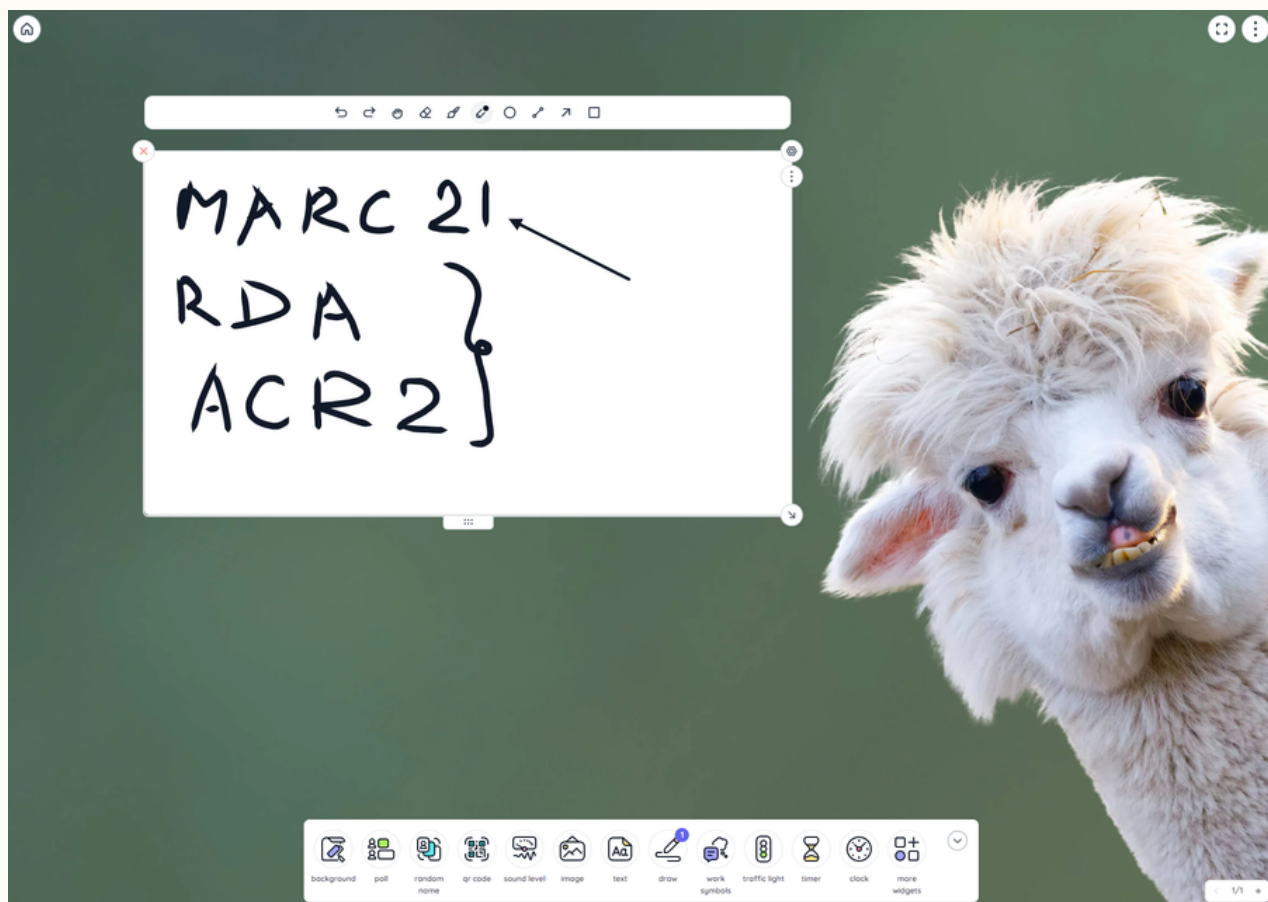
Attēls Nr. 31 Aktivitātes piemērs (Image) Classroomscreen rīkā

Rīks "Image" ļauj rādīt dažādus attēlus. Attēlu demonstrēšanu var kombinēt ar rīku "Text", kurā norāda uzdevuma nosacījumus. Attēlā Nr. 31 ir parādīts piemērs, kurā uzdots dalībniekiem nosaukt UDK atbilstoši attēlotajam grāmatas vākam.



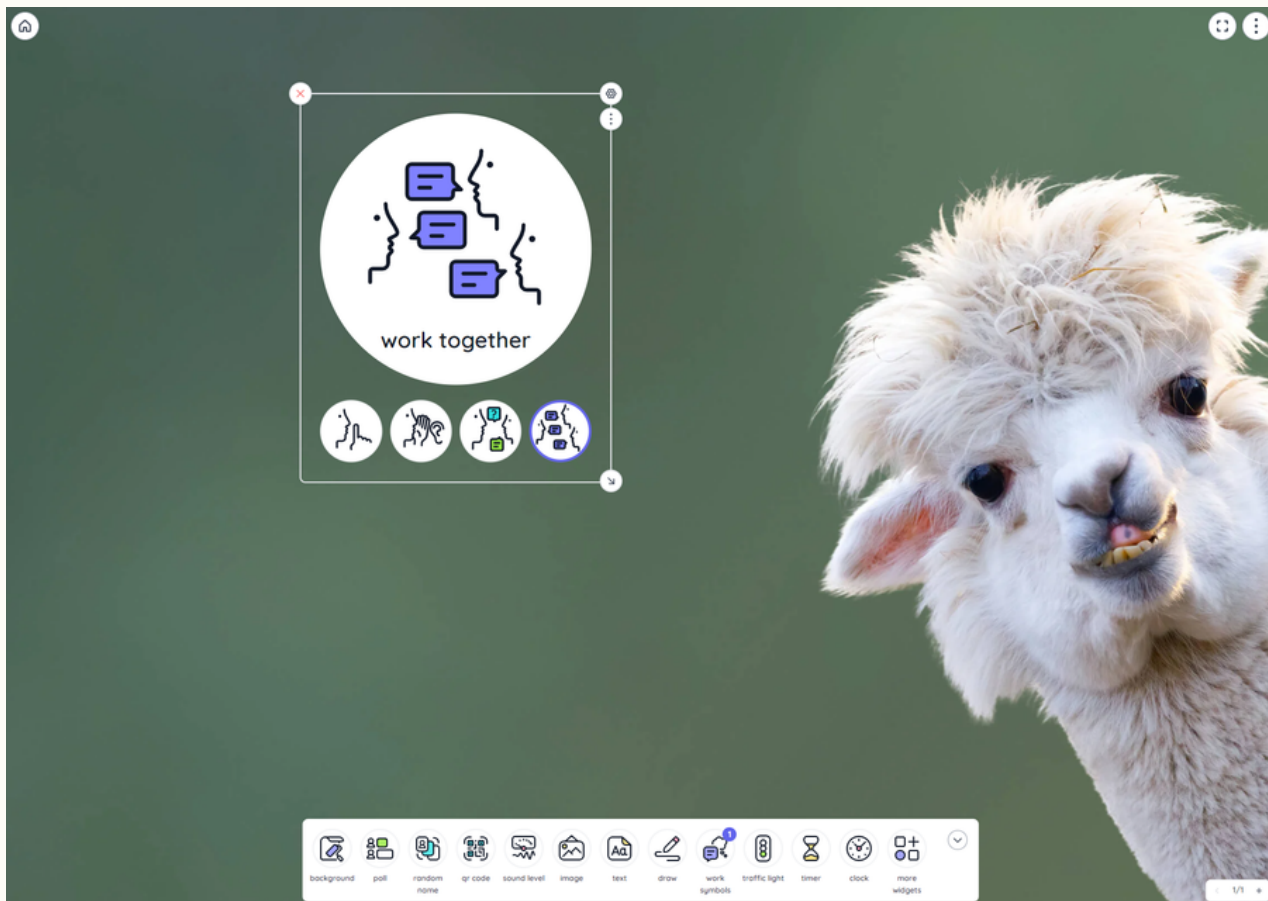
Attēls Nr. 32 Aktivitātes piemērs (Text) Classroomscreen rīkā

Rīku "Text" var izmantot ziņas nodošanai dalībniekiem, piemēram, uzdevuma nosacījumi, uzdevums ar tekstu, mācību procesa norādījumi u.c. Attēlā Nr. 32 var redzēt rīka izmantošanu, lai dalībniekus informētu par uzdevuma nosacījumiem. Rīku "Text" var kombinēt ar rīku "Timer", kurā norādīt uzdevuma pildīšanas laiku.

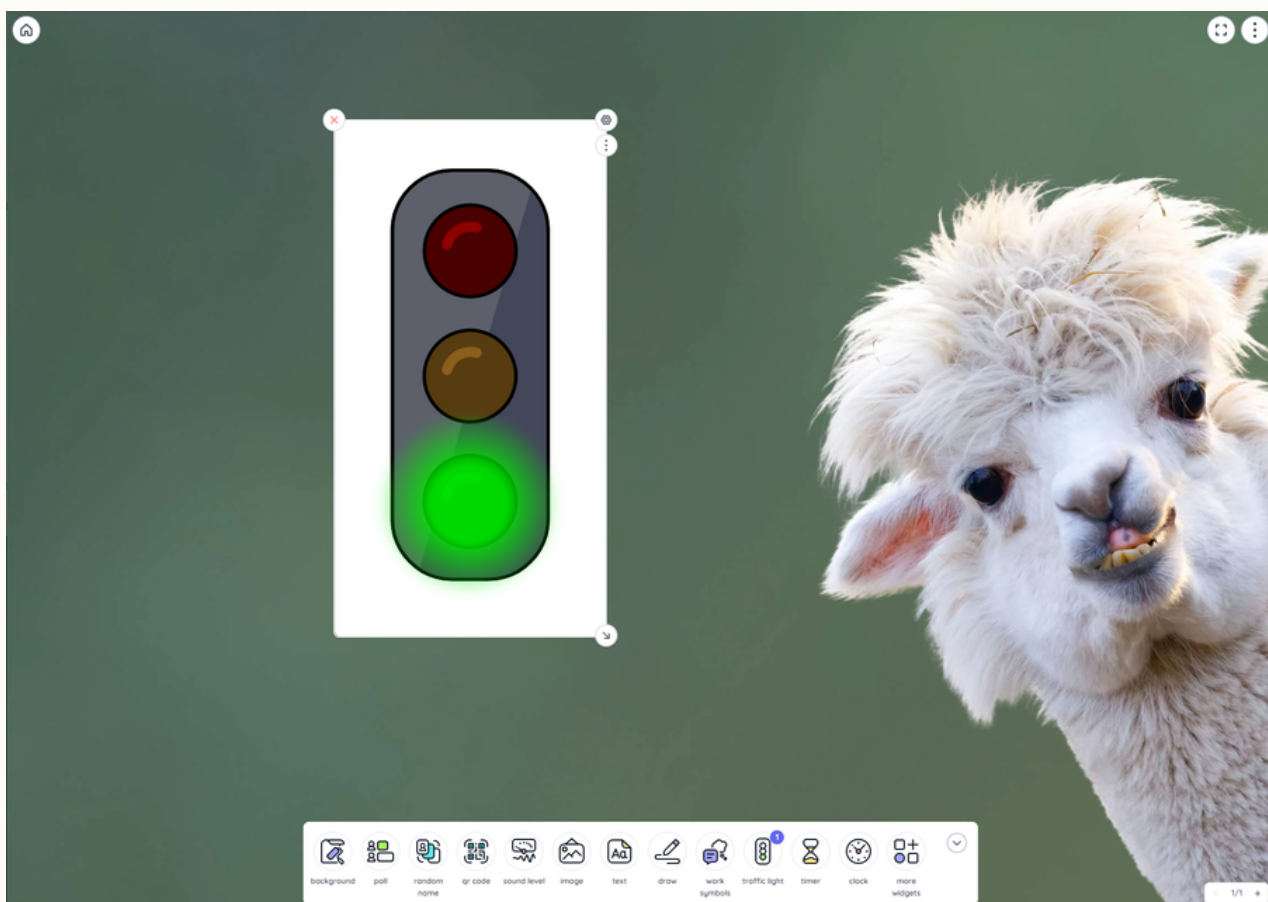


Attēls Nr. 33 Aktivitātes piemērs (Draw) Classroomscreen rīkā

Classroomscreen rīkā ir pieejama funkcija "Draw", kas ļauj zīmēt kā uz tāfeles un attēlot dažādas shēmas, attēlus, tekstus un veikt ātrās piezīmes, lai kaut ko izskaidrotu. Piemērs parādīts attēlā Nr. 33.

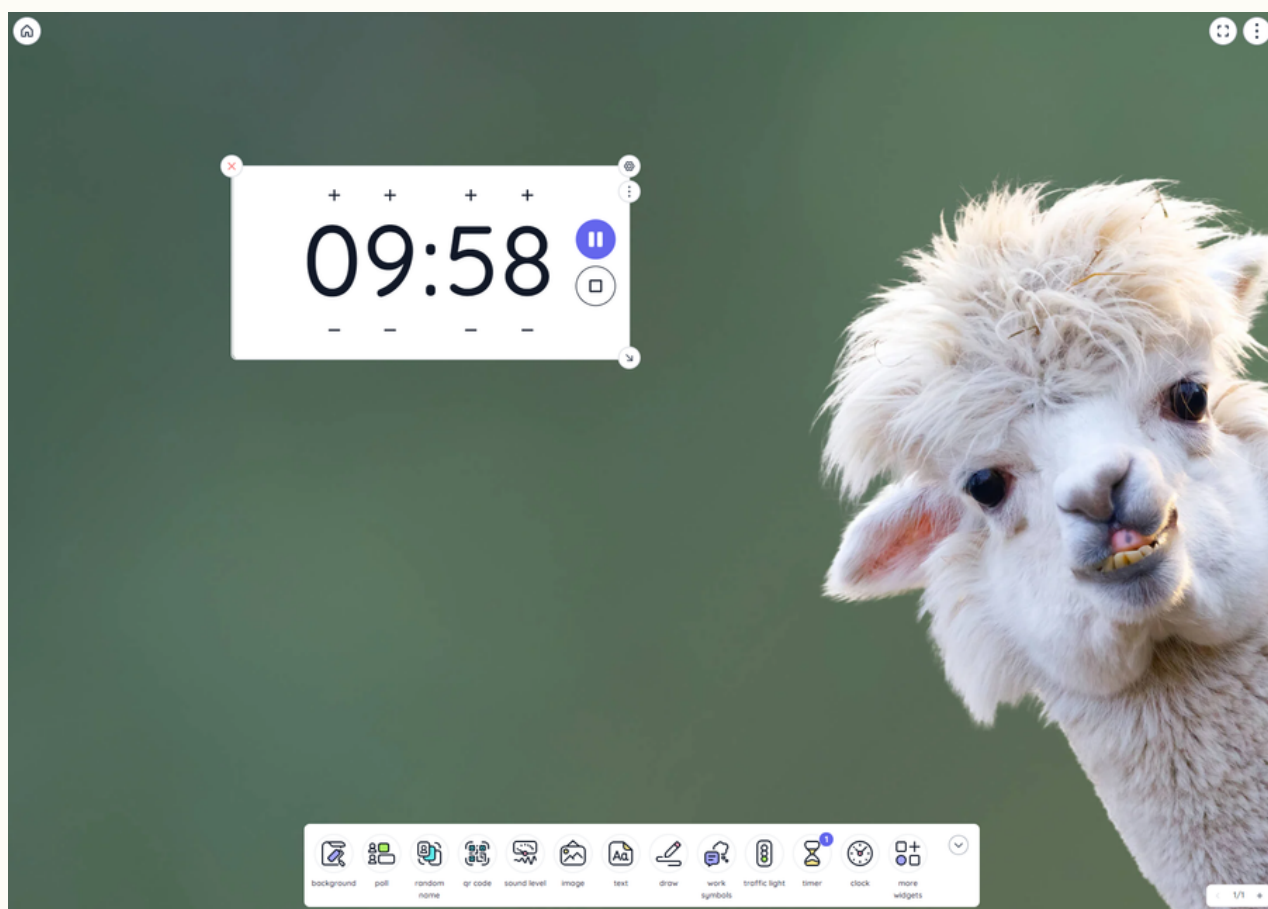


Attēls Nr. 34 Aktivitātes piemērs (Work Symbols) Classroomscreen rīkā
 Attēlā Nr. 34 ir izmantot rīks "Work Symbols", ar kuru palīdzību var parādīt, kas dalībniekiem tagad jādara un palīdzēt noorientēties mācību procesā, it īpaši, ja dalībnieku ir vairāk kā 50 un ir izaicinoši nodot informāciju visiem dalībniekiem. Pieejami četri dažādi darba simboli: klusums, čukstēt, jautāt kaimiņam un strādāt kopā.



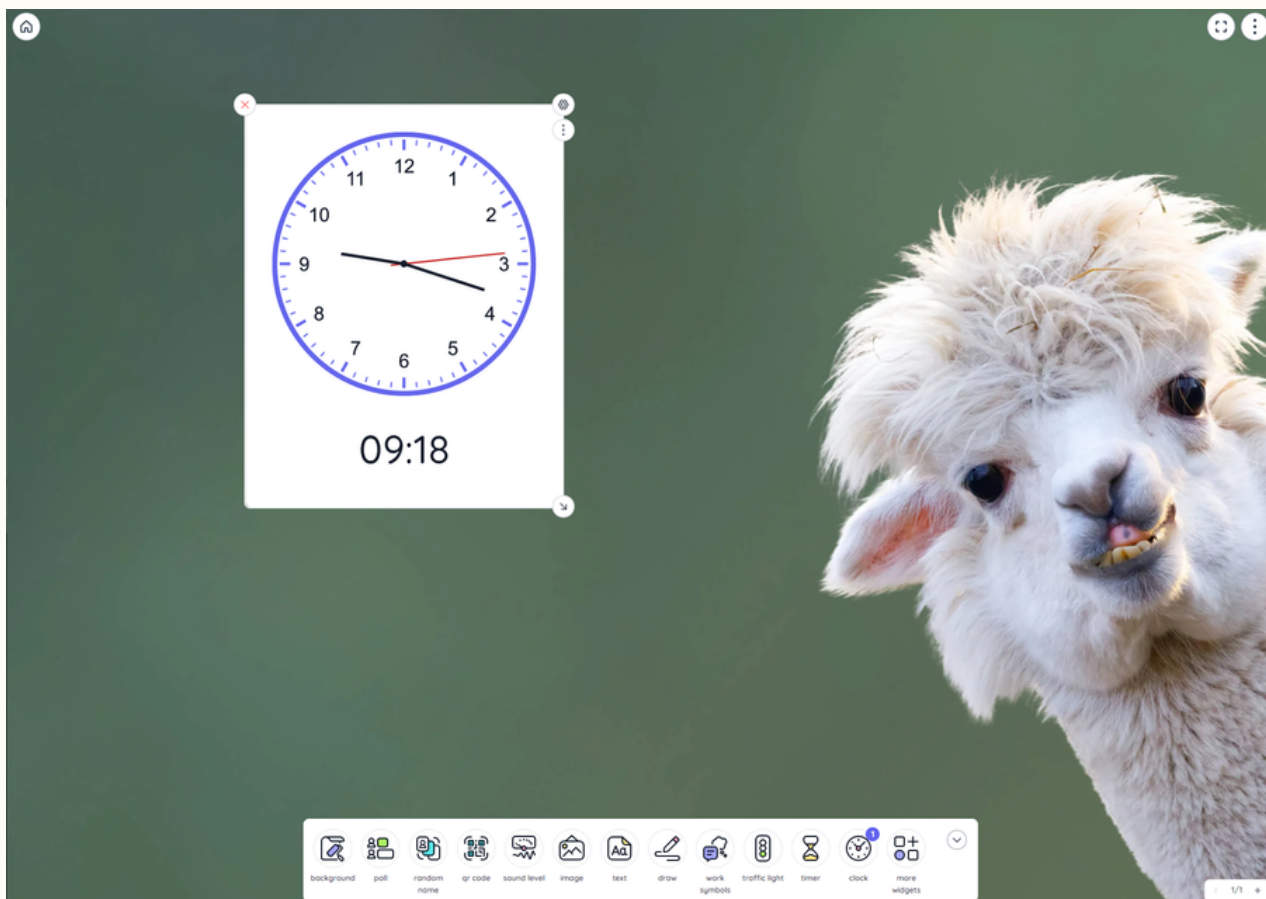
Attēls Nr. 35 Aktivitātes piemērs (Traffic Light) Classroomscreen rīkā

Rīks "Traffic Light" var palīdzēt nodarbībā dalībniekus informēt par darbošanās tempu. Piemēram, ja ir atzīmēta zaļā gaisma (skatīt attēlu Nr. 35), tad var sākt darboties vai darbojamies ātrā tempā, dzeltenā gaisma - drīzumā jābeidz mācību aktivitāte un sarkanā gaisma - jābeidz darboties. Šo rīku var izmantot kombinācijā ar darba simboliem (Work Symbols) vai tekstu (Text).

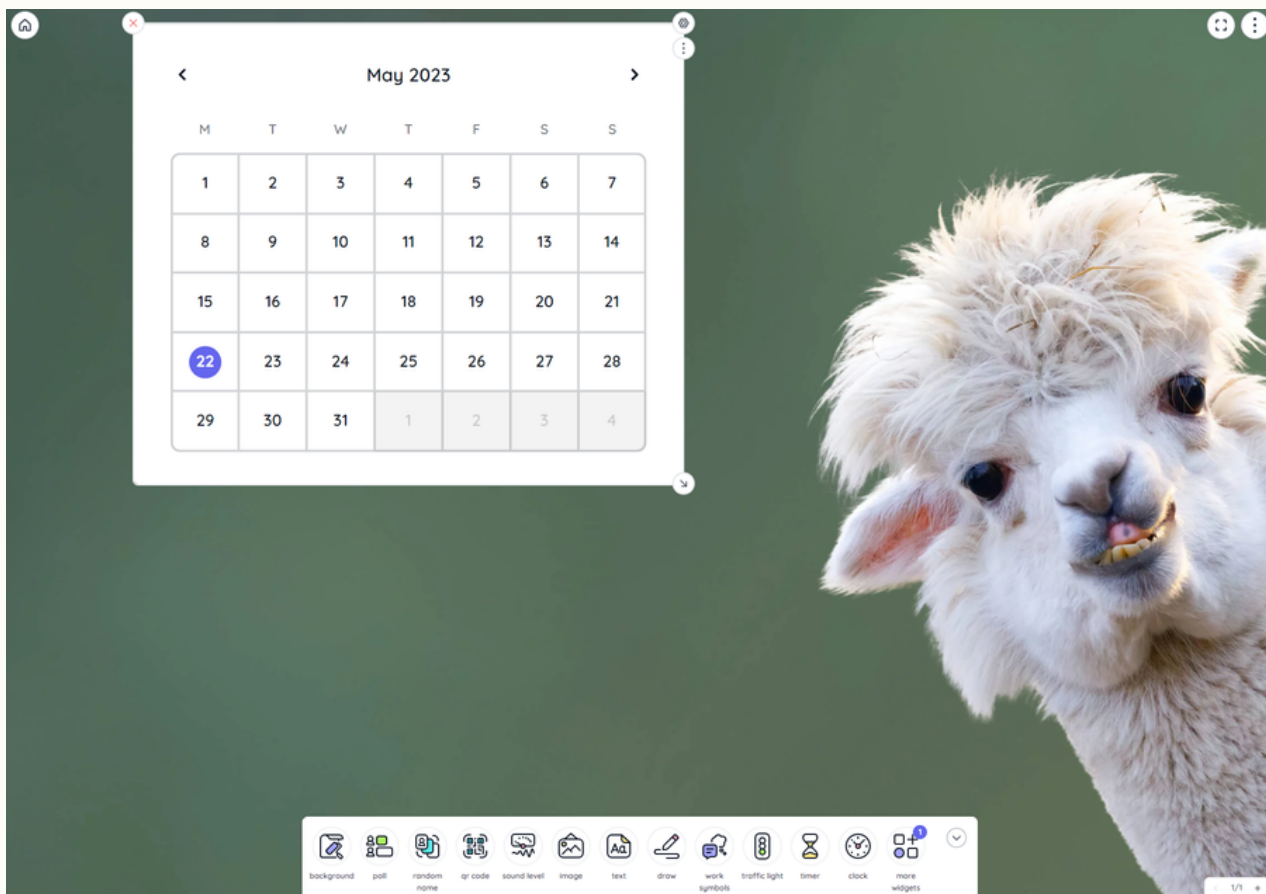


Attēls Nr. 36 Aktivitātes piemērs (Timer) Classroomscreen rīkā

Attēlā Nr. 36 ir attēlots rīks "Timer", kuru var pielietot dažādās mācību aktivitātēs, piemēram, grupu darbs, individuālais darbs, diskusija, debates u.c. Tādā veidā laika taimeris var palīdzēt kontrolēt mācību laiku un nenovirzīties no plānotā. Arī šo rīku var izmantot kombinācijā ar rīku "Text", kurā var norādīt uzdevuma nosacījumus, vai ar rīku "Random Name", ar kura palīdzību norādīt dalībnieku, kurš atbildēs uz jautājumu.

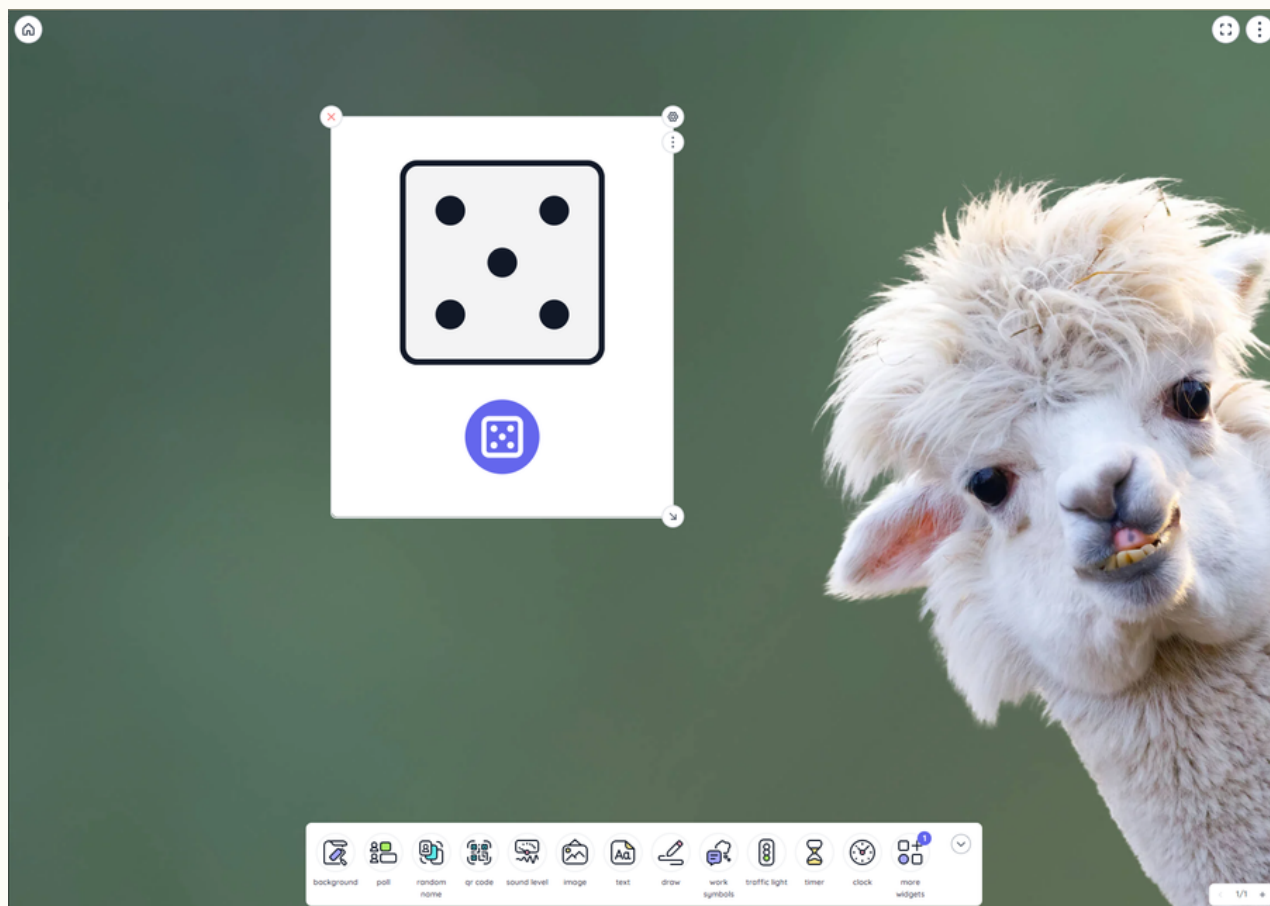


Attēls Nr. 37 Aktivitātes piemērs (Clock) Classroomscreen rīkā
Rīks "Clock" (skatīt attēlu Nr. 37) ir noderīgs tad, kad mācību telpā nav pieejams pulkstenis vai arī kad uzdevuma izpildei ir nepieciešams zināt laiku.



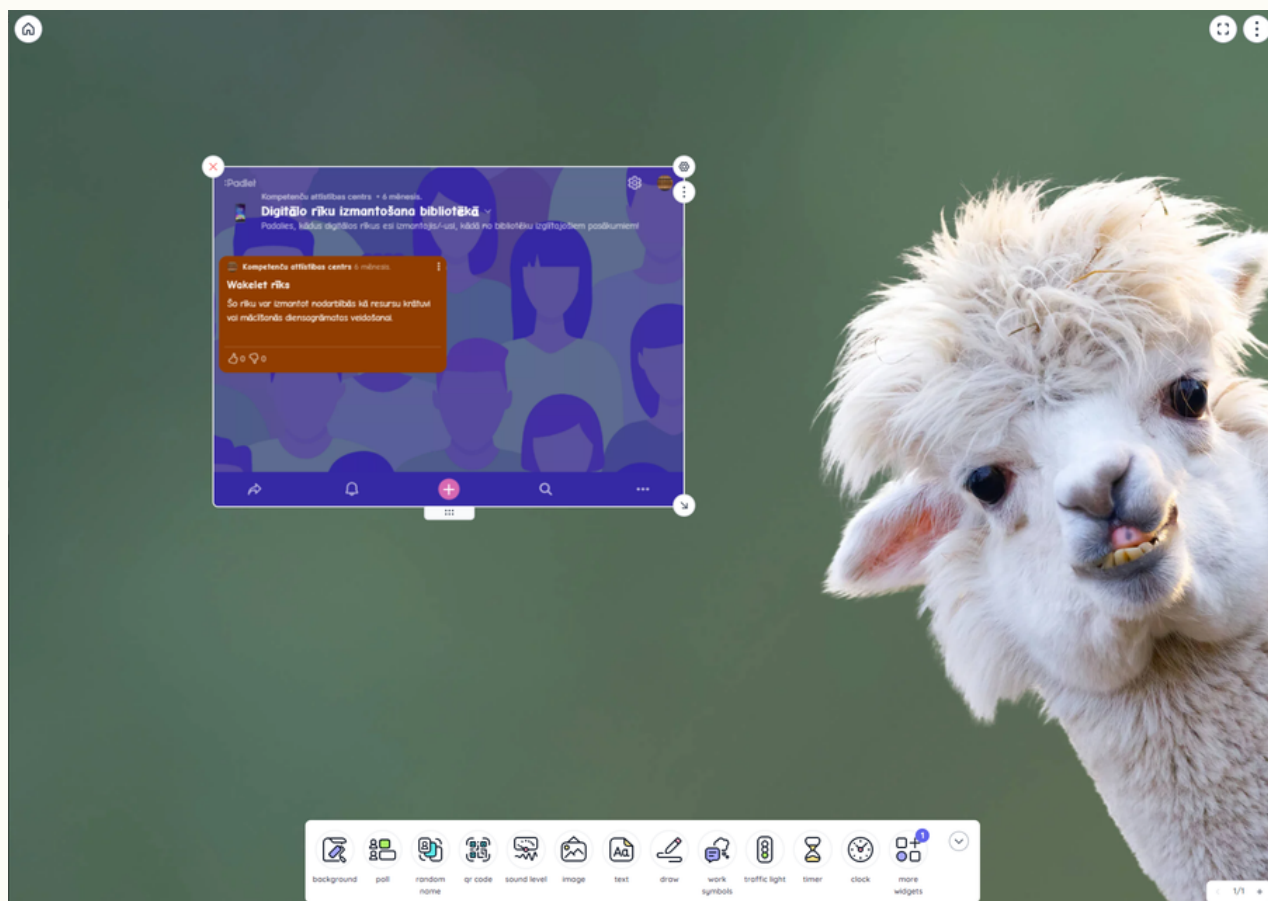
Attēls Nr. 38 Aktivitātes piemērs (Calendar) Classroomscreen rīkā

Ja mācību procesā ir nepieciešams vienoties par nākamo nodarbības datumu vai uzdevuma izpildē ir nepieciešams kalendārs, tad palīdzēs rīks "Calendar", kas parādīts attēlā Nr. 38.



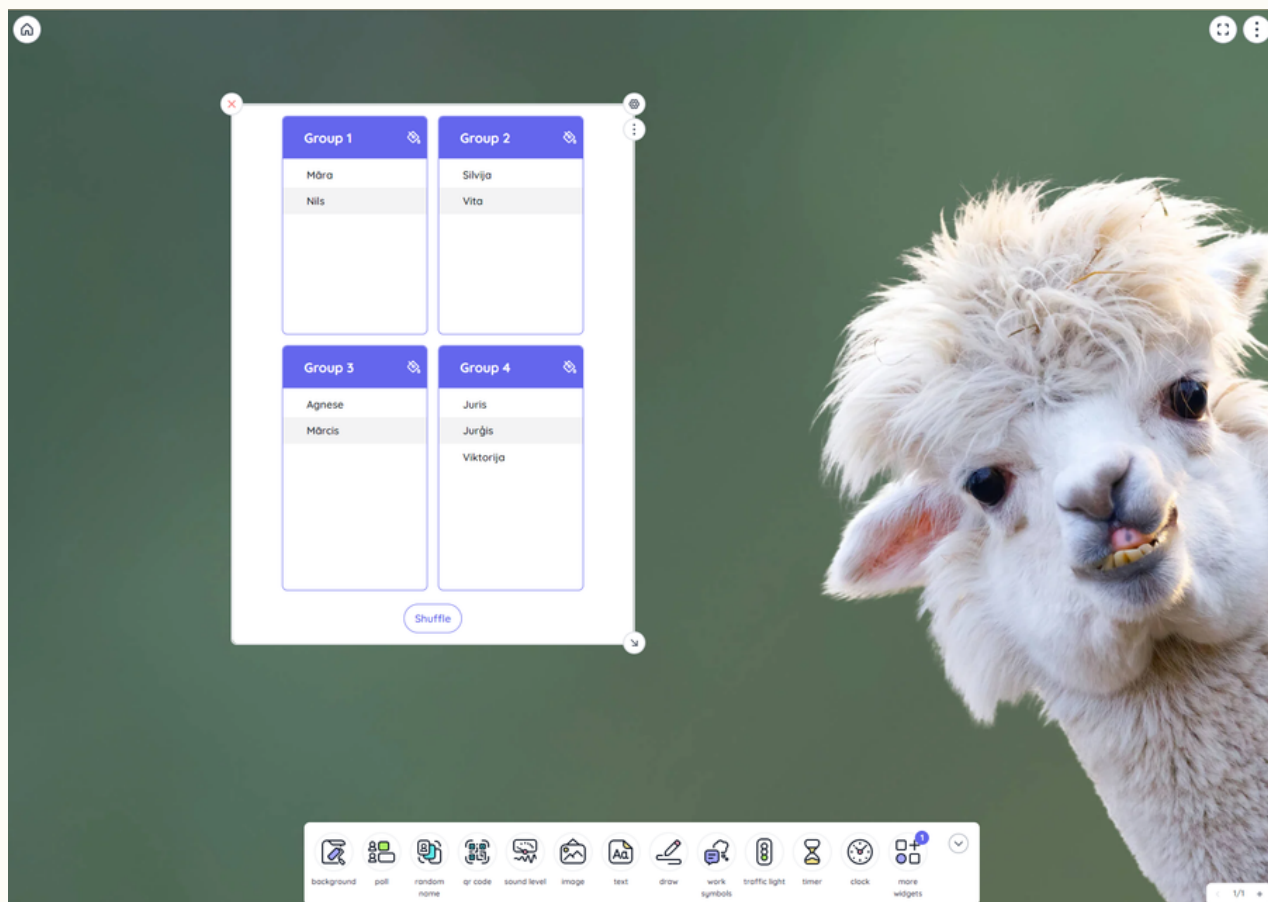
Attēls Nr. 39 Aktivitātes piemērs (Dice) Classroomscreen rīkā

Rīks "Dice" (Metamais kauliņš) var noderēt mācību aktivitātē, kurā ir nepieciešams izmantot metamā kauliņa principu, tādējādi mācību aktivitātē ieviešot spēliskošanas elementu. Rīks "Dice" pēc nejaušības principa izvēlas ciparu no 1 līdz 6.



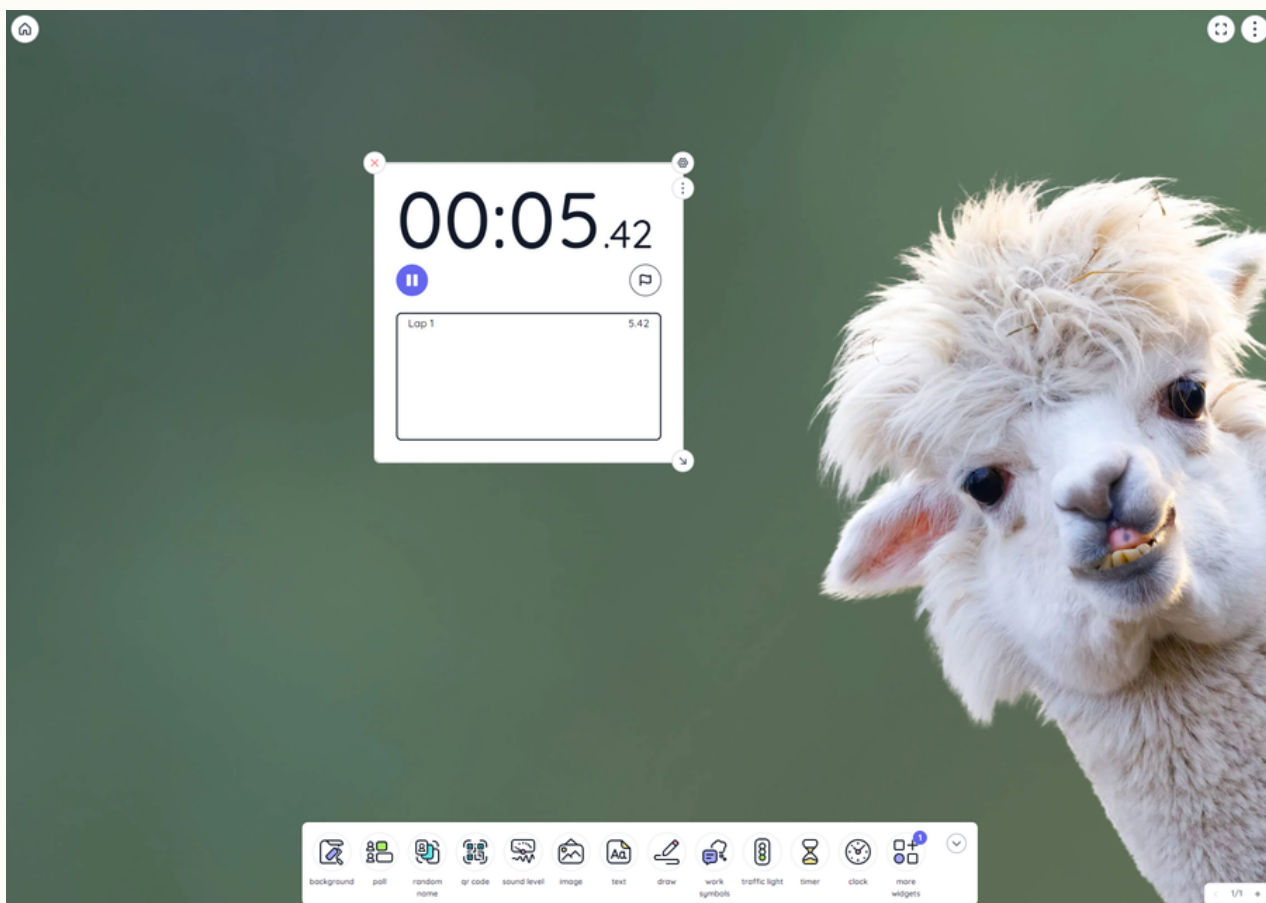
Attēls Nr. 40 Aktivitātes piemērs (Embed) Classroomscreen rīkā

Izmantojot rīku "Embed" (iegults), ir iespēja iegult resursu. Attēlā Nr. 40 ir parādīts piemērs, kurā ir iegulta Padlet siena. Tādējādi var apkopot visus resursus, kas būs nepieciešami mācību procesā.



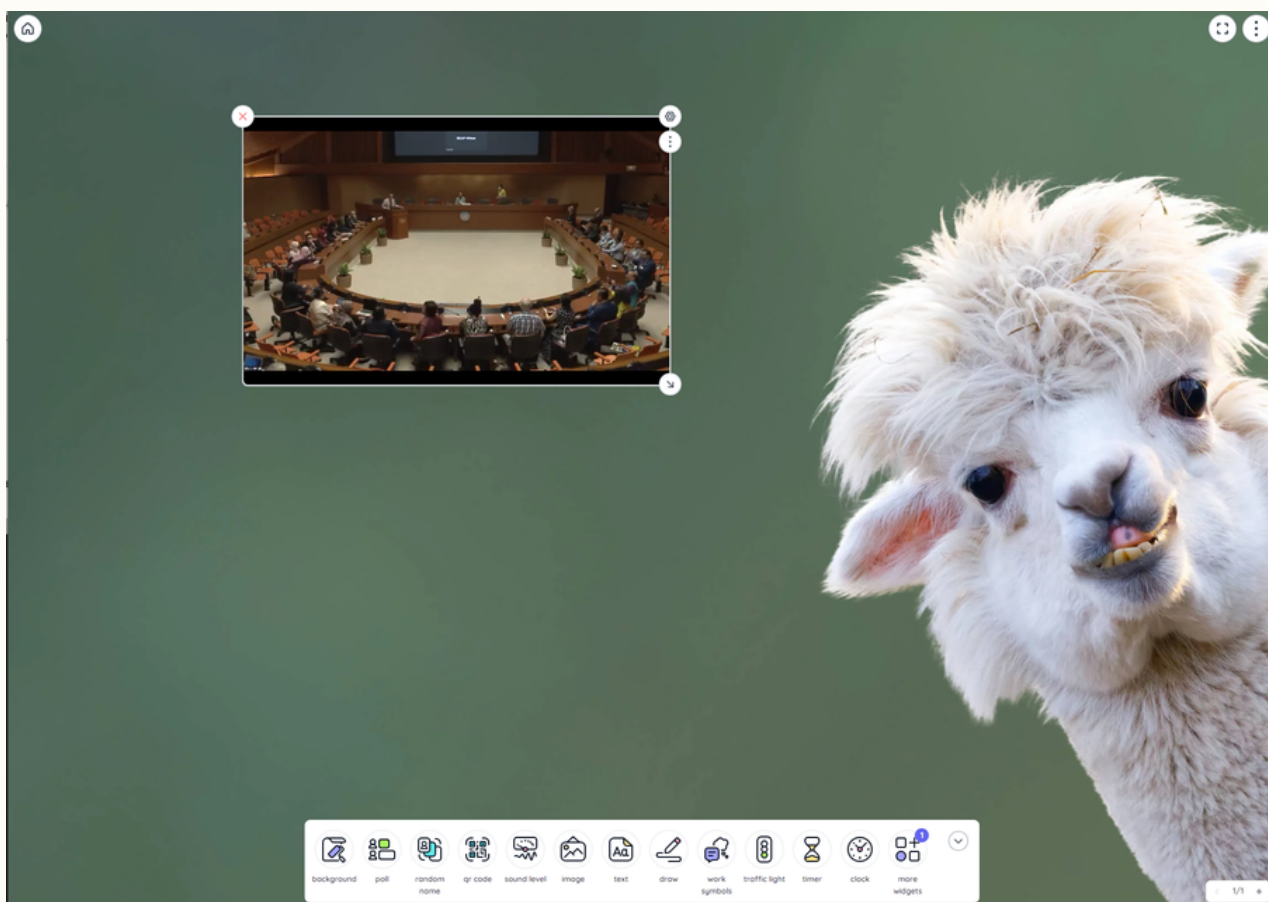
Attēls Nr. 41 Aktivitātes piemērs (Group Maker) Classroomscreen rīkā

Attēlā Nr. 41 ir parādīts piemērs, kā ar rīka "Group Maker" palīdzību var sadalīt grupās dalībniekus. Tādējādi pēc nejaušības principa sadala dalībniekus grupās. Rīkā ir iespēja norādīt, cik daudz grupu ir jāizveido un cik dalībnieku būs katrā grupā.



Attēls Nr. 42 Aktivitātes piemērs (Stopwatch) Classroomscreen rīkā

Classroomscreen digitālajā tāfelē ir pieejams rīks "Stopwatch" (hronometrs) (skatīt attēlu Nr. 42), kas var palīdzēt uzņemt laiku. Tas var palīdzēt uzdevuma pildīšanā uz ātrumu.



Attēls Nr. 43 Aktivitātes piemērs (Video) Classroomscreen rīkā

Attēlā Nr. 43 ir parādīts rīka "Video" pielietojšanas piemērs. Tas var palīdzēt laicīgi sagatavot video resursus demonstrēšanai mācību laikā. Tādā veidā uz digitalās tāfeles var laicīgi sagatavot visu nepieciešamo, ko vēlāk vajadzēs demonstrēt.

NODERĪGI RESURSI

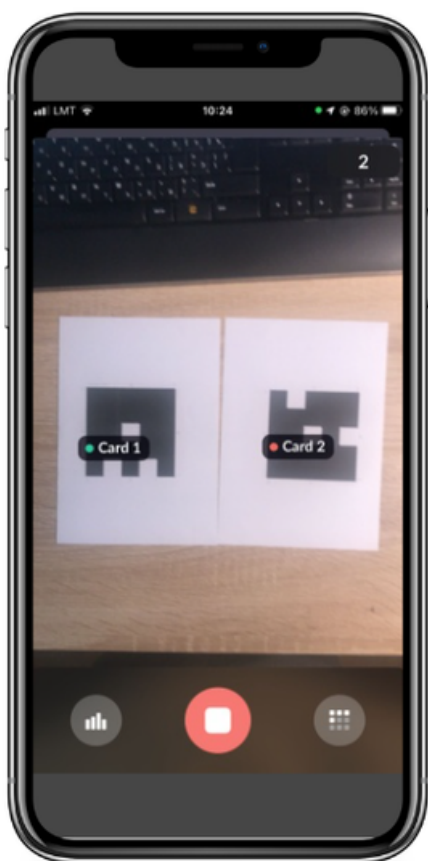
Pamācības rīka lietošanā

Nosaukums un saite uz resursu	Valoda	Formāts
<u>Speciāla ekrānvide klasei - Classroomscreen</u>	Latviešu	Video
<u>Classroomscreen</u>	Latviešu	Vietne
<u>Classroomscreen Tutorial</u>	Angļu	Video
<u>Classroomscreen Tutorial - Amazing Classroom Management Tool</u>	Angļu	Video
<u>Getting Started</u>	Angļu	Vietne

Plickers

Rīka apraksts

Plickers ir aptauju un testu veidošanas digitālais rīks, kas sniedz izglītotājam iespēju, izmantojot vienu viedtālruni ar kameru un interneta pieslēgumu, skenēt papīra kartes ar dalībnieku atbildēm. Izglītotājs var izveidot testa jautājumus ar vienu pareizo atbildi un aptaujas veida jautājumus. Pēc katra jautājuma projicēšanas uz ekrāna, ikviens dalībnieks, izmantojot individuāli numurētu papīra karti ar unikālu QR koda stila dizainu, pagriež karti dažādos virzienos un izvēlas vienu no atbildēm – A, B, C, D. Atbildes variantu pagrieztu uz augšu, norāda izglītotājam. Izglītotājs, izmantojot viedtālruni ar kameru, skenē dalībnieku atbildes, kas tiek fiksētas un uzglabātas lietotnē. Plickers piedāvā maksimāli 63 atbildes karšu dizainus, kas pieejami bezmaksas. Nepieciešamie līdzekļi izglītotājam: mobilā ierīce ar kameru, interneta pieslēgumu, lejupielādētu Plickers lietotni un dators ar interneta pieslēgumu, projektors, ekrāns. Lai dalībnieks varētu sniegt atbildi uz jautājumu, viņam ir nepieciešama tikai īpašā Plickers karte. Šo aktivitāti var īstenot tikai klātienē.



Atbilžu skenēšana

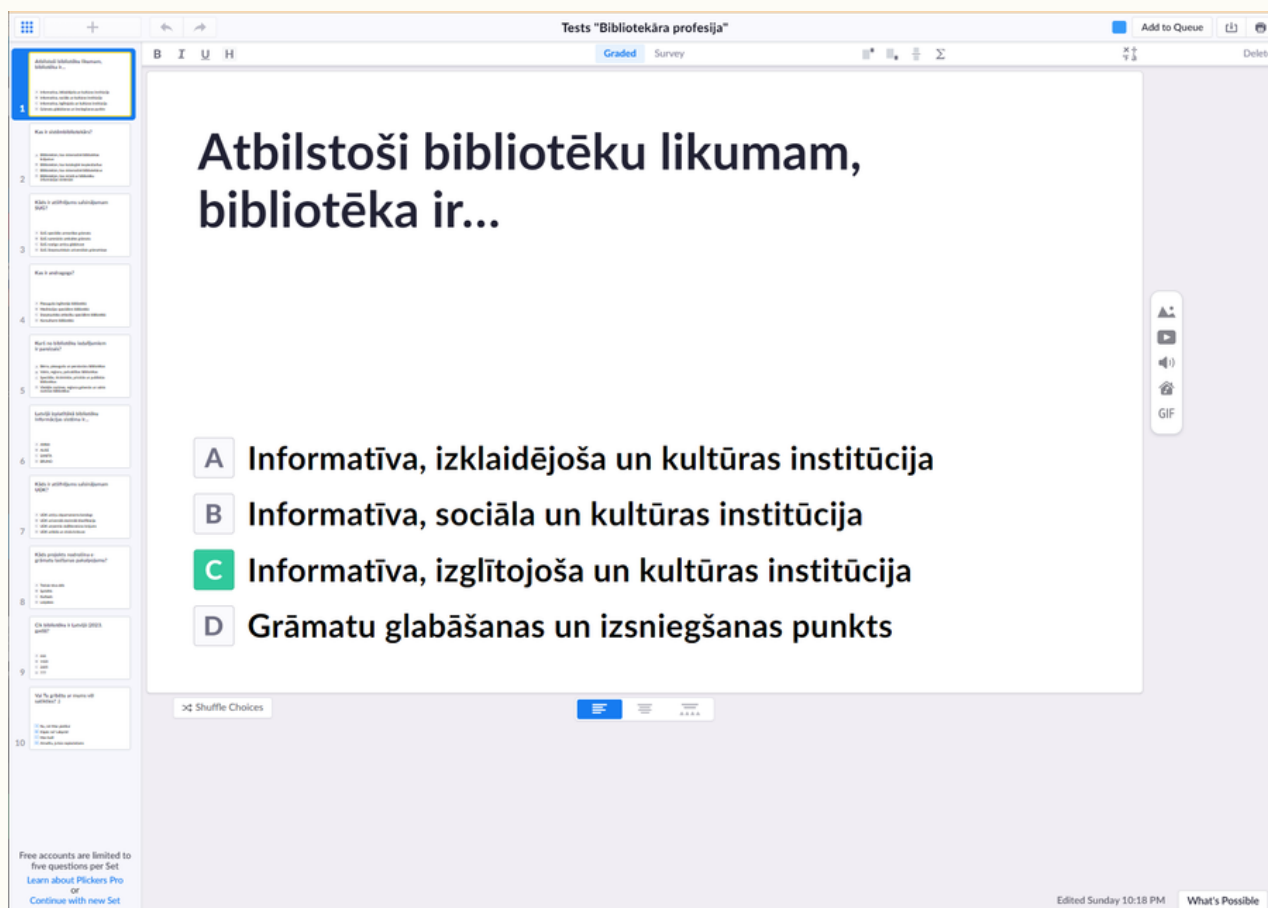


Atbilžu apkopošana

Attēls Nr. 44 Jautājumu atbilžu skenēšana un rezultātu apkopošana Plickers rīkā

Attēlā Nr. 44 ir parādīts, kā notiek atbilžu skenēšana, dalībniekiem turot QR koda kartes un rādot to izglītotājam. Apturot skenēšanu, uzreiz ir pieejams atbilžu apkopojums gan uz izglītotāja telefona ekrāna, gan uz projektoru ekrāna.

Rīka pielietošana un uzdevumu piemēri



Attēls Nr. 45 Jautājuma piemērs (Graded) Plickers rīkā

Plickers rīkā ir iespējams izveidot slēgtos jautājumus ar 4 atbilžu variantiem, kur viens no tiem ir pareizais atbildes variants (skatīt attēlu Nr. 45). Lielākais ieguvums no šī rīka izmantošanas ir tas, ka dalībniekiem atbilžu sniegšanai ir nepieciešama tikai īpašā Plickers karte. Jautājumi parādās dalībniekiem uz ekrāna, tas nozīmē, ka aktivitātes īstenošanai nepieciešams projektors. Uzreiz pēc tam, kad visi dalībnieki ir atbildējuši, atbildes tiek apkopotas un parādītas uz ekrāna. Tādējādi izglītotājs uzreiz var iegūt atgriezenisko saiti un komentēt rezultātus.



Attēls Nr. 46 Jautājuma piemērs (Survey) Plickers rīkā

Attēlā Nr. 46 ir parādīts aptaujas jautājuma piemērs, kādu var īstenot ar Plickers rīka palīdzību. Tādā veidā var ātri ievākt datus no dalībniekiem par konkrētu jautājumu, iegūt ātru atgriezenisko saiti, jo rezultāti uzreiz parādās uz ekrāna.

NODERĪGI RESURSI

Pamācības rīka lietošanā

Nosaukums un saite uz resursu	Valoda	Formāts
<u>Metodiskais materiāls Plickers, Edulastic, ClassDojo lietošanai</u>	Latviešu	pdf
<u>Materiāls darba ar Plickers</u>	Latviešu	pdf
<u>eTwinning vebinārs Tiešsaistes rīku Quizizz un Plickers pielietojums mācību procesā</u>	Latviešu	Video
<u>PLICKERS (2019) Classroom Clickers Without The Distracting Tech</u>	Angļu	Video
<u>Plickers - How to get started? Quick Tutorial for Teachers</u>	Angļu	Video
<u>Plickers kartes</u>	Angļu	Vietne

Jamboard

Rīka apraksts

Tiešsaistē koplietojama digitālā tāfele ar dažādām informācijas dalīšanās opcijām: dažādu krāsu marķieri un līmlapiņas; attēlu augšupielāde, iekopēšana un zīmēšana.

Rīka pielietošana un uzdevumu piemēri



Attēls Nr. 47 Aktivitātes piemērs Jamboard rīkā

Jamboard rīku var izmantot dažādiem mērķiem, piemēram, domu kartes veidošanai, kā tas ir parādīts attēlā Nr. 47, kur dalībnieki dalās ar domām, par ko būs mācību kurss jeb kādas ir mācību gaidas. Dalībnieki pieslēdzas vienlaicīgi pie Jamboard digitālās tāfeles un dalībniekiem ir rediģēšanas tiesības. Var pievienot arī attēlus.



Attēls Nr. 48 Aktivitātes piemērs Jamboard rīkā

Attēlā Nr. 48 ir parādīts uzdevuma piemērs, kurā dalībnieks individuāli izpilda uzdevumu par internetu. Izmantojot Jamboard, ir iespēja veicināt radošo domāšanu. Patstāvīgs uzdevums tiek izpildīts individuāli, piešķirot katram dalībniekam atsevišķu lapu jeb digitālo tāfeli. Visas digitālās tāfeles ir iespēja redzēt dalībniekiem.



Attēls Nr. 49 Aktivitātes piemērs Jamboard rīkā

Uz attēliem, kuri pievienoti uz Jamboard digitālās tāfeles, ir iespēja zīmēt un veikt norādes. Tādā veidā dalībnieki var mijiedarboties, veikt labojumus attēlā un papildināt to (skatīt attēlu Nr. 49).

NODERĪGI RESURSI

Pamācības rīka lietošanā

Nosaukums un saite uz resursu	Valoda	Formāts
<u>Jamboard - iespējas un risinājumi jeb kopīgotas tāfeles rīks</u>	Latviešu	Video
<u>Google Jamboard Tutorial + Ways to Use It in the Classroom (Free resource)</u>	Angļu	Video



L N B

LATVIJAS
NACIONĀLĀ
BIBLIOTĒKA

Latvijas Nacionālā bibliotēka

Kompetenču attīstības centrs

kompetencu.centrs@lnb.lv

+371 67806129

+371 67716054



@lnbkompetencucentrs



LNB Kompetenču attīstības centrs

www.macies.lnb.lv
