

Mācību projekti kā mācību procesa plānošanas sastāvdaļa



2022.gada 16. marts

Mg.Paed. Oksana Ivanova



Mg.Paed. Oksana Ivanova
Rīgas Valsts klasiskās ģimnāzijas
Direktora vietniece izglītības jomā

IT jomas koordinatore
Datorikas, 3D konstruēšanas, Robotikas skolotāja

Mērķis

Palīdzēt skolotājiem veidot izpratni par digitālo rīku izmantošanas iespējām klātienēs un attālinātajās mācībās, kas atbalstīs skolotājus mūsdienīgu mācību stundu organizēšanā.



Plānotie rezultāti

Meistarklases beigās dalībnieki apgūs dažus digitālo rīku izmantošanas iespējas un spēs veiksmīgi tos pielietot praksē.

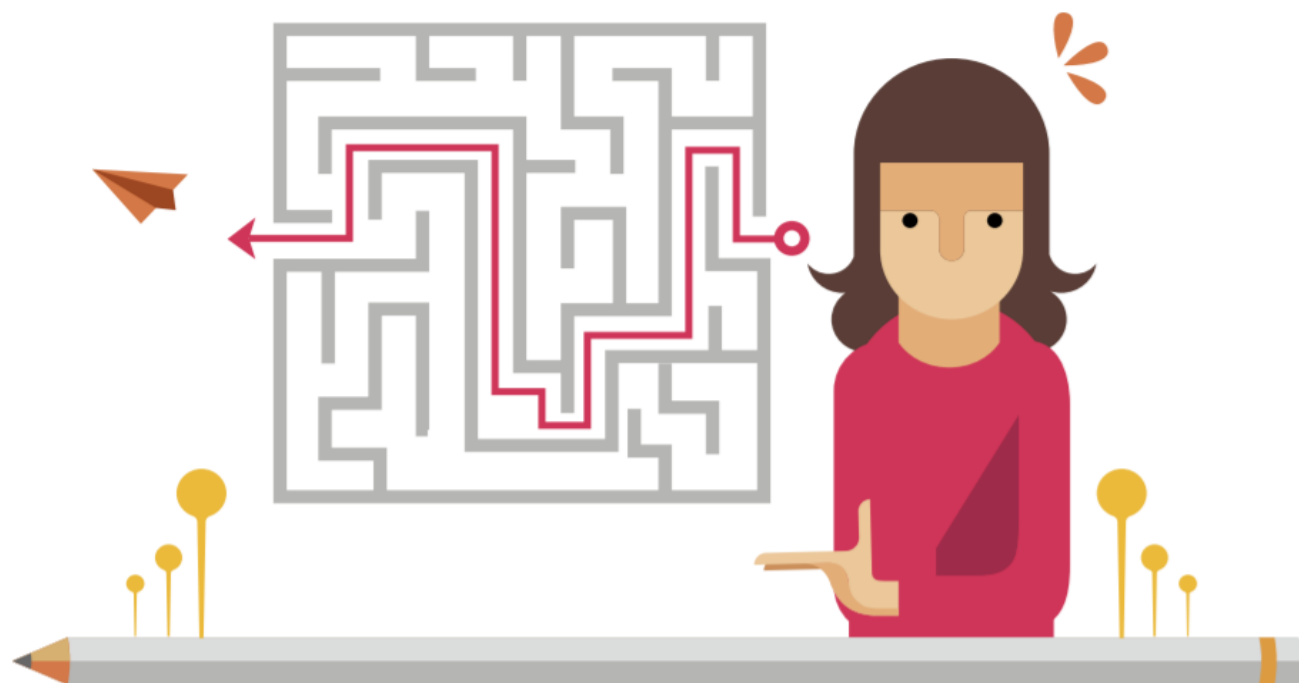


Šodien meistarklasē

15:15-15:35 Mācīšanas plānošana mācību procesa organizēšanā

15:35-16:20 Mācību materiālu, projektu un grupu darbu izveidošana

16:20-16:30 Aktivitāte, AS, jautājumi



1. Mācīšanas plānošana mācību procesa organizēšanā

Viens bērns, viens skolotājs, viena grāmata un viena pildspalva var mainīt pasauli¹

Malala Jusafzaja (Malala Yousafzai)

Nobela Miera prēmijas ieguvējas Malalas Jusafzajas teiktais raisa būtisku jautājumu – kādam ir jābūt bērnam, skolotājam, grāmatai un pildspalvai laikmetā, kurā pārmaiņas ir neatņemama ikdienas sastāvdaļa, informācijas plūdi nerimstoši, vērtības pretrunīgas un izglītības mērķi transformējas tehnoloģiju attīstības, sabiedrības pieprasījuma un darba tirgus aktuālo vajadzību ietekmē. Skaidru atbilžu, kurp ved šīs pārmaiņas un kā uz tām reaģēt, nav. Skan aicinājums būt tām atvērtiem, līdzdarbīgiem, analizēt un kritiski vērtēt apkārt notiekošo. Tāda ir mūsdienu pasaule, kurā izmaiņas skar gan izglītībā iesaistīto lomas, atbildību, mācību pieeju, gan arī izglītības mērķi un saturu.

¹ Žurnāls “Tagad”, Latvijas valodas aģentūra, 2021(12), 50.lpp.

Pedagoga digitālā pratība un medijpratība lietpratīgas izglītības kontekstā

Medijpratība ir zināšanu un prasmju kopums, kas nepieciešams darbam ar informācijas avotiem – informācijas atrašanai un analīzei, informācijas sniedzēju funkciju izpratnei, informācijas satura kritiskam izvērtējumam, objektīvas informācijas atšķiršanai no tendenciozas, dažādos avotos pieejamo ziņu salīdzinājumam, lai veidotu savu pamatotu viedokli. Medijpratība ietver arī prasmi praktiski lietot medijus.²

Izskan nepieciešamība mainīt izglītības procesu, no enciklopēdisku zināšanu nodošanas virzoties uz skolēncentrētu izglītību, lai stiprinātu skolēnu spēju atlasīt informāciju, domāt kritiski, risināt problēmas, strādāt komandā, veidot spriedumus, sazināties un pastāvīgi izvērtēt zināšanas un prasmes atbilstoši mainīgajām vajadzībām. Jaunās informācijas tehnoloģijas un mediji tiek skatīti kā iespēja tuvināt izglītību ārējai pasaulei, kā arī padarīt efektīvāku mācīšanas un mācīšanās procesu.

² KM 2018

Vadlīnijas klātienēs, kombinētu un attālinātu mācību īstenošanai³ (2021. gada 8. janvārī)

Izmantojiet iespēju mērķtiecīgi un plānveidīgi **attīstīt skolēnu digitālo prasmi**, lai izmantotu tehnoloģijas saziņai, piekļūtu informācijai, apmainītos ar to un radītu jaunu saturu, apzināti veidotu drošus ieradumus darbā ar informācijas un komunikācijas tehnoloģijām. Iekļaujiet informātikas un datorikas mācību stundu saturā skolēniem ikdienas mācībām nepieciešamo rīku apguvi, izvēlieties prioritārās tehnoloģiju prasmes katrai klašu grupai, kuras mācību gada garumā savu mācību priekšmetu kontekstā turpinās nostiprināt pārējo mācību priekšmetu skolotāji.



³ https://skola2030.lv/admin/filemanager/files/2/Vadlinijas%20attalinatam%20macibam_31032021.pdf

Vadlīnijas klātienēs, kombinētu un attālinātu mācību īstenošanai⁴ (2021. gada 8. janvārī)

Nostipriniet skolēnu prasmes piekļūt, izvērtēt, atlasīt informāciju no daudzveidīgiem avotiem, izmantojot gan skolēnu rīcībā esošus drukātos izziņas materiālus, gan paplašinātas piekļuves iespējas multimodāliem, redakcionāli izvērtētiem digitālajiem resursiem, lasot, skatoties, klausoties, analizējot informāciju no daudzveidīgiem avotiem, kā arī pēc iespējas radot savu digitālo saturu.



⁴ https://skola2030.lv/admin/filemanager/files/2/Vadlinijas%20attalinatam%20macibam_31032021.pdf

Skolotājiem par mācību plānošanu un norisi attālināti (ārkārtas situācijas laikā)⁵

1. Nemēģiniet tieši pārnest klātienē mācību norisi
2. Izvēlieties, kam veltīt uzmanību īstermiņā
3. Skolā izvēlieties vienotu saziņas un mācību platformu
4. Rēķinieties ar atšķirīgām skolēnu iespējām mācīties
5. Meklējiet īpaša atbalsta risinājumus kopā
6. Piedāvāiet skolēnam ieteicamo dienas un nedēļas plānu
7. Izmantojiet esošus mācību materiālus
8. Plānojiet mazāk, lai iemācītu vairāk
9. Pastāvīgi sazinieties ar vecākiem
10. Esiet atsaucīgi un dalieties pieredzē ar kolēģiem



⁵ https://skola2030.lv/admin/filemanager/files/2/Atta%CC%84lina%CC%84ta_ma%CC%84ci%CC%84s%CC%8Cana%CC%84s_skolota%CC%84jiem_final.pdf

Mūsdienīga izglītība ikvienā pamatskolā

Ministru kabineta noteikumi Nr. 747*, pilnveidotais pamatzglītības standarts LR Ministru kabinetā apstiprināts 2018. gada 27. novembrī*.

Būtiskākās mācību satura un pieejas pārmaiņas ir:

- *pāreja no skolēna pasīvas mācīšanās un faktoloģiska materiāla iegaumēšanas kā pašmērķa uz aktīvu izziņas procesu skolotāja vadībā, pašizpausmi un jaunradi;*
- apgūstamo zināšanu un prasmju sasaiste ar reālo dzīvi;
- starpdisciplināra pieeja, kas novērš satura sadrumstalotību un veicina skolotāju sadarbību mācību procesa organizēšanā;
- skolēnam nodrošināta iespēja mācīties iedziļinoties, izprast kopsakarības un attīstīt spēju pārnest zināšanas uz jaunām, nezināmām situācijām.

*<https://likumi.lv/ta/id/303768>

*<https://www.skola2030.lv/lv/skolotajiem/izglitibas-pakapes/pamatzglitiba>

2. Mācību materiālu, projektu un grupu darbu izveidošana

Projekts “Animācijas veidošana”. Datorika

Stundas mērķis

- Iemācīties veidot vienkāršu animāciju

Stundas uzdevumi

- Atkārtot zīmējumu veidošanu grafiskajā lietotnē
- Veidot priekšstatu par vienkāršas animācijas izveidi
- Izveidot animāciju, izmantojot **MS GIF Animator** veidošanas rīkus



Sasniedzamais rezultāts

- Izveidota animācija ar MS GIF Animator programmas palīdzību

Starppriekšmetu saikne

- Vizuālā māksla

Attēlu sagatavošana

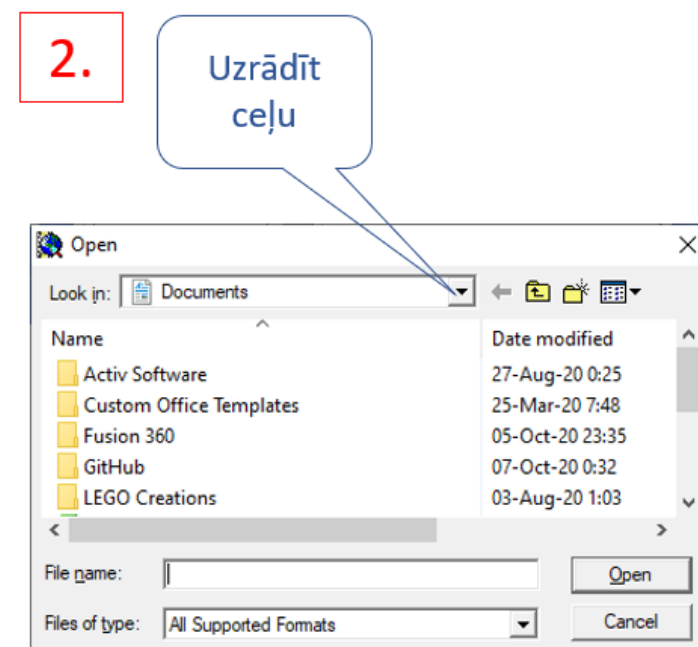
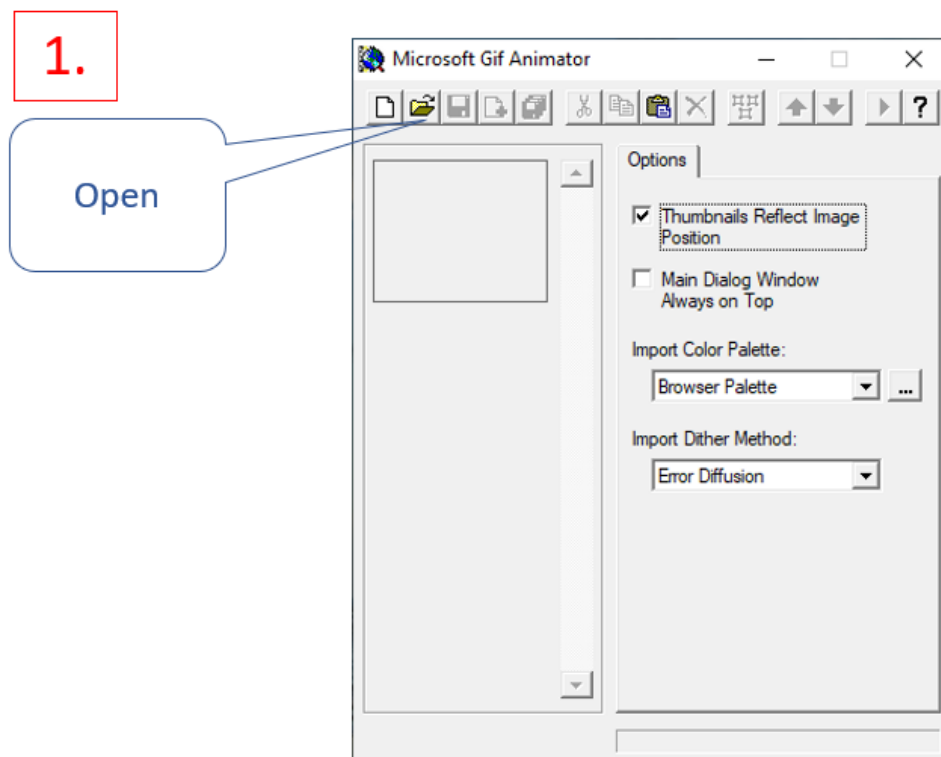
- Izdomāt tēmu, sagatavot nepieciešamo kadru skaitu, radot kustības efektu.



- Katram failam ir savs nosaukums. Saglabāt .gif formātā! File - Save As.

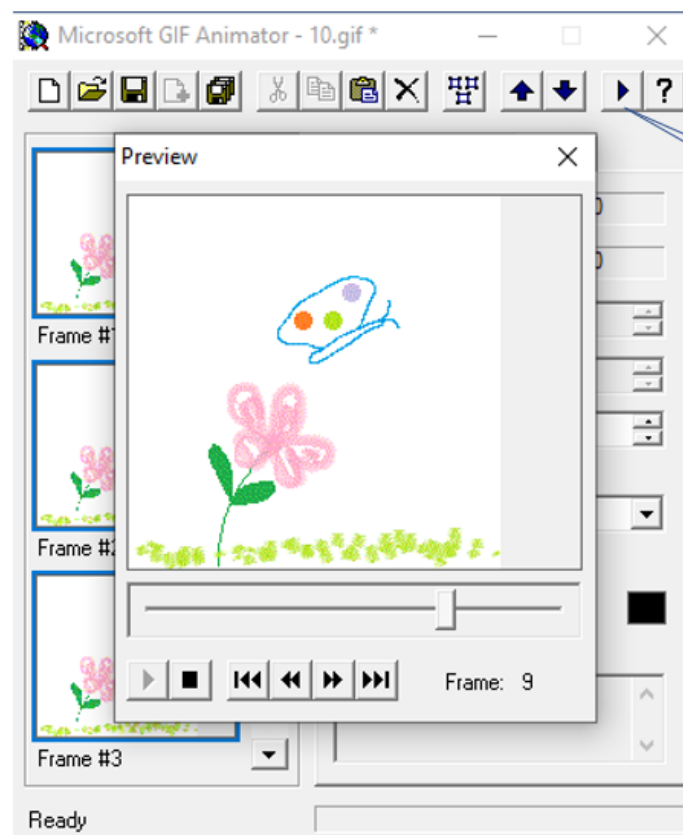
Attēlu ievietošana

Kā pirmo atvērt pēdējo kadru no savas mapītes.



Animācijas parametru izveide

Sagatavoto animāciju
apskates režīmā
pārbaudīt (ar pogu
Preview) un, ja
nepieciešams, piergulēt
parametrus



Galarezultāts

Animācijas sagatavošanas laikā tiek izmantoti 20 kadri: no 10. līdz 1. un, pēc tam, pretējā virzienā: no 1. līdz 10.

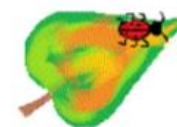
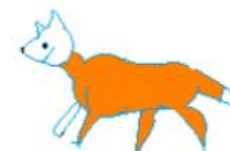
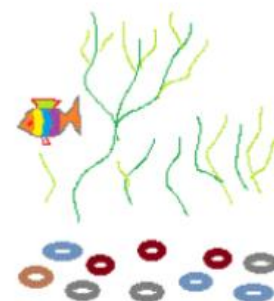
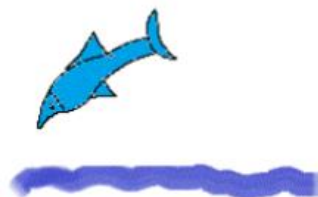


Vērtēšanas kritēriji

Tēma atklāta (sižets)	Kadru daudzums (10-20-30)	Kļūdas zīmējumu apvienošanā	Animācijas kadru izmērs	Kadru atkārtojumu izmantošana
0 – 1 – 2	0 – 1 – 2	0 – 1 – 2	0 – 1 – 2	0 – 1 – 2



Skolēnu animācijas paraugi



Projekts: Mana pilsēta

Tēma: “Zīmējuma veidošana ar GIMP programmas palīdzību”

Projekta mērķis:

- Izveidot zīmējumu ar GIMP programmas palīdzību

Projekta uzdevumi:

- Atkārtot zīmējumu veidošanu grafiskajā lietotnē
- Nostiprināt zināšanas un iemaņas, izpildījāt zīmējumu **GIMP vidē**

Sasniedzamais rezultāts:

- Izveidots zīmējums par tēmu “Mana pilsēta” ar GIMP programmas palīdzību

Starppriekšmetu saikne:

- Vizuālā māksla, vēsture, dabaszinības

DARBA UZDEVUMS:

- Izveidot zīmējumu “Mana pilsēta”, izmantojot GIMP veidošanas rīkus

Datorgrafikas izstāde „ Mana pilsēta” bija izstādīta Rīgas Valsts klasiskās ģimnāzijas I. stāva foajē televizora ekrānā, kur bija iespēja iepazīties ar jauniešu radošo fantāziju

Projekts: Mana pilsēta. Skolēnu paraugi



Projekts: Mana pilsēta. Skolēnu paraugi



Projekts: Mana pilsēta. Skolēnu paraugi



Projekts: Mana pilsēta. Skolēnu paraugi



Projekts: Mana pilsēta. Skolēnu paraugi



Projekts: ZIEMASSVĒTKU NOSKAŅOJUMS

Tēma: “Zīmējuma veidošana ar GIMP programmas palīdzību”

Projekta mērķis:

- Izveidot zīmējumu ar GIMP programmas palīdzību

Projekta uzdevumi:

- Atkārtot zīmējumu veidošanu grafiskajā lietotnē
- Nostiprināt zināšanas un iemaņas, izpildījāt zīmējumu **GIMP vidē**

Sasniedzamais rezultāts:

- Izveidota Ziemassvētku apsveikumu kartīte ar GIMP programmas palīdzību

Starppriekšmetu saikne:

- Vizuālā māksla, dizains un tehnoloģijas, dabaszinības, loģika

DARBA UZDEVUMS:

- Izveidot zīmējumu, izmantojot GIMP veidošanas rīkus

Datorgrafikas izstāde „Ziemassvētku noskaņojums” bija izstādīta Rīgas Valsts klasiskās ģimnāzijas I. stāva foajē televizora ekrānā, kur bija iespēja iepazīties ar jauniešu radošo fantāziju .

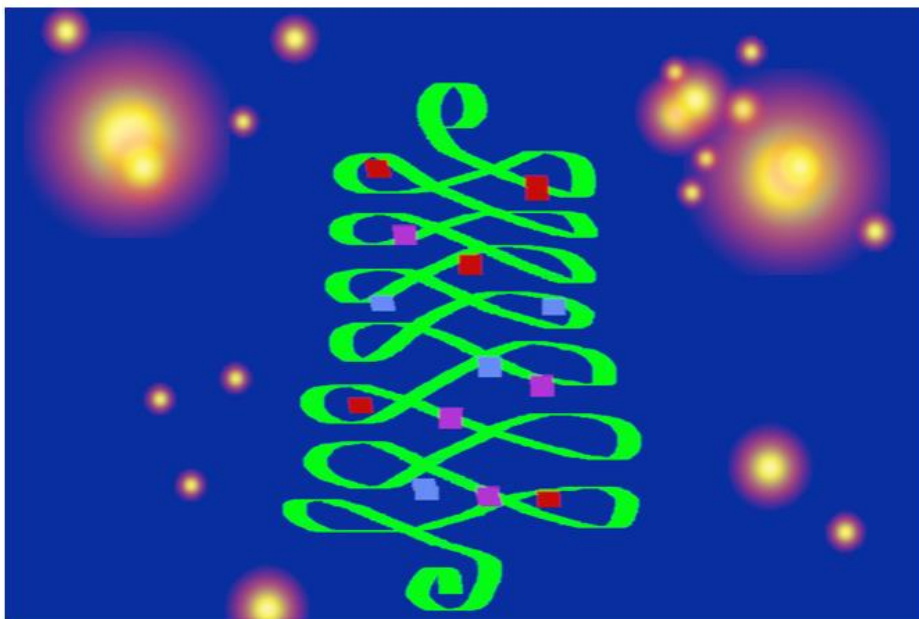
Projekts: ZIEMASSVĒTKU NOSKAŅOJUMS. Skolēnu paraugi



Projekts: ZIEMASSVĒTKU NOSKAŅOJUMS. Skolēnu paraugi



Projekts: ZIEMASSVĒTKU NOSKAŅOJUMS. Skolēnu paraugi



Projekts: 3D tehnoloģiju elementu izmantošana skolā ar 3D objektu konstruēšanu datorikas, vizuālās mākslas un matemātikas stundās

Realizējot projektu, tika aplūkota aktuāla darbība par 3D objektiem:

- “Mūsu sapņu māja”- 3D modeļu konstruēšana matemātikas stundās,
 - “Zīmē ar zīmuli” - trīsdimensiju ģeometriskas formas izveidošana vizuālās mākslas nodarbībās,
- “Minecraft heroes” modulēšana ar 3D tehnoloģiju programmas **TinkerCad** palīdzību.



Projekta īstenošanas mērķis

Izmantojot starppriekšmetu saikni, apgūt tēmu “3D objekti”, kā arī pilnveidot prasmi sadarboties, strādājot grupās, veidojot priekšstatus par savām spējām un nākotnes karjeras iespējām.



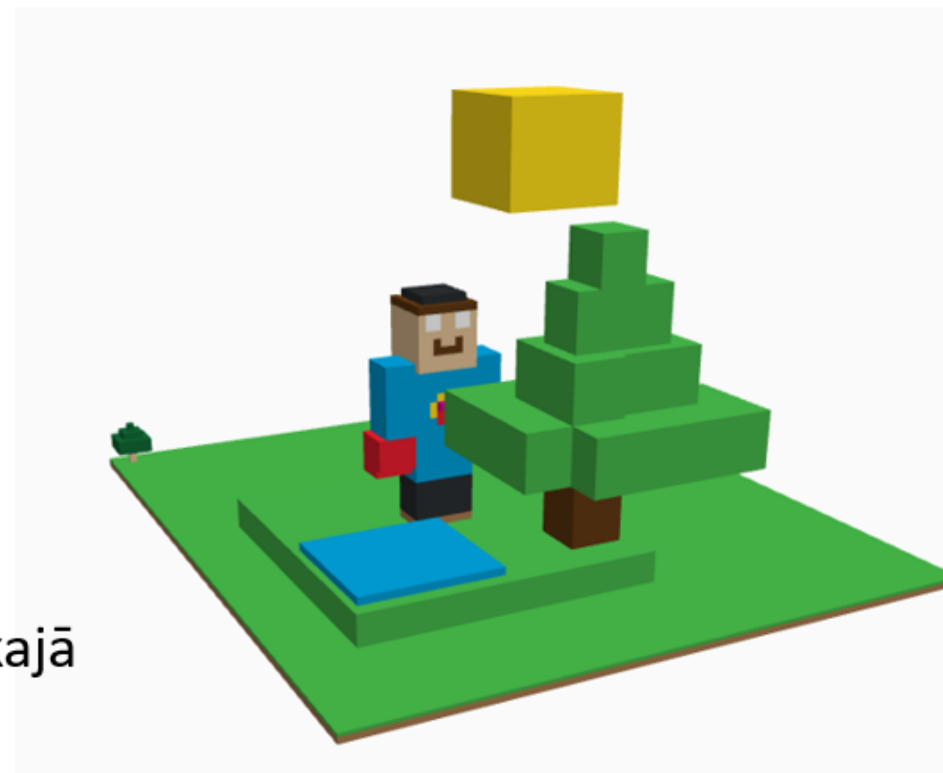
Projekta īstenošanas uzdevumi

- attīstīt izglītojamo telpisko, grafisko un analītisko domāšanu, spēju modificēt, mainīt un rediģēt objektus vai atsevišķus elementus;
- veidot priekšstatu par galvenajiem 3D konstruēšanas programmatūras rīkiem;
- iemācīt patstāvīgi veikt vienkāršu modeļu veidošanu un to apstrādi ar TinkerCad programmas palīdzību;
- attīstīt trīsdimensiju modeļu veidošanu prasmes;
- izprast ģeometrisku figūru pielietojumu;
- apgūt 3D tehnoloģiju elementus skolā;
- veikt mācību aktivitātes ar starppriekšmetu saikni (datorika, matemātika, vizuālā māksla);
- veicināt prasmi sadarboties un veikt aktivitātes mācību procesa ietvaros.



Ko skolēni iemācīsies projekta gaitā?

- Domāt loģiski;
- Izmantot 3D tehnoloģijas;
- Konstruēt telpiskus objektus;
- Prognozēt situācijas;
- Domāt kritiski;
- Analizēt iespējamus variantus;
- Saredzēt perspektīvas turpmākajā darbībā.



Ko skolotāji iemācīsies projekta gaitā?

- Pašizglītoties;
- Radoši sadarboties;
- Pilnveidot starppriekšmetu saikni;
- Atklāt jaunas pieejas mācību vielas apgūvē;
- Dalīties pieredzē;
- Realizēt projektus un novērtēt rezultātus.



Projektā sasniegtais rezultāts

Projekta rezultātā skolēni sagatavoja trīs darbus:

1. “Minecraft heroes” modulēšana ar 3D tehnoloģiju programmas TinkerCad palīdzību.
2. 3D objektu “Mūsu sapņu māja” konstruēšana matemātikas stundās.
3. Trīsdimensiju ģeometrisku formu zīmēšana ar zīmuli vizuālās mākslas stundās.

Skolēni pilnveidojuši prasmi sadarboties, strādājot grupās, veidojot priekšstatus par savām spējām un nākotnes karjeras iespējām.

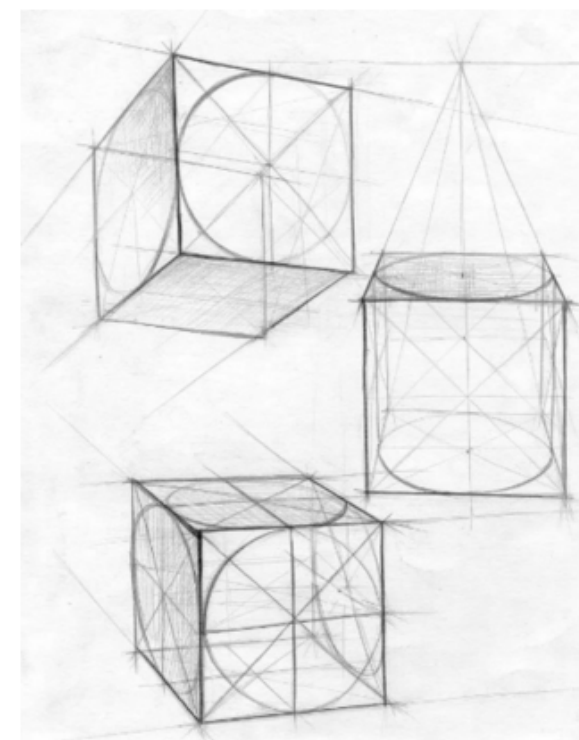


Vizuālās mākslas skolotājas plānotais darbs

Uzdevums – apgūt trīsdimensiju zīmēšanas tehniku, kas pazīstama kā 3D rasēšanas metode.

Attēlojot 3D metodes, ir vairāki veidi, proti*:

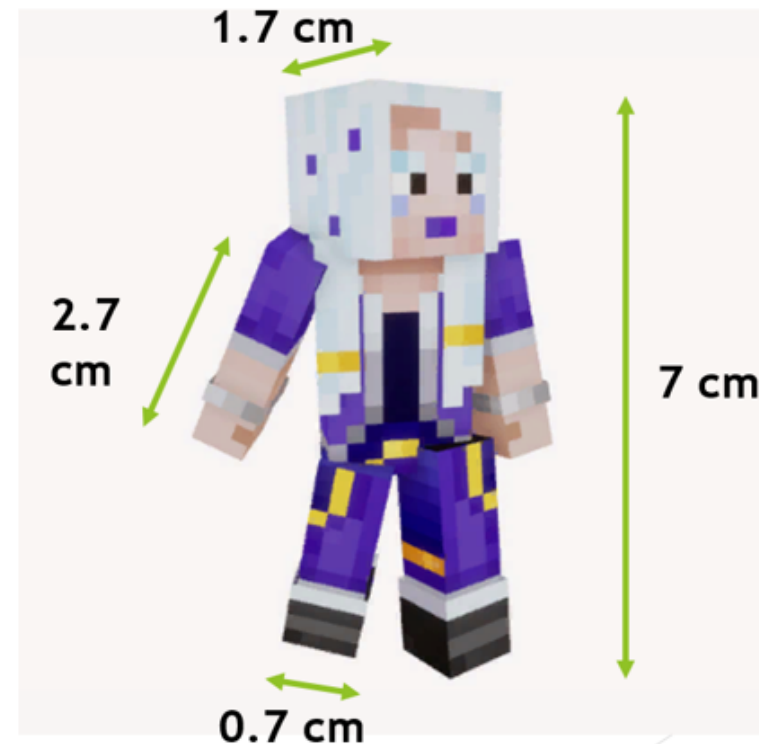
1. Izmantojot ēnojuma metodi, mēs redzam 3D dimensiju, kurā ir redzams galvenais objekts.
2. Izmantojot papīra salaiduma paņēmienus.
3. Izmantojot papīra pārklāšanās metodes vai attēlu medijus.
4. Izmantojot griešanas paņēmienus papīra formātā, lai attīstītu telpisko domāšanu.



*<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.HowtoDraw3DWithPencil.awanapp&hl=lv>

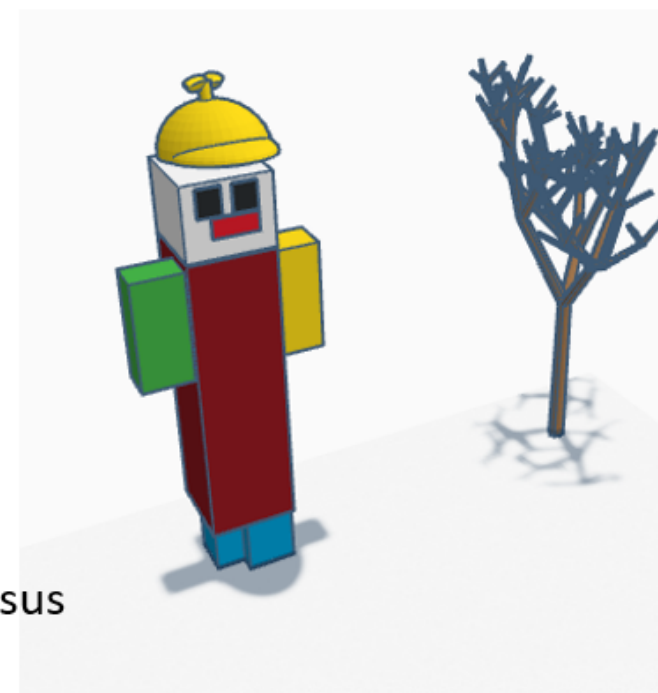
Projekta gaitas uzdevumi datorikas nodarbībās

- Skolotājs paskaidro algoritmu kā modelēt vienkāršus 3D priekšmetus no piedāvātām šablonu figūrām, izmantojot programmu TinkerCad;
- Skolēni modelē vienkāršus priekšmetus no Minecraft sižeta (skolēni eksperimentē ar krāsu, izmēru un formu);
- Skolēni diskutē, kādi objekti labāk izmantojami Minecraft pilsētiņas konstruēšanai;
- Katra skolēnu grupa izlozē situācijas aprakstu. Katrai grupai ir sava situācija;
- Skolēni zīmē objektus un savus cilvēciņus uz papīra (vizuālais realizācijas plāns);



Projekta gaitas uzdevumi datorikas nodarbībās

- Ņemot vērā savas prasmes, skolēni paši izvēlas objektus modelēšanai;
- Izmantojot programmu TinkerCad, katrs skolēns konstruē savu izvēlēto objektu;
- Darba gaitā skolēni komunicē ar pedagogu un klasesbiedriem, ja rodas kādas problēmas;
- Katrs skolēns patstāvīgi pabeidz savu objektu;
- Katra grupa prezentē savu maketu;
- Skolēni kopā apspriež savus panākumus;
- Skolēns izvērtē savu paveikto darbu un analizē plusus un mīnus (kas vēl jāuzlabo) un izvērtē iegūtās zināšanas.



Matemātikas skolotāja plānotais darbs

Izveidot projektu “Mūsu sapņu māja” – 3D objektu konstruēšana matemātikas stundās (“Papīra kāpnes”* uzdevuma paraugā).

Papīra kāpnes

Izmantojot papīru, to salokot un griežot, varam izveidot dažādus telpiskus objektus. Šos darinājumus varam izmantot arī kā apsveikuma kartiņas, telpiskas ilustrācijas grāmatās u.tml.

Izveidoim telpiskas papīra kāpnes.

Lai izveidotu 3 cm augstu kāpņu pakāpienu, sākam lāpu un izveidojam 3 cm garus iegriezumus (skat. att.).

Atkārtojot iepriekšējo darbību, ar dažiem locījumiem un griezumu garumiem tiek izveidotas telpiskas papīra kāpnes.

atloki atpakaļ brīvās daļas starp griezuma vietām.

Pakāpiena augstumu var izvēlēties arī citu.

Atkārtojot iepriekšējo darbību, ar dažiem locījumiem un griezumu garumiem tiek izveidotas telpiskas papīra kāpnes.

Izveido savu kāpņu dizainu. Izveido kāpnes un aprēķini visu no pakāpieniem izveidoto telpu kopējo tilpumu. Mēģini iegūt pēc iespējas lielāku tilpumu. Aprēķinus veic rakstiski. Iepazīstini kādesbiedrus ar savām kāpnēm un veiktajiem aprēķiniem. Izveido kāpnes ar dažāda lieluma pakāpieniem.

Aprēķini, cik liels ir tilpums telpai, kas izveidojas, kad pakāpienu atliecam. Salīdzini iegūto rezultātu ar klasesbiedru. Vai jūsu aprēķinātie tilpumi ir vienādi? Kāpēc?

Lai izveidotu nākamā pakāpienu, veido griezumus, kā redzams attēlā.

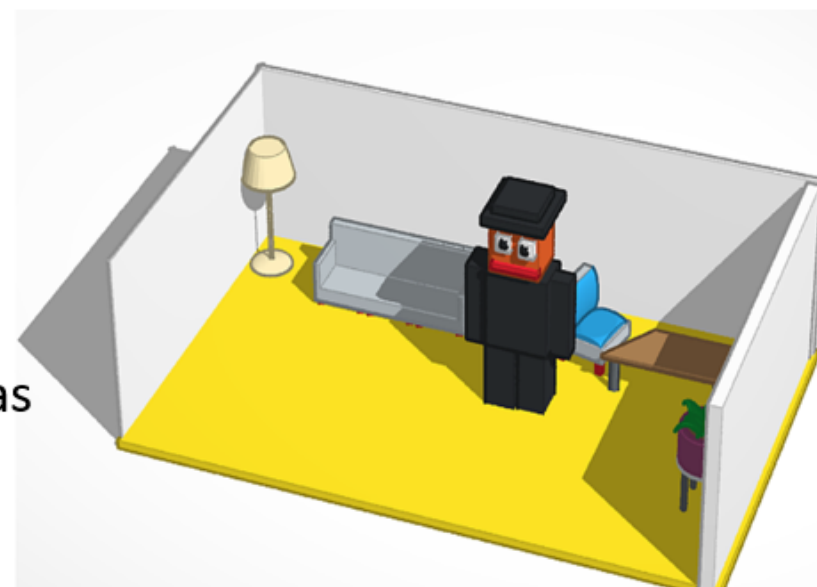
atloki papīru atpakaļ pa centrālo locījuma vietu.

izveido vēl viena pakāpiena divus griezumus pāri vienam jaunajam locījumam,

*<https://app.soma.lv/book/pdf-reader/matematika-5add7be6-cd2a-40a7-bef2-4bfe5314bb4c?page=148&toc=2533>

Aktivitātes projektā

- Pirmā aktivitāte (mutiskā forma) – skolēni diskutē, kā var izpildīt katra projekta uzdevumus.
- Otrā aktivitāte (rakstiskā forma) – skolēni uzzīmēja savus maketus uz papīra.
- Trešā aktivitāte (rakstiskā forma) – skolēni runā, kādas ģeometriskas formas var izmantot, zīmējot 3D figūras.
- Ceturtā aktivitāte (rakstiskā forma) – skolēni papildina savus projektus ar ģeometriskajām formām.



Aktivitātes, kas nodrošina datorikas, vizuālās mākslas un matemātikas priekšmetu integrāciju.

Tēma: Minecraft heroes

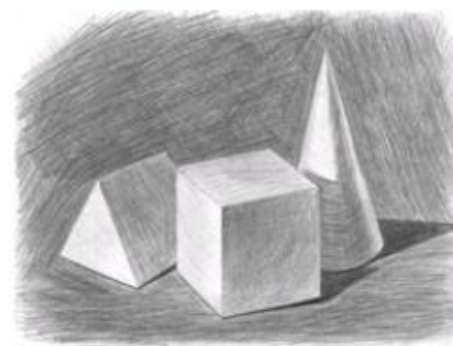
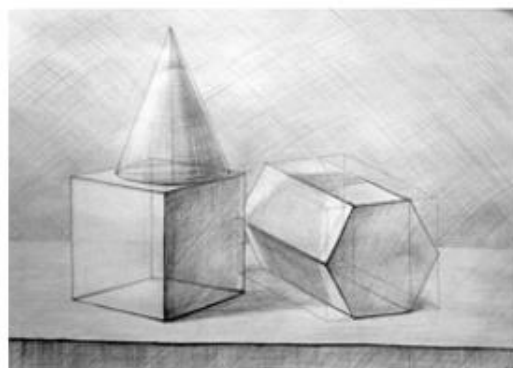


Aktivitātes, kas nodrošina datorikas, vizuālās mākslas un matemātikas priekšmetu integrāciju. Tēma: Mūsu sapņu māja



Aktivitātes, kas nodrošina datorikas, vizuālas mākslas un matemātikas priekšmetu integrāciju.

Tēma: Zīmē ar zīmuli



Projekts “Bruņinieku laikmeta izpēte”, izmantojot 3D datorgrafiku

Stundas mērķis ir

- attīstīt prasmes trīsdimensiju modelēšanā, izmantojot starppriekšmetu integrāciju ar matemātiku, datoriku, fiziku, tehnoloģijām, vizuālo mākslu un vēsturi.

Stundas uzdevumi:

- pilnveidot savstarpējo sadarbību mācību procesa ietvaros;
- veidot mācību aktivitātes ar starppriekšmetu saikni, kas balstās kompetenču apmācībā;
- attīstīt skolēniem grafisko un analītisko domāšanu;
- veidot pozitīvu attieksmi pret trīsdimensiju modelēšanas algoritmu;
- veidot priekšstatu par programmatūras 3D modelēšanas galvenajām komandām;
- uzlabot skolēnus zināšanas un prasmes, strādājot ar Tinkercad programmu;
- konstruēt 3D detaļas, testēt un tās novērtēt;
- demonstrēt 3D tehnoloģiju praktisko nozīmi ;
- attīstīt skolēniem interesi par minēto tematu;
- veidot starppriekšmetu integrāciju ar matemātiku, datorzinātņi, fiziku, tehnoloģijām, vizuālo mākslu un vēsturi;
- attīstīt radošās spējas;
- panākt projekta aktivitāšu īstenošanu.

6. klase

Mg.Paed. Oksana Ivanova

ieskaītes darbs

TinkerCad 3D Project "Castle"

Uzdevums: Ar TinkerCad programmas palīdzību izveidot 3D pili. Noformēt darbu pēc kritērijiem:

+5p. – if you have 3D Castle



+1p. – 4 towers



+1p. – entrance gate



+1p. – 4 windows



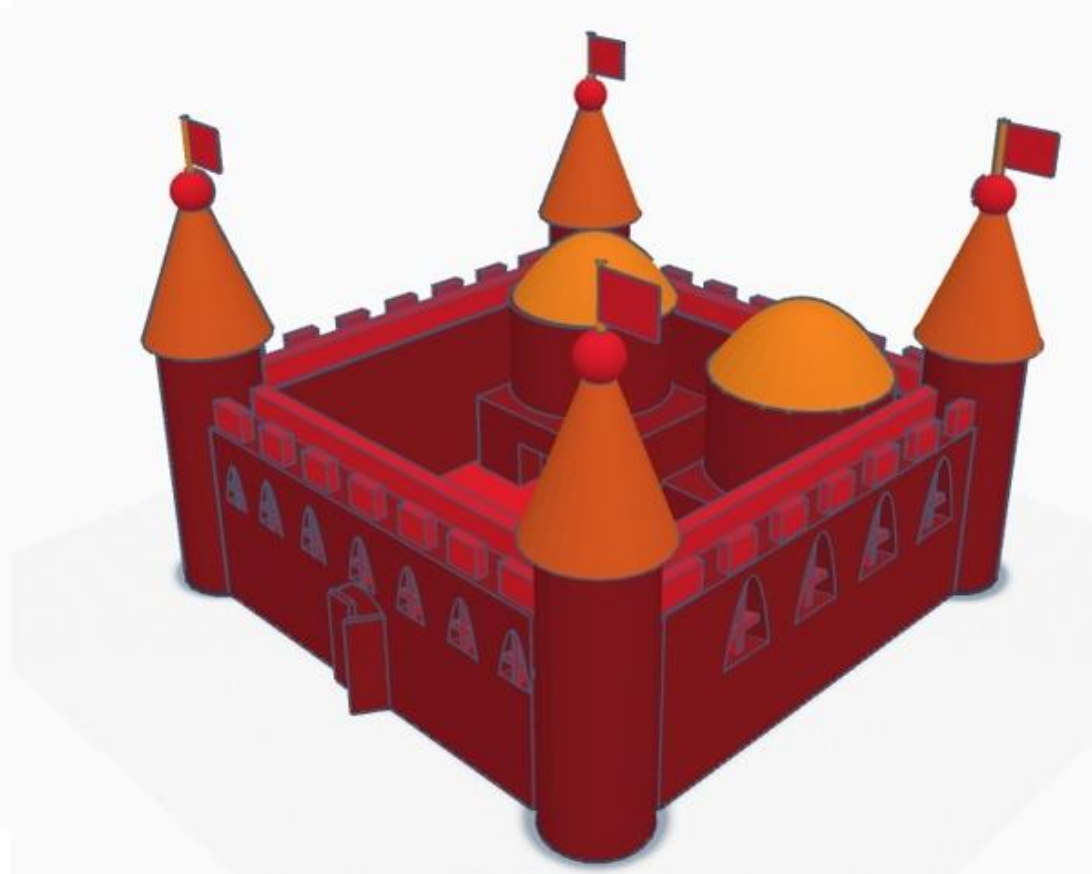
+1p. – tower spire



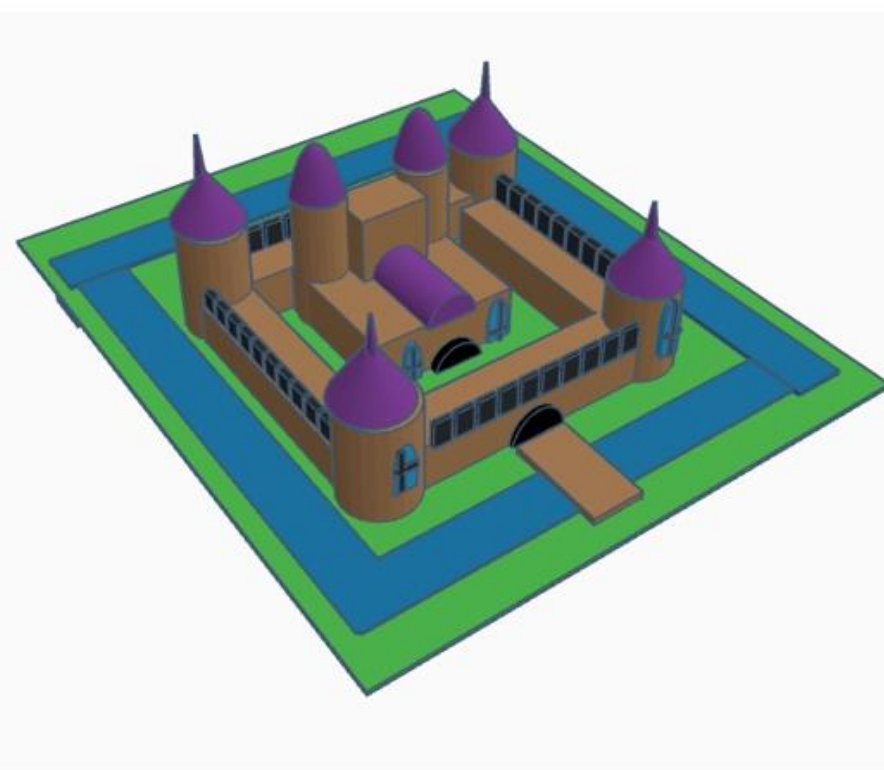
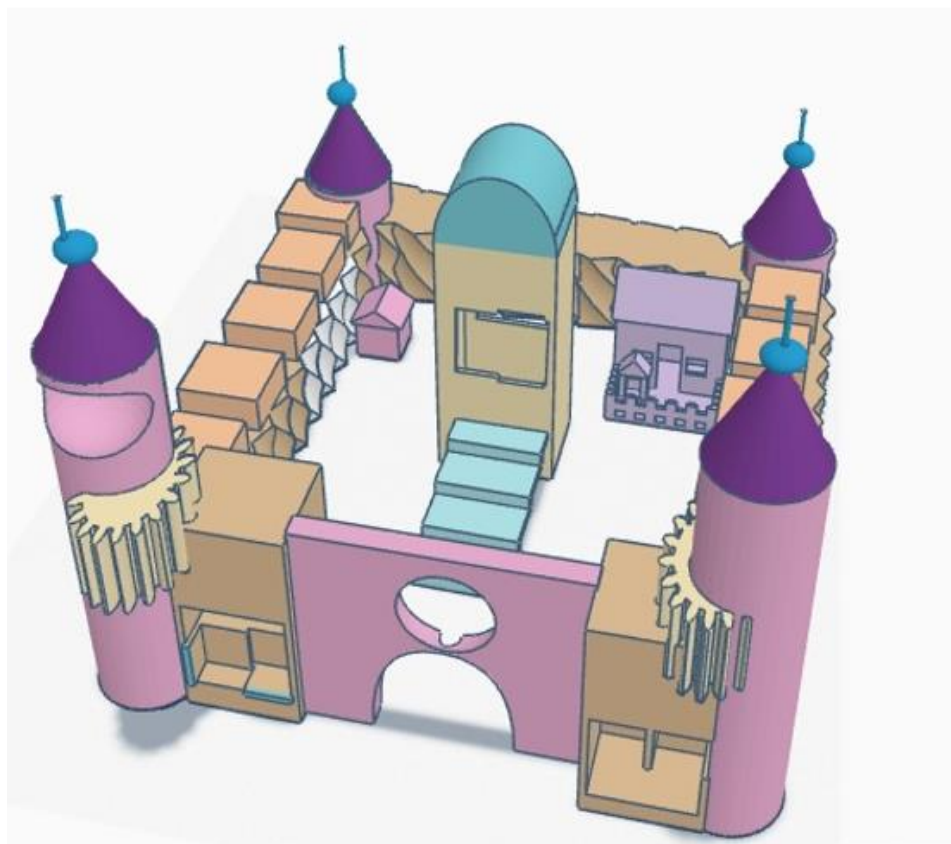
+1p. – castle wall



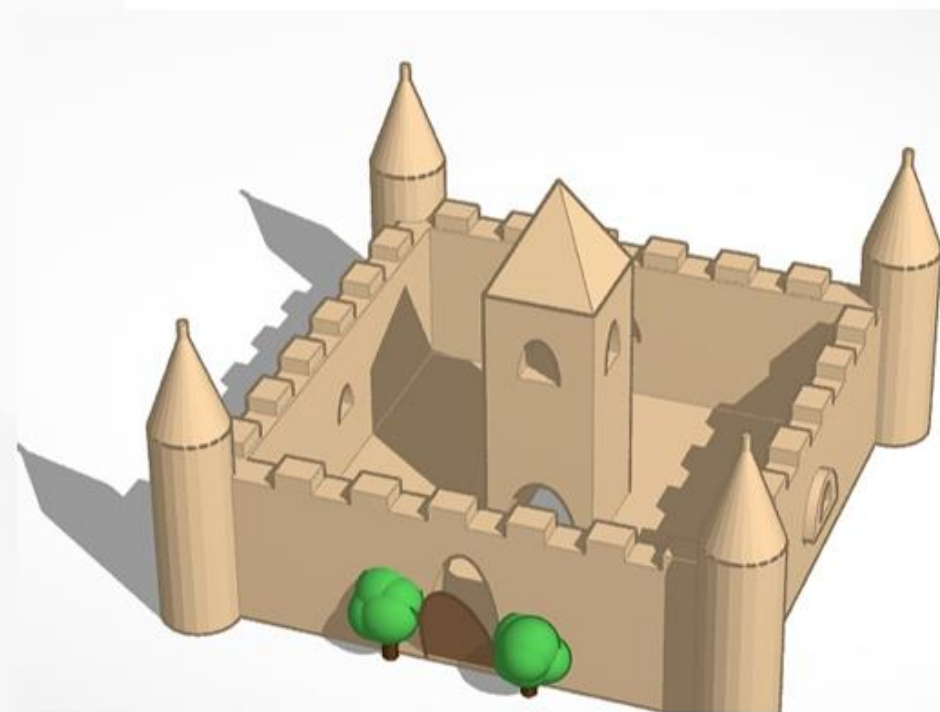
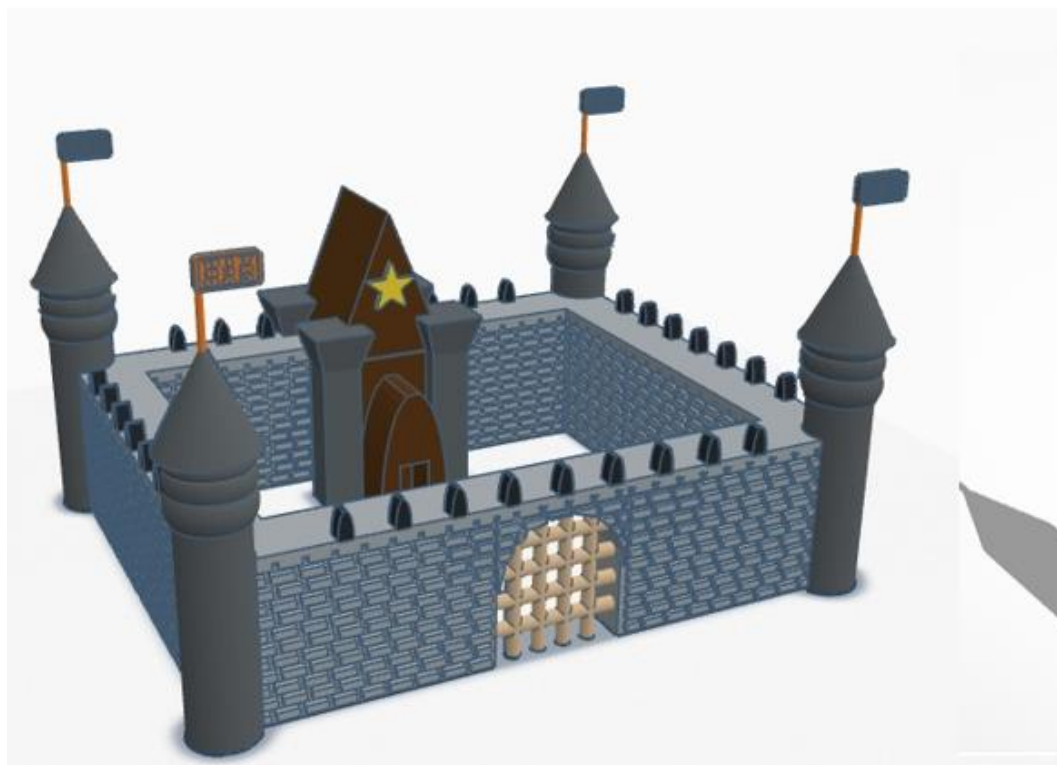
TinkerCad 3D projekts "Castle". Skolēnu paraugi



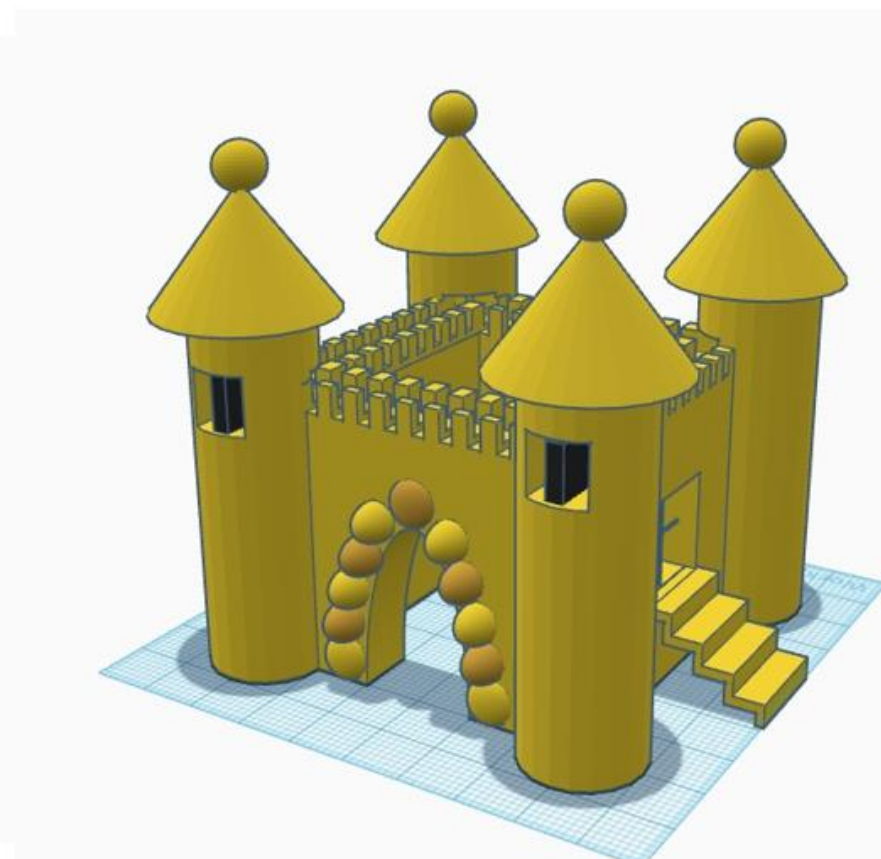
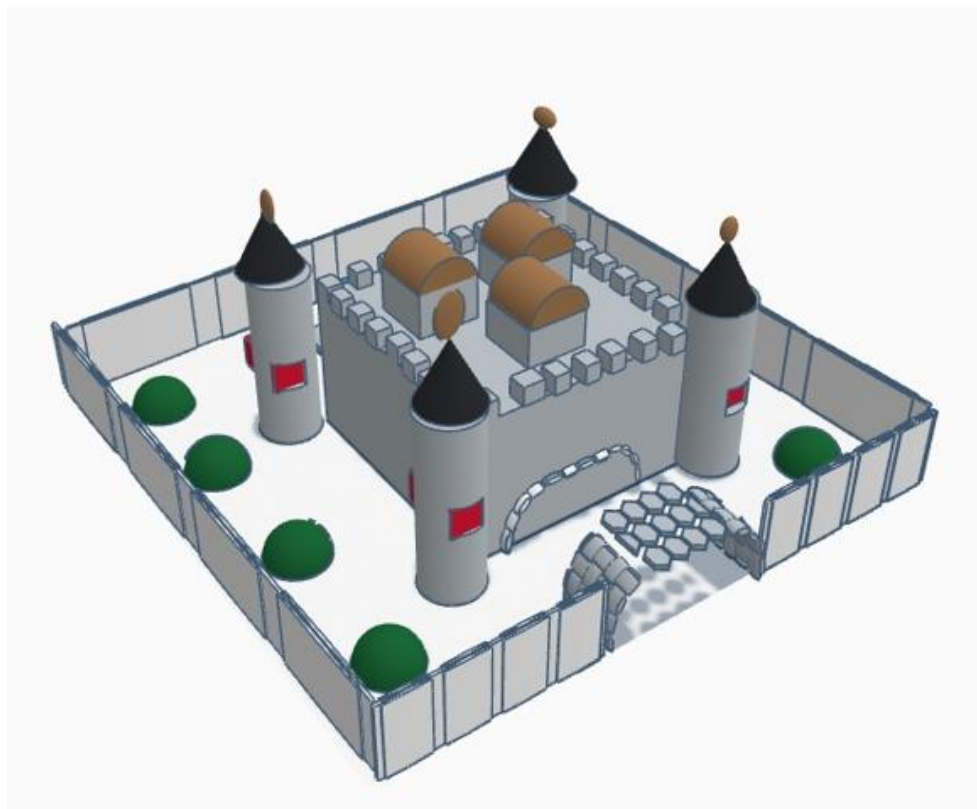
TinkerCad 3D projekts "Castle". Skolēnu paraugi



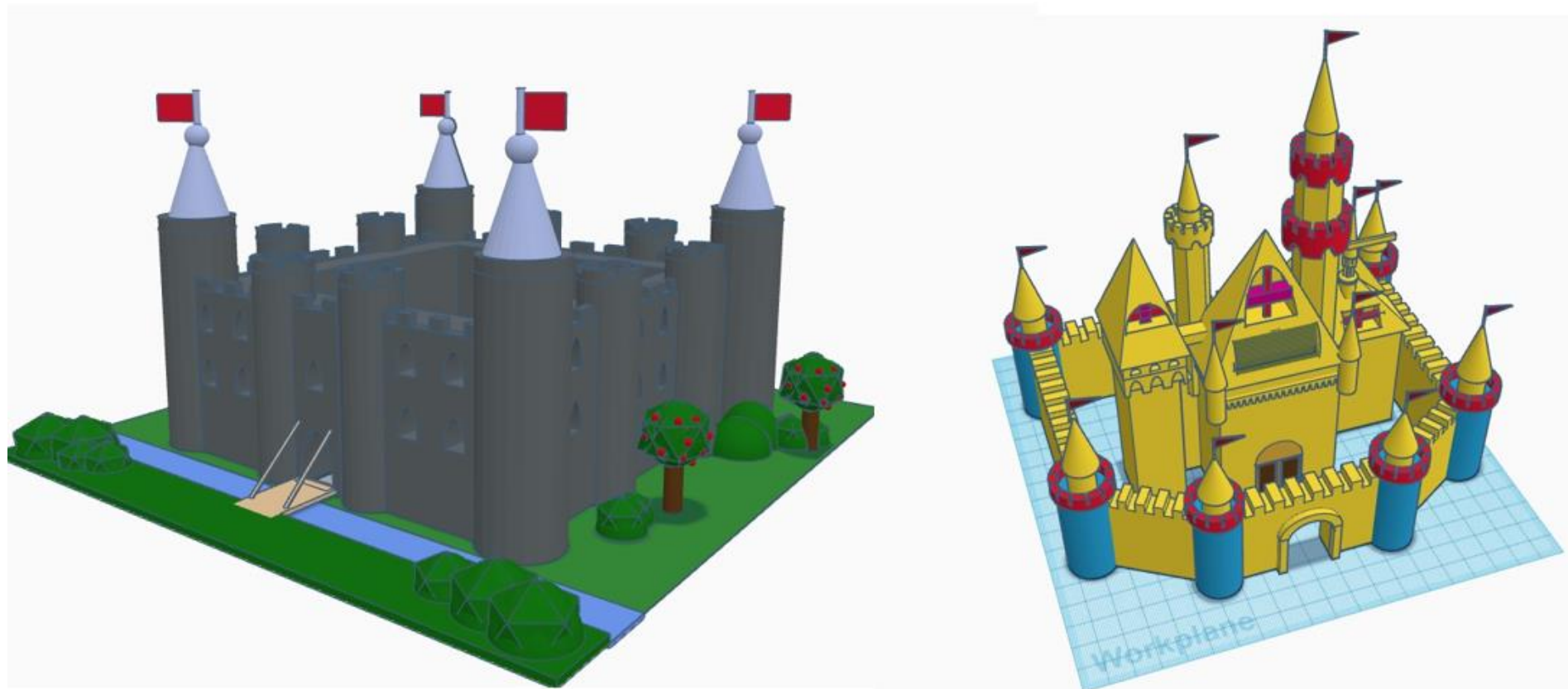
TinkerCad 3D projekts "Castle". Skolēnu paraugi



TinkerCad 3D projekts "Castle". Skolēnu paraugi



TinkerCad 3D projekts "Castle". Skolēnu paraugi



Projekts: “Interaktīvās grāmatas veidošana”



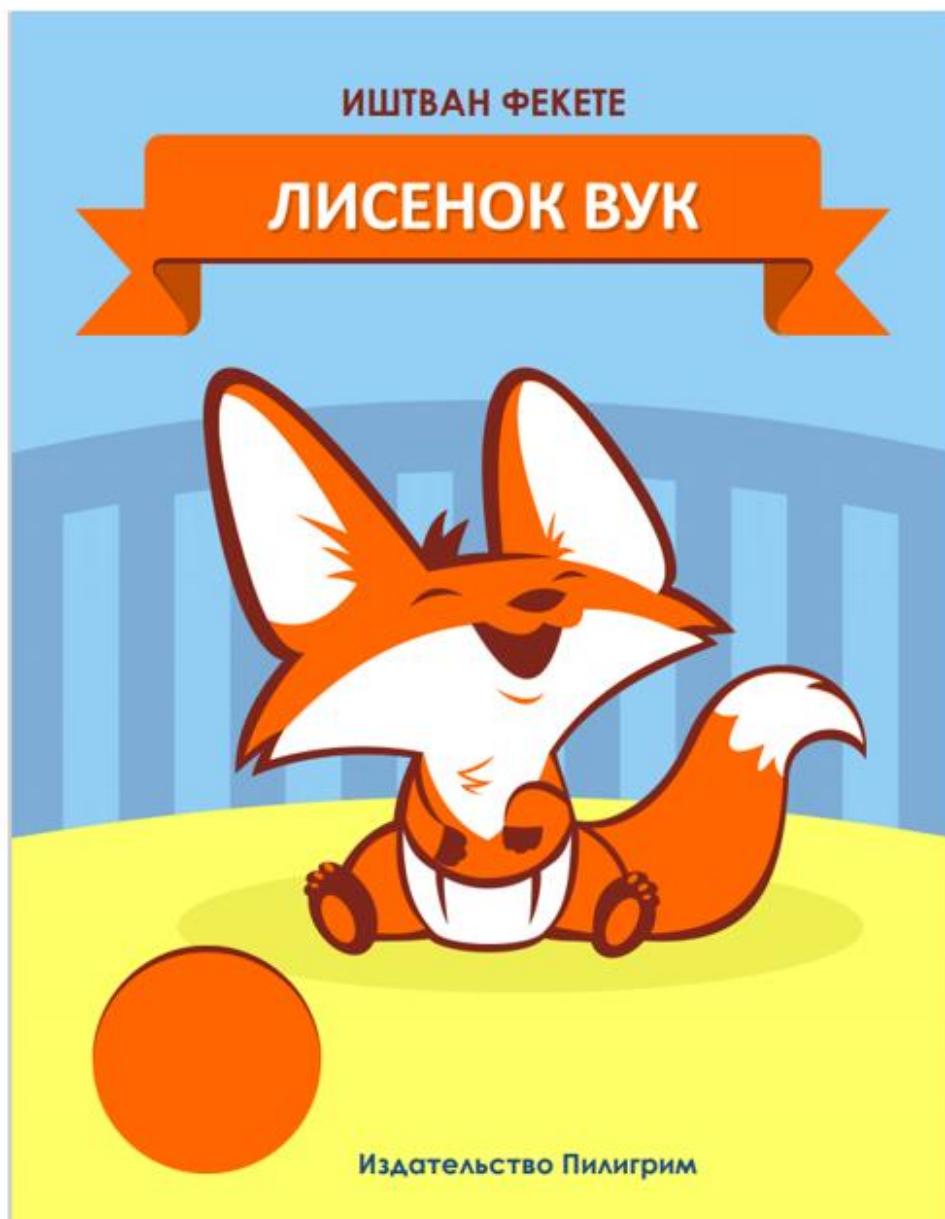
- Tēma: “Attēlu ievietošana dokumentā, tā novietojuma noteikšana attiecībā pret tekstu”
- Mērķis:
Prot dokumentā ievietot gatavus attēlus no datnēm un mainīt attēlu novietojumu un izmēru.
- Uzdevums:
Izmantojot Word programmas sagatavotus Templates (šablonus), izveidot flajeru par tēmu “Mana mīļākā grāmata”.
- Starppriekšmetu saikne:
Mazākumtautību valoda (krievu valoda)
- Vērtējums:
 1. Attēli (3p.)
 2. Nosaukums (2p.)
 3. Teksta apjoms (1p.)
 4. Teksta font size (1p.)
 5. Design (3p.)





Г.Троепольский
Белый Бим
Чёрное ухо







Projekts: “Esmu drošs”

Tēma: “Tabulas veidošana, aizpildīšana un noformēšana, un teksta noformēšana.”

Mērķis: Veidot priekšstatu par to, kā sociālie tīkli var ietekmēt skolēna ikdienu.

Uzdevums:

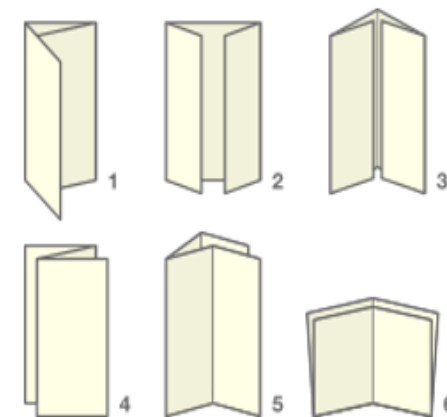
- Izmantojot **Word programmas sagatavotus Templates (šablonus)** atrast informāciju un izveidot bukletu angļu vai latviešu valodā par tēmu “Esmu drošs”. Darba ievietot attēlus, ta novietojumu noteikt attiecībā pret tekstu.

Sasniedzamais rezultāts - skolēnam ir pieredze:

- mainīt fontu, lielumu un krāsu,
- līdzināt tekstu uz abām malām un centrēt tekstu;
- ievietot dokumentā attēlus, mainīt attēlu izmēru;
- mainīt attēlu novietojumu attiecībā pret tekstu;
- dokumentā izveidot vienkāršu tabulu;
- ievietot tabulā attēlus un citus objektus.
- analizēt un izvēlēties optimālus darba paņēmienus;
- attīstīt spēju gaumīgi noformēt dokumentus.

Starppriekšmetu saikne:

- Sociālas zinības, klases stunda, vizuālā māksla, dizains un tehnoloģijas, loģika, latviešu valoda, angļu valoda.



<https://en.wikipedia.org/wiki/Brochure>

Projekts: “Esmu drošs”. Skolēnu paraugi

PROJEKTS






Esmu drošs

Bērnu drošība internetā

Esi atbildīgs internetā!

M 6g

Sūtiet visus jautājumus uz epastu:
Visijautajumi@ak@gmail.com
vai zvaniet uz +37129456380

Uzvedības noteikumi internetā

- Never valā e-pastus vai to pielikumus no svešiniekiem un pat draugiem, ja neesi pārliecināts par to saturu.
- Apmeklējot nezināmas mājaslapas, nespied uz baneriem vai pogām, jo tādējādi vari inficēt savu datoru ar dažādiem vīrusiem vai jaunatūrām (spiegošanas programmām – “spyware”);
- Neizpauļ rīnas par sevi svešiniekiem – dzīvesvietu, skolu, klasi, telefona numuru u.c. privātas dabas informāciju. Pat ja sarunas biedrs uzdodas par tavu vienaudzi, tu nevari būt drošs, ka tā ir taisnība.
- Nepieņem dāvanas no svešiniekiem. Tu nekad nezini, vai sarunu partneris ir tas, par ko uzdodas.
- Foto, Audio vai Video lojuplādēs no interneta palielina risku inficēt datoru vai viedtālruni ar vīrusiem vai jaunatūru.

GALVENIE RISKI, AR KURIEM SASKARĀS BĒRNI SOCIĀLAJOS TĪKLOS:

Galvenie riski, ar kuriem saskarās bērni sociālajos tīklos:

- Pārāk privātu bižu, video un personiskas informācijas publicēšana ar atrašanās vietas atzīmēm;
- Saziņa ar nepazīstamām personām;
- Viltus konti, kuru mērķis maldināt, manipulēt ar lietotājiem vai veikt kādas jaunprātīgas darbības;
- Sekstings un kalifoto izspiešana;
- Nelegāta, kaitīga (bērniem nepiemērota) satura pieejamība un izplatīšana;
- Aizvalnojoši komentāri – izsmiešana, pīrgāšanās, negatīvi komentāri;
- Viltus ziņu pieejamība un to izplatīšana;
- Sīgtās domubiedru grupas, kurās notiek negatīva rakstura sarakste un mudināšana uz negatīvu rīcību;
- Kādes vēstules ar uzdevumiem un to izplatīšana;
- Finanšu krāpniecība (scam);
- Vīrusi un jaunprogramatūra (malware).

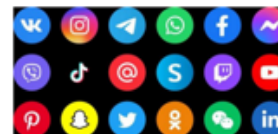
Darbošanos sociālajos tīklos

Nepieņem svešinieku uzaicinājumus bez iepriekšējās izpētes. Ir OK runāties ar vienaudžiem, taču reizēm vienaudži nav tie, par ko izliekas, bet citreiz tie nepavisam nav vienaudži.

Domā, kur klikšķini. Ja spied uz kāda linka (teksta vai attēla saltes) sociālajos tīklos nereti var nokļūt citās mājaslapās. Šīs mājaslapas var saturēt ļaundabīgas programmas, kas ievāc ziņas par apmeklētājiem un vēlāk tos izspiejo, kopē datus no tava datora, zog paroles vai sabojā tavu datoru. Neej uz aizdomīgām lapām.

Neizpauļ savu kontaktinformāciju jauniem paziņām arī pēc vairāku nedēļu vai mēnešu sarunas savu kontaktinformāciju vai citas ziņas, kas var palīdzēt tevī atrast bez vecāku atļaujas.


sociālie tīkli



Projekts: “Esmu drošs”. Skolēnu paraugi

<p>Kā sociālie tīkli var ietekmēt bērna/jaunieša ikdienu?</p> <ul style="list-style-type: none"> Sociālie tīkli bieži ietekmē to, ko bērns/jaunietis ģērbis, ēdīs, dzers, ko pirks, par ko interesēsies, kādu mūziku klausīsies, ko skatīsies, ko lasīs, kā pavadīs brīvo laiku u.tml. Pārāk liela aizrautība ar sociālajiem tīkliem var novest pie atkarības, kas bērnam/jaunietim traucē, ne tikai pildīt ikdienas pienākumus – mācības, nodarbes, pulciņi, mājas darbi utt., bet arī veikt pieņemami daudz laika miegam. Virtuālā vide bērnam/jaunietim var kļūt svarīgāka par reālo dzīvi un tur notiekošo - ģimene kļūst mazsvarīga, un bērns/jaunietis sāk izvairīties kontaktēties klātienē, jo pieradis visus jautājumus risināt virtuālajā vidē. 	<p>Bērnu un pusaudžu uzticības tālrunis</p> <p>116111</p> <p>Sociālie tīkli</p> 	 <p>Galvenie riski, ar kuriem saskarās bērni sociālajos tīklos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pārāk privātu bižu, video un personiskas informācijas publicēšana ar atrašanās vietas atzīmēm; Saziņa ar nepazīstamām personām; Seksings un kaitīgo (bērniem nepiemērotu) satura pieejamība un izplatīšana; Aizvainojoši komentāri – izsmiešana, nīrgāšanās, negatīvi komentāri; Viltus ziņu pieejamība un to izplatīšana; Slēgtās domubiedru grupas, kurās notiek negatīva rakstura sarakste un mudināšana uz negatīvu rīcību; Kādes vēstules ar uzdevumiem un to izplatīšana; Finanšu krāpniecība (scam). <p>Lietojot sociālos tīklus, bērnam/jaunietim jāņem vērā, ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> Internetā ievietots saturs nav izdzēšams pavisam un uz visiem laikiem; Tevi var nofotografēt, nofilmēt, ierakstīt un to ievietot internetā, atzīmējot Tevi vai Tev pat to nezinot; Tevi vērtēs citi interneta lietotāji; Visu, ko grasies publicēt internetā, redzēs tavi vecāki, skolotāji, draugi, paziņas, to iespējams, parādīs TV vai citos medijos; Visus tavus foto varēs nokopēt citas personas, lai izmantotu dažādiem mērķiem.
---	---	--

Projekts: "Esmu drošs". Skolēnu paraugi



**I'm safe
the Internet**
Security of children on the Internet

Contacts

Phone:
+371 2000354555

Instagram:
@i_am.safety

Address:
Computer Street, building 216

In our time, parents are very worried about the safety of children on the Internet and how social networks can affect the child or teenager?

Change behavior, life values, lifestyle, interests, attitude towards various things and issues.

Excessive excitement with social media can lead to addictions that interfere with the child's daily chores - lessons, classes, groups, homework.

We have compiled the main risks of six of the most popular social networks used by children in Latvia.


When using social media, a child should take into account that:

Content inserted online is not deleted at all and permanently;

You can take a photo, film, record and insert it on the Internet, tagging you or not talking;


You rate other internet users;

All of your photos will be able to be copied by other people for different purposes.



The main risks children face on social media are:

- o Posting too private photos, videos and personal information with location stamps;
- o Communication with strangers;
- o False accounts aimed at misleading;
- o manipulate users or perform any harmful actions;
- o SekStings and sacrificial spots;
- o Access and distribution of illegal, harmful (inappropriate) content;
- o Offensive comments - bullying, bullying, negative comments;
- o The presence of false messages and their distribution;
- o Financial fraud (fraud);
- o Viruses and malware (malware)



Be careful on the Internet and don't let scammers cheat your children!

Projekts “Mobilās lietotnes Android operētājsistēmas ierīcēm”. Grupu darbs

- Tēma:
Jaunākās tendences IKT jomā (2 mācību stundas)
- Mērķis:
Veidot priekšstatu par iphone aplikāciju virzieniem un tendencēm.
- Sasniedzamais rezultāts:
Ir priekšstats par jaunākajām tendencēm informācijas un komunikāciju tehnoloģiju attīstības jomā.
- Starppriekšmetu saikne:
Dabaszinības, ģeogrāfija, vizuālā māksla, dizains un tehnoloģijas, loģika, latviešu valoda, angļu valoda.



Uzdevums:

Sadarboties savstarpēji komandā, atrast un lejupielādēt telefonā mobilo aplikāciju par tēmu **“Laika ziņas”**, izmēģināt to. Izmantojot **PowerPoint** programmu, izveidot projekta aprakstu angļu vai latviešu valodā. Darbā ievietot attēlus, tā novietojumu noteikt attiecībā pret tekstu.



Uzdevums:

Sadarboties savstarpēji komandā, atrast un lejupielādēt telefonā mobilo aplikāciju par tēmu **“Sports”**, izmēģināt to. Izmantojot *PowerPoint* programmu, izveidot projekta aprakstu angļu vai latviešu valodā. Darbā ievietot attēlus, tā novietojumu noteikt attiecībā pret tekstu.



Uzdevums:

Sadarboties savstarpēji komandā, atrast un lejupielādēt telefonā mobilo aplikāciju par tēmu **“Mana drošība”**, izmēģināt to. Izmantojot *PowerPoint* programmu, izveidot projekta aprakstu angļu vai latviešu valodā. Darbā ievietot attēlus, tā novietojumu noteikt attiecībā pret tekstu.



1



2



3



4



5



1



2



3



4



5



1



2



3



4



5

Aktivitāte 4. klasē: Padlet.com

Oksana Ivanova + 12 + 3 mēneši

4.f-1

Algoritms

Andis J., 4 f

- 1.algoritms norāda kas un ka jādara
- 2.algoritms struktūras 3 veidi

Ivan L., 4 F

- 1.Algoritms ir ļoti precīgs un skaidrs paskaidrojums.2.
- Algoritmu struktūras ir malu garumu"a"b"ievadi.3.Algoritm piemērs 1sakums 2 malu garums 3 perimetrs 4 lieluma laukums izvade 5 beidzas.

Vārds, Uzvārds, klase



1. Kas ir algoritms?
2. Algoritmu struktūras?
3. Algoritma piemērs

Georgijs G., 4f

1. Algoritms norāda, kas un kā jādara, lai apstiprinātu kaudu noteiktu uzdevumu. tas ir konkrētu darbību virkne.
2. Algoritmu struktūras - 3 veidi. Lineāra struktūra Sazarota struktūra Cikliska struktūra
3. Recepte, notes, instrukcija

Zlata R., 4.f

- 1.Algoritmu var izpildīt gan cilvēki, gan datori, roboti vai citi mehānismi.
2. Lineārā struktūra, cikliska struktūra, sazarota struktūra. 3. Sākums let uz

Daniela M., 4F

- 1.Algoritms ir grafiskais pieraksts.Precīgs un skaidrs paskaidrojums, lai atrisinātu uzdevumu.
2. Algoritmu struktūras: lineāra struktūra, sazarota struktūra, cikliska struktūra,
3. Sviestmaize, sniegavīrs, kokteilis no piena, banāna, zemenēm

1. Sākums
2. ņemam maizi
3. uzliekam sviestu
4. pēc tam sieru
5. dēsu
6. Beigas

Artjoms K., 4f

- 1)Algoritms ir precīzs un neparprotams priekšraksts lai veikt kādu darbību virknei lai sasniegt mērķi
- 2)Lineāla struktura cikliska structura.
- 3) sakums-iet pastaigaties-iet uz parku-beigas.

Timofejs D., 4f

1. Algoritms ir ļoti precīzs un skaidrs paskaidrojums, kā ir jārikojas, lai sasniegtu kādu mērķi vai atrisinātu problēmu.
2. Cikliska struktūra, liniāra struktūra, sazarota struktūra.
3. Algoritma piemērs " Uz kalna: 1. sākums, 2. uzkāpt uz kalna, 3. apsēties uz ragavām, 4. braukt lejā, 5. beigas.

Pavels K., 4f

algoritms ir komandas secība 2. algoritma struktūra ir no soļiem , no darbībām 3.muzika noti

Nikita F., 4F

1. Algoritms ir precīzs un neparprotams priekšraksts jeb norādījums izpildītājam veikt kādu darbību virkni, lai sasniegtu norādīto mērķi vai atrisinātu uzdevumu.
2. Algoritmu struktūras - sledovanie, razvilka, cikl
3. Algoritma piemērs.

1. Sākums
2. Atnākt mājās
3. Pārģērbties
4. Pagatavot pusdienas
5. Uztaisīt mājas darbus
6. Pastaigāties
7. paest vakariņas
8. Iet gulēt
9. Beigas

Daniels J., 4f klase

- 1.Algoritms ir grafiskais pieraksts.
- 2.Algoritmus,kuru komandas tiek izpildītas tādā secībā,kādā tās pierakstītas,sauc par lineāriem algoritmiem.
- 3.Algoritma piemērs: maize,baltmaize.

Dmitrijs M., 4.f

1. Algoritms ir saprotama, preciza vienožīmīgi izpildāma darbība virkne.
2. Lineāra struktūra, sazarota struktūra, cikliska struktūra.
3. Algoritms ir līdzīgs mūzikas notīm.

Dasha B., 4 f

Bucko 4f

- 1.algoritms ir precīzs un neparpotams un noradojums
- 2.lineara struktura
- 3.algoritms ir komandas seciba
- 4.sviestmaize

Antons L., 4f

1. Tas ir darbības kas ir viena pēc otrā.
2. Lineāra struktūra, sazarota struktūra un cikliska struktūra.
3. Mūzikas notis.

Aktivitāte 4.klasē: Code.org



Posms2: Introduction to Online Puzzles 2

Instrukcijas
For this puzzle, snap all of the blocks together and click "Run" to watch it go!

Tikai skatāms: 1 / 3 bloki

This student has not started the level.

kad izpilde

pārvietot uz priekšu

pārvietot uz priekšu

Palaist Solis

Redzēt atrisinājumu
Vajadzīga palīdzība? Skatīt šos video un padomus

Lineārs algoritms-4.d-1

Assigned to: Course D

Edit Section Details Pārslēgt ad

Progress Text Responses Assessments/Surveys Projects Stats Pārvaldīt skolēnus

Select a course or unit

Course D

View By

Lessons Levels

Jump to lesson

1: Programming: Graph Paper Prc

Levels attempted in Course D

Lesson	1	2
Level Type	🔍	📺 📄
Ah	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Al	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Be	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Ču	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Igr	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Ku	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Lo	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Pe	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Sa	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Sh	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Sr	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Vo	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Vērtēšanas kritēriji un to apraksti

Līmenis Kritērijs	Pilnībā sasniegts	Daļēji sasniegts	Nav sasniegts
Piederumi un vielas	Norādīti visi nepieciešami piederumi un vielas.	Pietrūkst kāds no piederumiem vai vielām.	Nav norādīti vairāki nepieciešamie piederumi vai vielas.
Shematiskais attēlojums	Uzzīmēts mērcilindrs vai mērglāze divos attēlos (pirms un piemērkšanas). Uzzīmēta diegā iekārta lodīte (pirmajā attēlā pirms iemērkšanas un otrajā attēlā piemērkšanas, kur lodīte ir pilnība iegremdētā). Otrajā attēlā iepalielinājies ūdens līmenis.	Uzzīmēts mērcilindrs vai mērglāze divos attēlos (pirms un piemērkšanas), tomēr otrajā attēlā lodīte nav pilnībā iegremdēta vai arī nav palielinājies ūdens līmenis	Uzzīmēts tikai viens no attēliem vai arī nav uzzīmēta lodīte, attēlos nav norādīts ūdens līmenis.
Mērinstrumenta iedaļas un mērvienības	Mērinstruments ir graduēts – uz tā atlikta iedaļas, kuru vērtības ievienādos. Uz mērinstrumenta norādītās iedaļu vērtības. Uz mērinstrumenta norādīta mērvienība.	Mērinstruments ir graduēts, tomēr nav norādītas iedaļu vērtības vai arī nav norādītas mērvienības.	Mērinstruments nav graduēts, nav norādītas iedaļu vērtības un nav norādītas mērvienības.

Vērtēšanas kritēriji un to apraksti

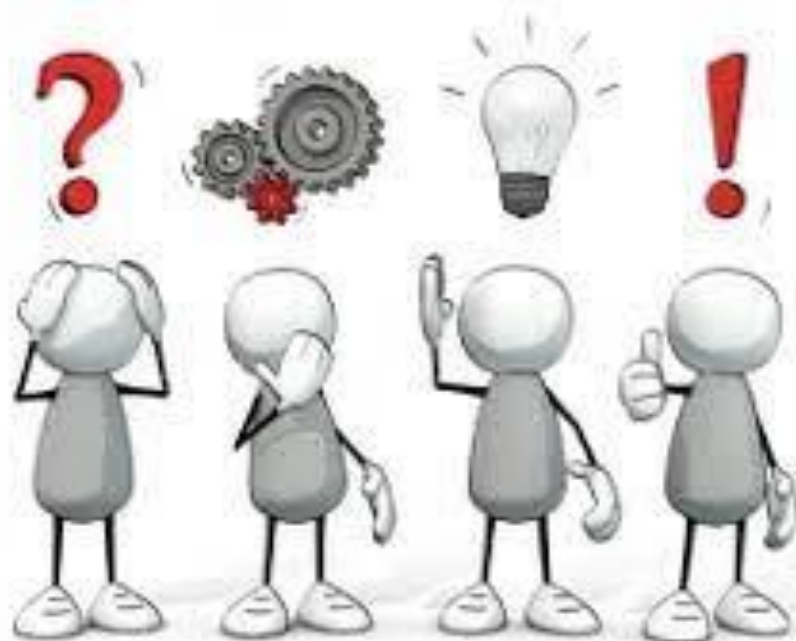
<div style="text-align: center;">Līmenis</div> <div style="text-align: left;">Kritērijs</div>	Pilnībā sasniegts	Daļēji sasniegts	Nav sasniegts
Lodes tilpuma aprēķins	<p>Ir uzrakstīta formula, pēc kuras aprēķināt tilpumu iegremdēšanas paņēmienu. Aprēķinā ir izvēlētas korektās vērtības, kuras nolasītas no zīmējuma. Iegūts pareizs rezultāts un uzrakstīta rezultāta mērvienība.</p>	<p>Ir iegūts pareizs rezultāts, tomēr trūkst aprēķina formulas vai arī nav norādīta rezultāta mērvienība.</p> <p><u>Vai</u></p> <p>Ir uzrakstīta formula un rezultātam ir mērvienība, tomēr rezultāts nav pareizs.</p>	<p>Nav parādīta aprēķina formula, nav iegūts pareizs rezultāts un pie rezultāta trūkst mērvienības.</p>
Darba kultūra	<p>Darbs zīmēts ar zīmuli. Darbā taisnās līnijas zīmētas, izmantojot lineālu. Darbā nav svītrojumu un nav izmantots korektors.</p>	<p>Darbs nav zīmēts ar zīmuli</p> <p><u>vai</u> nav izmantots lineāls,</p> <p><u>vai</u> ir svītrojumu,</p> <p><u>vai arī</u> ir izmantots korektors.</p>	<p>Darbs nav zīmēts ar zīmuli, nav izmantots lineāls, nav svītrojumu, izmantots korektors.</p>

Digitālās platformas un tehnoloģijas

Jamboard.google.com
Padlet.com
Google Forms
Sudoku.com
ActivInspire
Kahoot.it
Quizizz
Soma.lv
Uzdevumi.lv
canva.com
infogram.com
floorplanner.com
scratch.mit.edu
repl.it
tinkercad.com
codingame.com/start
Classroom.Google.com
moodle
classdojo.com
classflow.com/lv/
fizmix.lv

Zoom.com
mape.skola2030.lv
Tavaklase.lv
Startit.lv
Drossinternets.lv
Skolo.lv
Letonika.lv
Hugo.lv
filmas.lv
maciunmacies.valoda.lv
epupa.valoda.lv
enciklopedija.lv
startdesign.lv
course.elementsofai.com
info.flipgrid.com
drive.google.com
Mykoob.lv
e-klase.lv
Teams.com
onedrive.live.com
maconis.zvaigzne.lv

Jautājumi



Paldies!

