# Tālākizglītības kursi “Digitālās prasmes un interaktīvi risinājumi SMART Notebook 11 vidē”.

### Interkatīvu mācību materiālu izveide SMART Notebook 11 vidē auditorijai bez vai ar nelielām priekšzināšanām. 12 stundas.

**Mērķis:** 12 stundu interaktīvas tāfeles mācību materiālu izveides kurss paredzēts vispārējās izglītības pedagogu IKT prasmju paaugstināšanai darbā pie interaktīvu mācību materiālu izveides un pasniegšanas iespējam programmatūras SMART Notebook 11 vidē.

**Mērķauditorija:** vispārējās izglītības pedagogi.

**Metodika:** lekcijaveida nodarbības, praktisks darbs, uzdevumu demonstrēšana, diskusijas.

**Iegūstamās prasmes:**

1. Apgūt pamatfunkcijas interaktīvās tāfeles vidē;

2. Veidot populārākos interaktīvos mācību materiālus izmantojot datoru un programmatūras SMART Notebook vidē;

3. Izmantot galeriju materiālus;

4. Izmantot SMART Notebook rīkus mācību materiālu pasniegšanā.

**Apmācības plāns (mācību stunda 60 min. Iekļauts 10 kontaktstundas un 2 mājadarbu stundas). Apmācībām plānots mācīt auditorijā 2h pēc kārtas:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mācību stunda n.p.k.** | **Apmācības tēma**  (2 h pēc kārtas. Kopā 10 stundas; 5 tikšanās reizes) | **Mājasdarbs auditorijai**  (2 stundas) |
| 1. | 1. Disksusija par interaktīvu mācību materiālu lomu mūsdienīgā mācību stundā; 2. Praktisku argumentu meklēšana darbā ar interaktīvo tāfeli – jautājumu izvirzīšana, kurus vēlams apskatīt turpmākās apmācībās; 3. Iepazīšanās ar dažādiem gataviem uzdevumiem; 4. Peldošo rīku daudzveidīgās pielietošanas iespējas; 5. Interaktīvās tāfeles orientēšana; 6. Tāfeles ārējās vides iepazīšana (signāllampiņas, marķieri, to pielietošanas iespējas); 7. Pieskārienu atpazīšana un specifika darbā ar interkatīvo tāfeli; 8. Interkatīvās vides iepazīšana – pamatfunkcijas (redzamās un paslēptās ikonas, kuras visbiežāk izmanto). |  |
| 2. | 1. Failu pievienošana SMART vidē;  2. Maģiskās pildspalvas funkcijas;  3. Gallery Essentials iepazīšana;  4. Bilžu apstrādes funkcijas SMART Notbook vidē – izmantot peles kreiso taustiņu un arī Format funkcijas. Grupēšana ar tekstu. Uzdevuma piemērs.  5. Teksta apstrāde;  6. Ekrāna pārlūkošanas funkcijas un izmantošanas iespējas mācību darbā;  7. Infinite Cloner funkcija;  8. Duālās rakstīšanas iespējas uz tāfeles;  9. SMART Dokumentu kameras izmantošana mācību procesa laikā; | Atpazīt redzamo ikonu funkcijas SMART Notbeook vidē.  Izveido vienu SMART Notebook failu, kurā ir izveidots uzdevums, ar iekļautu attēlu, tekstu un tā risināšanai vajag izmantot rīkus no jau iepriekš apgūtajiem. |
| 4. | 1. Zināšanu pārbaude par ikonu funkcijām;  2. Gallery Essentials Interactive un Multimedia vietnes izmantošana;  3. Lesson Activity Toolkit 2.0 vides iepazīšana;  4. Lesson Activity Toolkit sadaļa Activities;  5. Mācību uzdevumu veidošana – iepazīstamies ar uzdevumu veidošanu: Anagram, Category sort – image, Category sort – text, Hot Spots, Image arrange, Image Match. | Izveido vienam no apgūtajiem uzdevumiem vienu uzdevumu kā piemēru auditorijai. |
| 5. | 1. Mājasdarbu prezentēšana;  2. Mācību uzdevumu veidošana – iepazīstamies ar uzdevumu veidošanu: Image select, Keyword Match, Multiple choice, Note reveal, Sentence Arrange, Vortex sort – image, Vortex sort – text.  3. Jautājumi un diskusijas.  4. Kursa noslēgums. |  |

# Tālākizglītības kursi “Digitālās prasmes un interaktīvi risinājumi SMART Notebook 11 vidē”.

### Interkatīvu mācību materiālu izveide SMART Notebook 11 vidē auditorijai bez vai ar nelielām priekšzināšanām. 6 stundas. (Izbraucienos uz skolām)

**Mērķis:** 6 stundu interaktīvas tāfeles mācību materiālu izveides kurss paredzēts vispārējās izglītības pedagogu IKT prasmju paaugstināšanai darbā pie interaktīvu mācību materiālu izveides un pasniegšanas iespējam programmatūras SMART Notebook 11 vidē.

**Mērķauditorija:** vispārējās izglītības pedagogi.

**Metodika:** lekcijaveida nodarbības, praktisks darbs, uzdevumu demonstrēšana, diskusijas.

**Iegūstamās prasmes:**

1. Apgūt pamatfunkcijas interaktīvās tāfeles vidē;

2. Veidot populārākos interaktīvos mācību materiālus izmantojot datoru un programmatūras SMART Notebook vidē;

3. Izmantot galeriju materiālus;

4. Izmantot SMART Notebook rīkus mācību materiālu pasniegšanā.

**Apmācības plāns (mācību stunda 40 min. Iekļauts 6 kontaktstundas, kura kopējais garums ir 4 astronomiskās stundas). Apmācībām plānots mācīt auditorijā 4h pēc kārtas:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Mācību stunda n.p.k.** | **Apmācības tēma**  (4 h pēc kārtas) |
| 1. | 1. Disksusija par interaktīvu mācību materiālu lomu mūsdienīgā mācību stundā; 2. Iepazīšanās ar dažādiem gataviem uzdevumiem; 3. Peldošo rīku daudzveidīgās pielietošanas iespējas; 4. Interaktīvās tāfeles orientēšana; 5. Tāfeles ārējās vides iepazīšana (signāllampiņas, marķieri, to pielietošanas iespējas); 6. Interkatīvās vides iepazīšana – pamatfunkcijas (redzamās un paslēptās ikonas, kuras visbiežāk izmanto); 7. Maģiskās pildspalvas funkcijas. |
| 2. | 1. Gallery Essentials iepazīšana;  2. Bilžu apstrādes funkcijas SMART Notbook vidē – izmantot peles kreiso taustiņu un arī Format funkcijas. Grupēšana ar tekstu. Uzdevuma piemērs.  3. Teksta apstrāde;  4. Ekrāna pārlūkošanas funkcijas un izmantošanas iespējas mācību darbā;  5. Infinite Cloner funkcija;  6. Duālās rakstīšanas iespējas uz tāfeles. |
| 3. | 1. Gallery Essentials Interactive un Multimedia vietnes izmantošana;  2. Lesson Activity Toolkit 2.0 vides iepazīšana;  3. Lesson Activity Toolkit sadaļa Activities;  4. Mācību uzdevumu veidošana – iepazīstamies ar uzdevumu veidošanu: Anagram, Category sort – image, Category sort – text, Hot Spots, Image arrange, Image Match. |
| 4. | 1. Mācību uzdevumu veidošana – iepazīstamies ar uzdevumu veidošanu: Image select, Keyword Match, Multiple choice, Note reveal, Sentence Arrange, Vortex sort – image, Vortex sort – text.  2. Jautājumi un diskusijas.  3. Kursa noslēgums. |