



Līdzfinansē
Eiropas Savienība



JELGAVAS NOVADA
TĀLMĀCĪBAS VIDUSSKOLA
ANO 1997

Jelgavas novada Tālmācības vidusskolas

Mākslīgā intelekta rīku rokasgrāmata skolotājiem

Rokasgrāmata ir tapusi Jelgavas novada Tālmācības vidusskolas Erasmus+ programmas projekta Nr. 2024-1-LV01-KA122-SCH-000238839 "EduAIConnect: Tiltu veidošana starp izglītību un mākslīgo intelektu" ietvaros. Rokasgrāmatas tapšanā piedalījās projekta mobilitāšu dalībnieki.

2026

Ievads

Šī **rokasgrāmata** ir izstrādāta kā visaptverošs ceļvedis skolotājiem un izglītības darbiniekiem, lai sniegtu praktisku atbalstu ikdienas pedagoģiskajā darbā un mācību procesa plānošanā. Straujā tehnoloģiju attīstība piedāvā plašas iespējas, un šis apkopojums kalpo kā palīgs, lai orientētos un efektīvi izmantotu mākslīgā intelekta (MI) un digitālos rīkus klases darbā.

Apkopojuma mērķis ir palīdzēt pedagogiem **ietaupīt laiku**, automatizējot ikdienas uzdevumus, un padarīt mācības skolēniem interesantākas un saistošākas. Rokasgrāmatā iekļautie rīki ir strukturēti sešās galvenajās sadaļās:

1. **Teksta ģenerēšana un asistēšana:** Rīki kā **ChatGPT** un **Claude AI** palīdz sagatavot stundu plānus, darba lapas un veikt materiālu diferenciaciju dažāda līmeņa skolēniem.
2. **Valodu apguve:** Platformas kā **Duolingo** un **ELSA Speak** nodrošina personalizētu pieeju izrunas un vārdu krājuma uzlabošanai spēles formā.
3. **Vizuālais saturs un video:** Ar **Canva**, **Leonardo AI** un **Lumen5** palīdzību skolotāji un skolēni var radīt profesionālus vizuālos materiālus un video bez priekšzināšanām montāžā.
4. **Interaktīvie materiāli:** **Wordwall** un **LearningApps** piedāvā iespēju veidot aizraujošas spēles, savukārt **ARTutor** ļauj "atdzīvināt" mācību grāmatas ar paplašinātās realitātes elementiem.
5. **Pētniecība un analīze:** Rīki kā **NotebookLM** un **QuillBot** palīdz apstrādāt apjomīgu informāciju, veidot kopsavilkumus un nodrošināt akadēmisko godīgumu, pārbaudot plaģiātismu.
6. **Izglītojošas platformas:** **TED-Ed** un **Storybook** sniedz gatavu saturu un rīkus radošu stāstu un diskusiju veidošanai.

Šī rokasgrāmata ne tikai iepazīstina ar rīku funkcijām, bet arī sniedz **solī pa solim pamācības** to lietošanā, veicinot jēgpilnu un atbildīgu tehnoloģiju integrāciju izglītībā

Finansē Eiropas Savienība. Tomēr paustie uzskati un viedokļi ir tikai autora(-u) uzskati un viedokļi un ne vienmēr atspoguļo Eiropas Savienības vai Valsts izglītības un attīstības aģentūras (VIAA) uzskatus un viedokļus. Ne Eiropas Savienību, ne piešķirēju iestādi (VIAA) nevar saukt pie atbildības par tiem.

Saturs - Ceļvedis

1.	Teksta ģenerēšana un asistēšana	4
1.1.	ChatGPT	4
1.2.	Claude AI	7
1.3.	Magic School Raina (Chatbot)	10
1.4.	SchoolAI	10
2.	Valodu apguve	12
2.1.	Duolingo	12
2.2.	ELSA Speak	14
3.	Vizuālais saturs un video	17
3.1.	Canva	17
3.2.	Leonardo AI	20
3.3.	PixVerse	22
3.4.	Lumen5	24
3.5.	Magic School Image	29
3.6.	NightCafe	32
4.	Interaktīvie materiāli	34
4.1.	Wordwall	34
4.2.	LearningApps	36
4.3.	ARTutor (Paplašinātā realitāte)	38
5.	Pētniecība un analīze	42
5.1.	NotebookLM	42
5.2.	Scribbr AI	46
5.3.	QuillBot analītiskie rīki	47
6.	Izglītojošas platformas	51
6.1.	TED-Ed	51
6.2.	Storybook (Gemini/Google)	54
6.3.	Thinglink	56

1. Teksta ģenerēšana un asistēšana

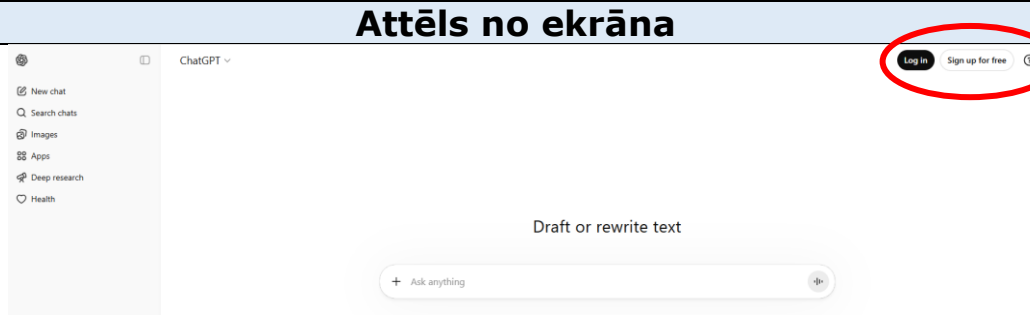
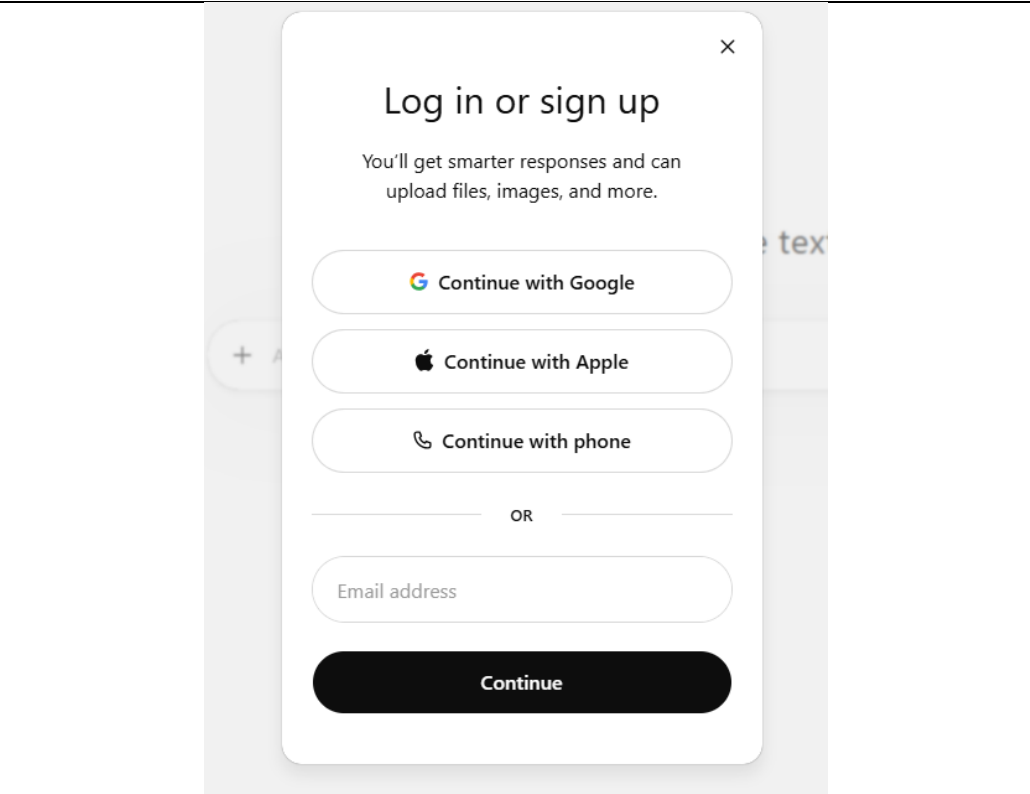
1.1. ChatGPT

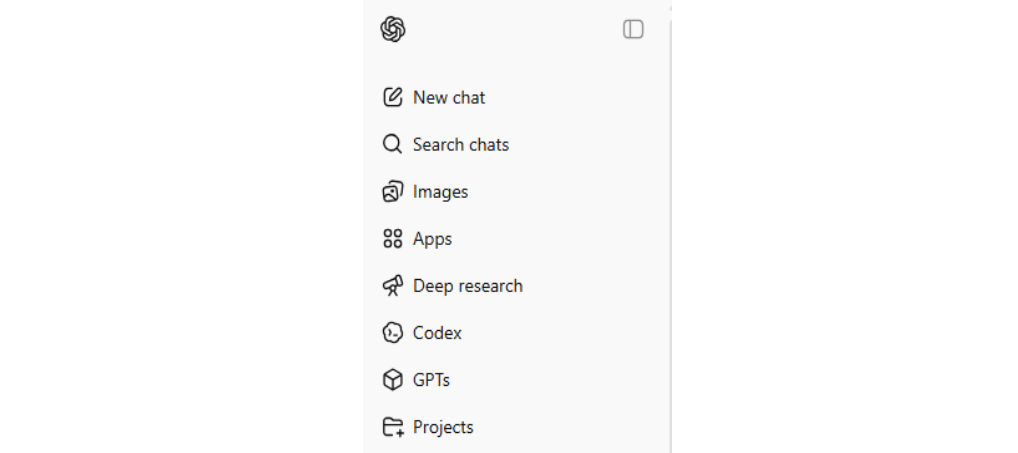
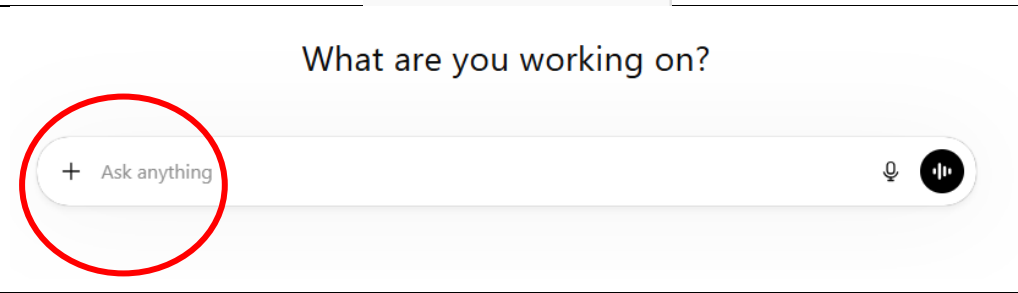
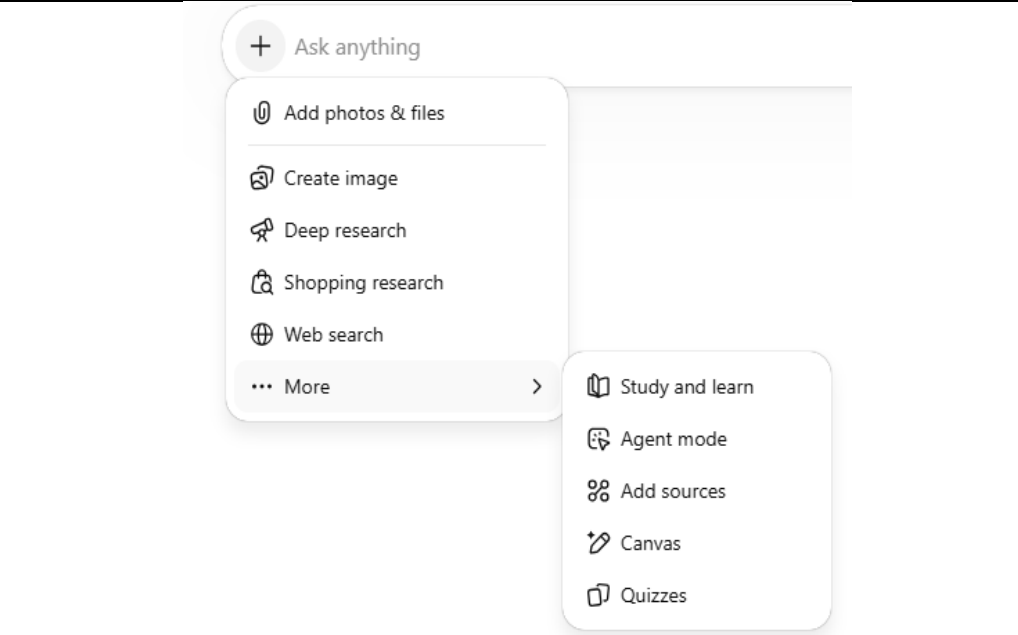



Informāciju apkopojas: Antra Akermane






ChatGPT ir mākslīgā intelekta rīks, kas palīdz ģenerēt tekstu, atbildēt uz jautājumiem un sagatavot dažādus materiālus. Tas darbojas kā digitāls palīgs, ar kuru lietotājs sazinās rakstiski.

Skolotāji var izmantot ChatGPT, lai sagatavotu stundas plānus, uzdevumus, darba lapas, skaidrojumus par mācību tēmām un iegūtu idejas aktivitātēm klasē. Rīks palīdz ātrāk sagatavot mācību materiālus un atbalsta ikdienas pedagoģisko darbu.

ChatGPT var izmantot skolotāji un citi izglītības darbinieki kā palīgrīku mācību procesa plānošanā un materiālu veidošanā.

Apraksts	Attēls no ekrāna
Reģistrācija:	 A screenshot of the ChatGPT web interface. On the right side, the 'Log in' and 'Sign up for free' buttons are circled in red. The interface includes a sidebar with options like 'New chat', 'Search chats', 'Images', 'Apps', 'Deep research', and 'Health'. The main area has a text input field with the placeholder 'Draft or rewrite text' and a button labeled '+ Ask anything'.
Pievienoties var izmantojot Google kontu, Apple kontu, savu telefona numuru vai citu e-pastu	 A screenshot of the 'Log in or sign up' modal window. It features three main options: 'Continue with Google', 'Continue with Apple', and 'Continue with phone'. Below these, there is an 'OR' separator, an 'Email address' input field, and a 'Continue' button.

<p>Kreisajā pusē ir redzamas izvēlnes, kā var izmantot ChatGPT</p>	
<p>Lai uzsāktu darbību ir jāraksta jautājums vai nosacījumi, ko vēlējas uzzināt vai izdarīt. Lietojot + zīmi var pievienot dažādus failus</p>	
<p>Izvēlnes, kas ir redzamas, ja vēlējas pievienot failu</p>	
<p> New chat Ctrl</p>	<p>"New chat" funkcija ļauj sākt jaunu sarunu ar ChatGPT. Tā tiek izmantota, lai uzdotu jaunu jautājumu vai sāktu darbu pie citas tēmas, neatkarīgi no iepriekšējās sarunas. Tas palīdz sakārtot jautājumus un atdalīt dažādus uzdevumus.</p>
<p> Search chats</p>	<p>"Search chats" funkcija ļauj meklēt iepriekšējās ChatGPT sarunās. Ar tās palīdzību var ātri atrast konkrētu sarunu, tēmu vai informāciju, kas tika apspriesta agrāk. Tas palīdz vieglāk pārskatīt un atkārtoti izmantot iepriekš sagatavotos materiālus vai atbildes.</p>
<p> Images</p>	<p>"Images" funkcija ļauj izveidot vai apskatīt attēlus, kas ģenerēti ar mākslīgā intelekta palīdzību. Lietotājs var aprakstīt, kādu attēlu vēlas, un rīks izveido vizuālu materiālu, ko var izmantot, piemēram, mācību materiālos, prezentācijās vai uzdevumos.</p>

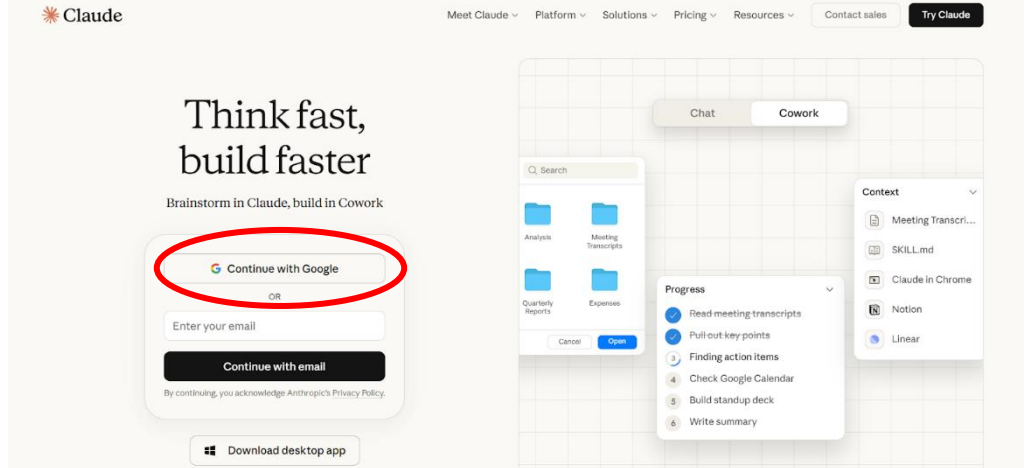
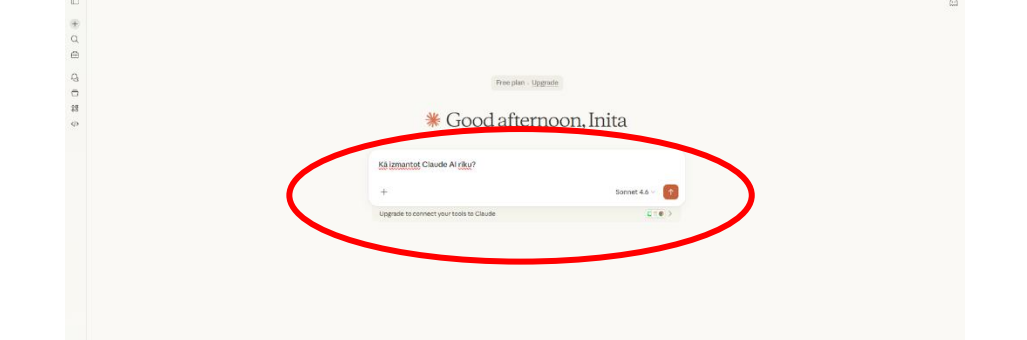
 Apps	<p>"Apps" funkcija ļauj piekļūt dažādiem papildu rīkiem un integrācijām, kas paplašina ChatGPT iespējas. Tā var palīdzēt izmantot citus pakalpojumus vai veikt papildu uzdevumus tieši ChatGPT vidē, piemēram, strādāt ar dokumentiem, datiem vai citiem digitālajiem rīkiem.</p>
 Deep research	<p>"Deep research" funkcija ļauj ChatGPT veikt padziļinātu informācijas meklēšanu un analīzi par konkrētu tēmu. Tā palīdz apkopot detalizētāku informāciju, salīdzināt avotus un sagatavot strukturētu pārskatu, kas var būt noderīgs, piemēram, pētījumiem, projektu darbiem vai mācību materiālu sagatavošanai.</p>
 Codex	<p>"Codex" ir mākslīgā intelekta rīks, kas palīdz rakstīt, labot un analizēt programmēšanas kodu. Tas var pārvērst teksta aprakstu programmēšanas kodā, palīdzēt atrast kļūdas un ieteikt uzlabojumus programmās. Codex galvenokārt izmanto programmētāji un izstrādātāji, lai ātrāk veidotu programmas, testētu kodu un automatizētu programmēšanas uzdevumus. Codex var palīdzēt skolotājiem, kuri māca programmēšanu vai informātiku. Ar šo rīku var izveidot programmēšanas piemērus un uzdevumus skolēniem, paskaidrot, kā darbojas konkrēts programmas kods, palīdzēt atrast un izlabot kļūdas programmās, ģenerēt vienkāršus koda piemērus dažādās programmēšanas valodās. Tas var būt noderīgs kā palīgrīks programmēšanas mācīšanā, lai ātrāk sagatavotu mācību materiālus un demonstrācijas piemērus.</p>
 GPTs	<p>"GPTs" ir pielāgoti ChatGPT rīki, kurus var izveidot konkrētam uzdevumam vai tēmai. Tie var būt izveidoti, lai palīdzētu ar noteiktiem darbiem, piemēram, mācību materiālu sagatavošanu, valodas apguvi vai uzdevumu veidošanu. Skolotāji var izmantot GPTs, lai izveidotu speciālus palīgus, kas palīdz sagatavot uzdevumus, skaidrojumus vai aktivitātes konkrētam mācību priekšmetam. Tas ļauj ātrāk un ērtāk veidot mācību materiālus.</p>
 Projects	<p>"Projects" funkcija ļauj organizēt darbu pie konkrēta projekta vienuviet. Tajā var saglabāt sarunas, failus un materiālus, kas saistīti ar vienu tēmu vai uzdevumu. Skolotāji var izmantot Projects, lai vienā vietā apkopotu mācību materiālus, uzdevumus, idejas stundām vai projektu darbiem. Tas palīdz uzturēt informāciju sakārtotu un viegli pieejamu.</p>

1.2. Claude AI

Informāciju apkopēja Inita Jankeviča un Līga Štrausa

Claude AI ir uzņēmuma Anthropic izstrādāts mākslīgā intelekta asistents, kas paredzēts plašam lietotāju lokam, tostarp skolēniem, pedagogiem, studentiem, uzņēmējiem un saturs veidotājiem. Rīks nodrošina augsta līmeņa atbalstu darbā ar tekstu un informāciju, piedāvājot tādas funkcijas kā radošo un oficiālo tekstu (eseju, e-pastu, vēstuļu) ģenerēšana, ideju izstrāde projektiem un sarežģītu jēdzienu skaidrošana. Claude AI ir īpaši piemērots mācību materiālu, stundu plānu un darba lapu izstrādei, kā arī sniedz tehnisku atbalstu programmēšanā, piedāvājot koda piemērus tādās valodās kā Python un HTML. Tāpat asistents spēj strukturēt neapstrādātus datus un veikt apjomīgu dokumentu analīzi, sagatavojot precīzus kopsavilkumus.

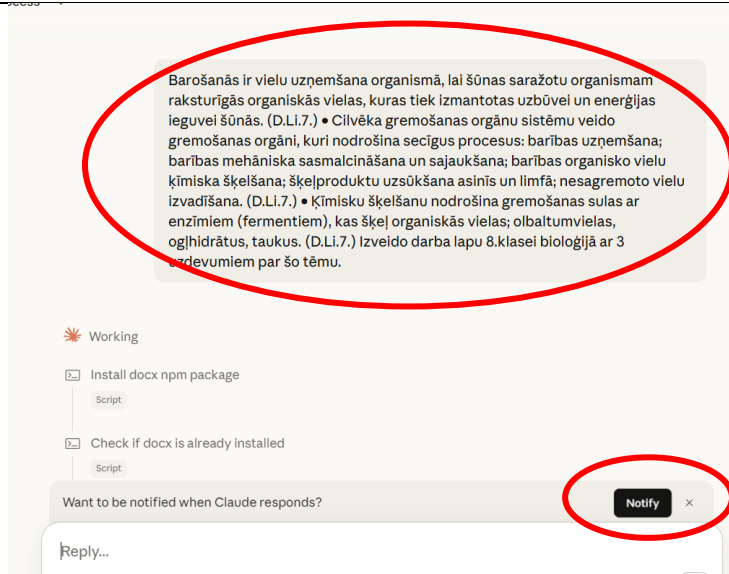
- **Diferenciācija** — viegli pielāgot materiālus dažāda līmeņa skolēniem
- **Ideju ģenerēšana** — palīdz rast jaunas pieejas tēmu skaidrošanai
- **Valodas atbalsts** — tekstu labošana, tulkošana, vēstuļu rakstīšana vecākiem
- **Radošie uzdevumi** — stāsti, spēles, viktorīnas, projektu idejas
- **Atgriezeniskā saite** — var palīdzēt formulēt komentārus skolēnu darbiem

Apraksts	Attēls no ekrāna
<p>Atveriet tīmekļa vietni https://www.claude.ai. Veiciet reģistrāciju, izmantojot savu e-pasta adresi vai Google kontu, vai pieslēdzieties esošam profilam.</p>	
<p>Tērzēšanas saskarnē (čatā) ierakstiet savu jautājumu, uzdevumu vai detalizētu aprakstu par to, kādu saturu vēlaties, lai asistents izveido.</p>	

Lai izveidotu atbilstošu mācību telpu ir nepieciešams norādīt stundas tematu un aprakstu par mācību stundu, sasniedzamajiem rezultātiem.

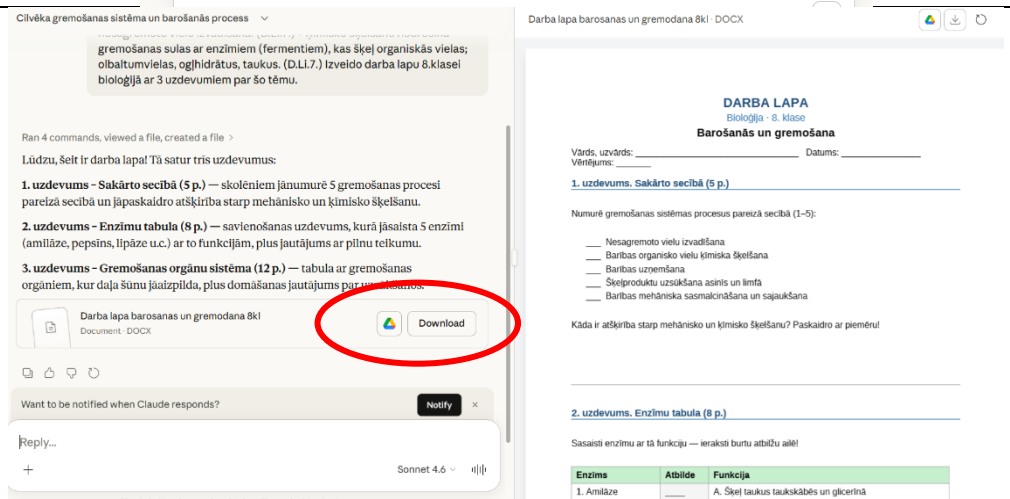
Pēc tam pieraksti ko vēlies, lai Claude izveido.

Lai sāktu ģenerēšanu jāspiež "Notify"



Parādās uzģenerēts materiāls un darba lapas paraugs labajā pusē.

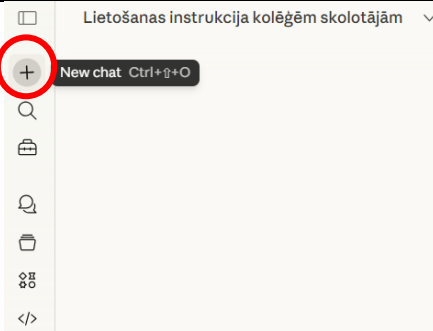
Izvērtējiet Claude AI ģenerēto rezultātu. Ja darba lapa apmierina, tas ir iespēja to saglabāt google drive vai lejupielādēt Nepieciešamības gadījumā rakstiet papildu norādes, lūdzot rīkam veikt uzlabojumus, labojumus vai papildināt jau esošo informāciju.



Izmantojiet rīka spēju analizēt apjomīgus tekstus, augšupielādējot dokumentus sistēmā, lai iegūtu to analīzi, kopsavilkumus vai atbildes uz specifiskiem jautājumiem par failu saturu.



Lai sāktu jaunu uzdevumu – jāspiež 'New Chat'



Izveido savu lietošanu

Reading the docx skill >

Tagad izveidošu profesionālu lietošanas izmantošanu mācību darbā.

Ran 5 commands, edited 3 files, created a file

Lūk, jūsu lietošanas instrukcija! 🎉

Dokuments ietver 6 nodaļas:

1. Kas ir Claude — salīdzinājums ar Google

Claude izveidota instrukcija / lietošanas pamācība skolotājiem.

[Lietošanas instrukcija](#)

Izmantošanu mācību darbā.

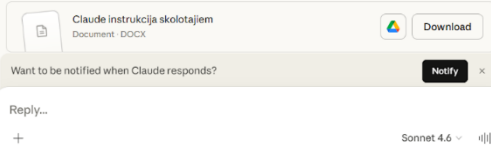
Ran 5 commands, edited 3 files, created a file >

Lūk, jūsu lietošanas instrukcija! 🎉

Dokuments ietver 6 nodaļas:

1. **Kas ir Claude** — salīdzinājums ar Google, vienkāršs skaidrojums
2. **Pirmie soļi** — kā reģistrēties un sākt
3. **Ko Claude var darīt** — materiālu sagatavošana, rakstu pārbaude, e-pastī, radošie uzdevumi
4. **Padomi labākiem rezultātiem** — kā formulēt uzdevumus, lai saņemtu noderīgākas atbildes
5. **Datu drošība** — ko drīkst un ko nevar darīt ievadīt
6. **Ātrais ceļvedis** — gatavi uzdevumu paraugi, ko var nokopēt un pielāgot

Dokumentu var izdrukāt un nodot kolēģēm, vai arī nosūtīt elektroniski!



Claude AI — Lietošanas instrukcija skolotājiem claude.ai

3. Ko Claude var darīt jūsu labā

🔗 **Mācību materiālu sagatavošana**

- Stundas plāni — pēc mācību programmas, vecumgrupas un tēmas
- Darba lapas ar uzdevumiem un atbilstošiem
- Prezentāciju teksti un slaidu saturs
- Diferencēti uzdevumi — vieglāki un grūtāki varianti vienai klasei

→ **Jūs rakstāt:**

Sagatavo stundas plānu 5. klasei par Latvijas valsts. Stunda — 40 minūtes, izvērtēsi

□ **Claude palīdz:**

Detalizēts plāns ar mērķiem, taika sadalījumu, grupu darba uzdevumiem, iespējamajiem materiāliem un vērtēšanas kritērijiem.

🔗 **Rakstu pārbaude un uzlabošana**

- Ielīmējiet skolēna darbu un lodzēs Claude sniegt konstruktīvu atsauksmi
- Lūdziet pārbaudīt gramatikas un stila kļūdas
- Saņemiet ieteikumus, kā uzlabot struktūru vai argumentāciju

→ **Jūs rakstāt:**

Lūdzu, pārbaudi šo skolēna esēju un norādi tās galvenos uzlabojumus, ko viņš varētu veikt.

□ **Claude palīdz:**

Claude sniegs konkrētus, konstruktīvus ieteikumus, kas palīdzēs skolēnam uzlabot darbu, nevis vienkārši norādīs uz kļūdām.

□ **Komunikācija un dokumenti**

- E-pasta sagatavošana vecākiem, administrācijai, kolēģiem
- Sagatavo protokollu un atskaites
- Projektu pieteikumi un apraksti
- Ziepumi un pasākidojumi

→ **Jūs rakstāt:**

Uzraksti e-pastu vecākiem par gaidāmo

□ **Claude palīdz:**

Sniegti e-pasti ar visu nepieciešamo informāciju

Ieteikumi efektīvai lietošanai un faktu pārbaudei

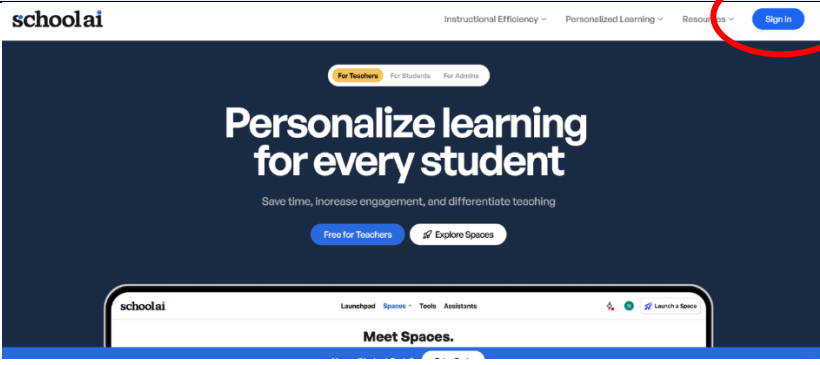
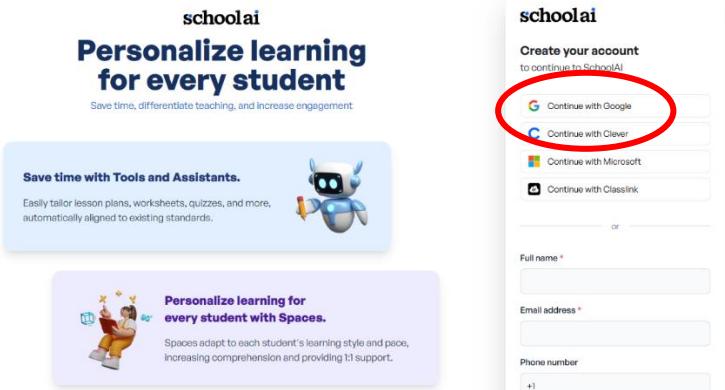
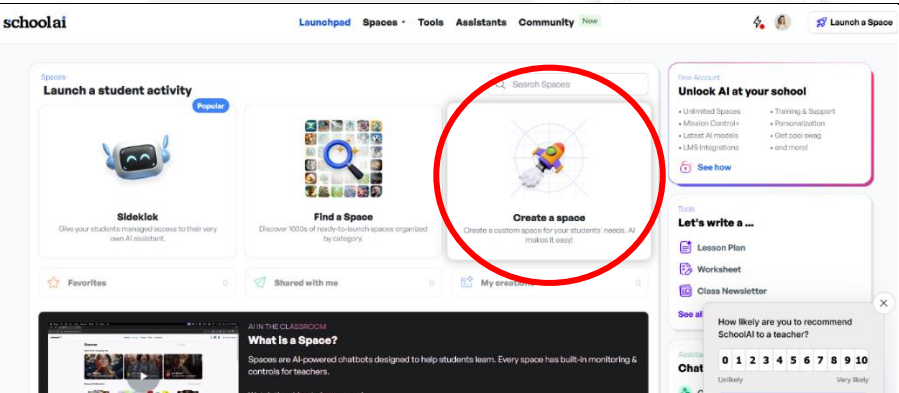
- Skaidra vaicājuma/promt formulēšana: Uzdojiet pēc iespējas skaidrākus un konkrētākus jautājumus, lai saņemtu precīzas un lietojamas atbildes.
- Konteksta un formāta norādīšana: Vienmēr definējiet mērķauditoriju (piemēram, 7. klase, pieaugušie) un vēlamu informācijas pasniegšanas formātu (piemēram, tabula, prezentācijas plāns, tests).
- Faktu pārbaude: Obligāti veiciet patstāvīgu faktu pārbaudi, ja iegūtā informācija ir paredzēta akadēmiskiem mērķiem vai ir kritiski svarīga.
- Lietošanas princips: Izmantojiet mākslīgo intelektu kā palīgu, asistentu un ideju ģeneratoru, nevis kā pilnīgu sava darba un domāšanas procesa aizvietotāju.

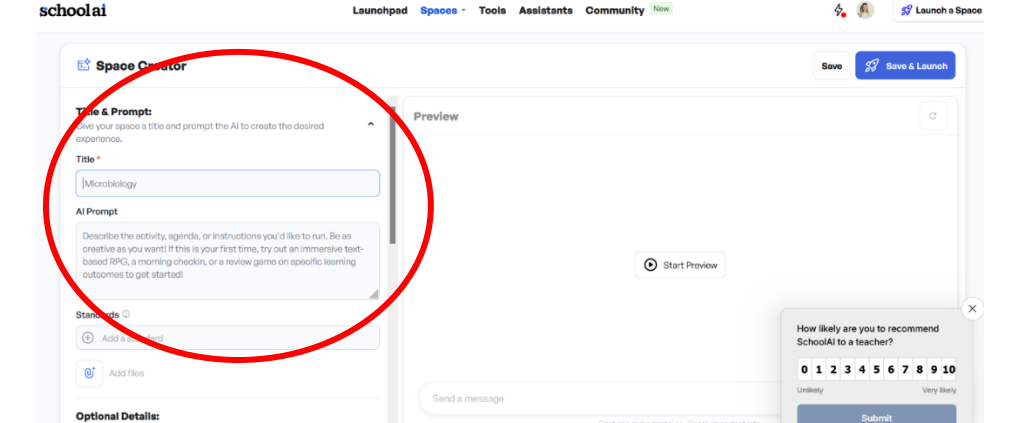
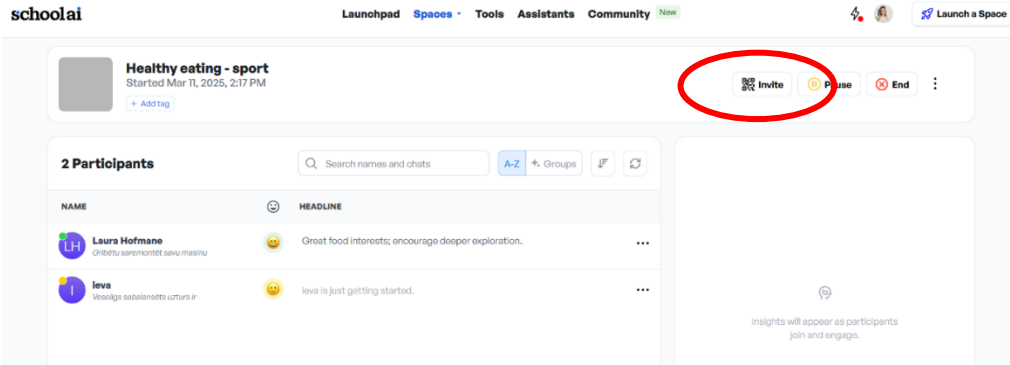
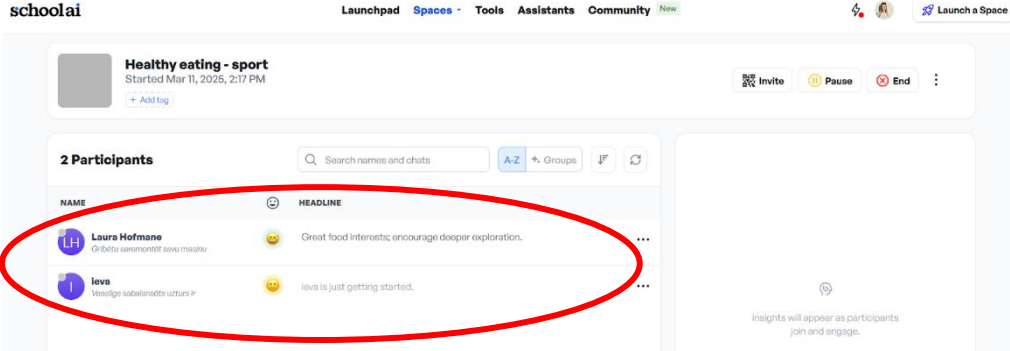
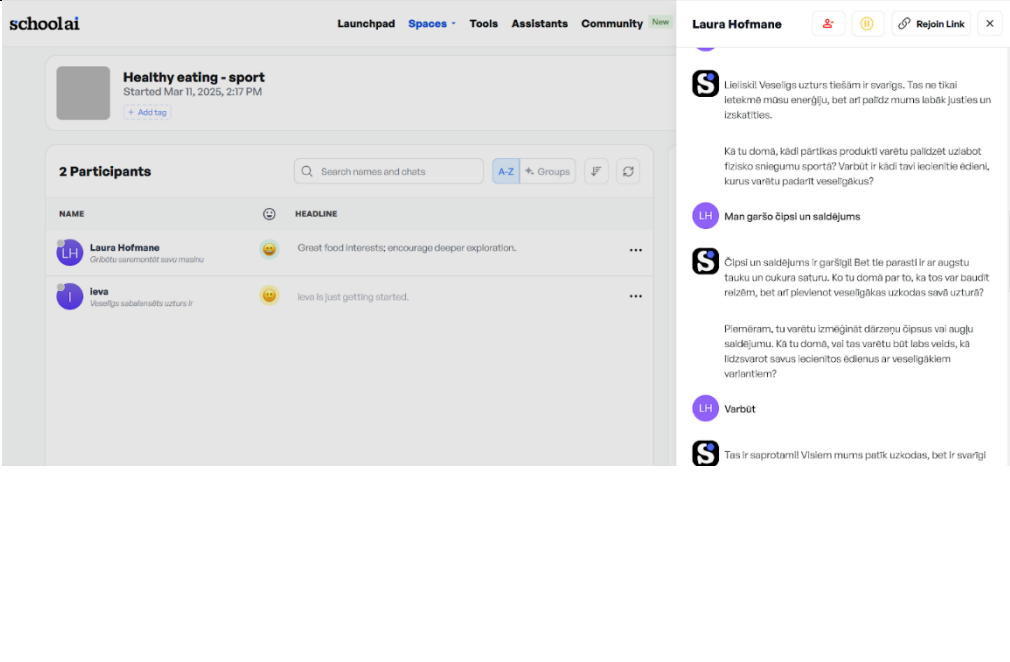
1.3. Magic School Raina (Chatbot)

1.4. SchoolAI

Informāciju apkopēja Laura Hofmane

SchoolAI ir mākslīgā intelekta platforma, kas paredzēta skolām, lai palīdzētu gan skolotājiem, gan skolēniem mācību procesā. Tā ļauj skolotājiem veidot interaktīvus uzdevumus un stundas, bet skolēniem – mācīties ar AI palīdzību, kas pielāgojas viņu zināšanu līmenim un tempam. Platforma arī dod skolotājiem iespēju redzēt skolēnu progresu reāllaikā un saprast, kur nepieciešama palīdzība, tādējādi padarot mācīšanos personalizētāku un efektīvāku.

Apraksts	Attēls no ekrāna
Caur meklētāju ietiet SchoolAi, spiest "SignIn".	
Pievienoties ar savu gmail kontu	
Izveidojiet jaunu vietu "Create a space", kas turpmāk būs mācību telpa, kurā skolēni diskutēs ar MI	

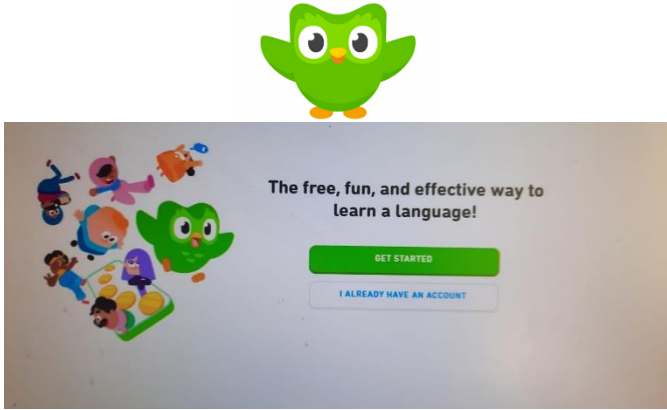
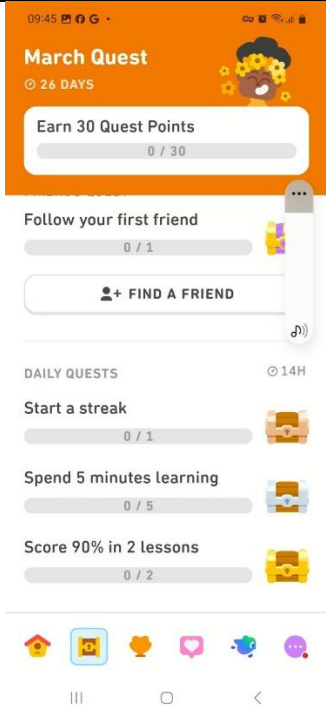
<p>Lai izveidotu atbilstošu mācību telpu ir nepieciešams norādīt stundas tematu un aprakstu par mācību stundu, sasniedzamajiem rezultātiem</p>	
<p>Spiežot uz "Invite" parādās QR kods, kuru var noskenēt un pievienoties "telpai", kā arī ir saite, kuru var nosūtīt skolēniem, lai pievienotos.</p>	
<p>Zem "Participants" parādās pievienojušies dalībnieki. Tās var būt grupas vai individuāli dalībnieki.</p>	
<p>Spiežot uz katra dalībnieka, ekrāna labajā pusē parādās sarakste, kas tiek veikta dalībniekiem ar MI par uzdoto tēmu. Līdz ar to skolotājs var izsekot līdzī par diskusijas gaitu un tēmas virzību. Programma ziņo ar smaidiņa simbolu un īsu aprakstu par diskusijas norisi un uzrāda ja kādai grupai vajag pievērst padziļinātu uzmanību.</p>	

2. Valodu apguve

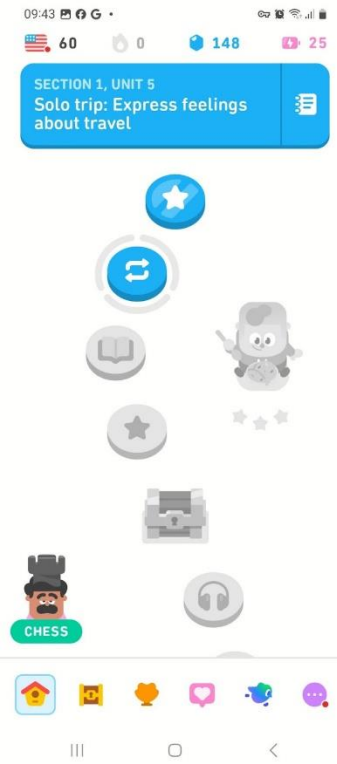
2.1. Duolingo

Informāciju apkopoja Regina Detlava

Duolingo ir mobilā lietotne un tīmekļa platforma, kas palīdz cilvēkiem mācīties svešvalodas spēles veidā. Tajā lietotāji veic īsus uzdevumus, piemēram, tulko vārdus un teikumus, klausās izrunu, atkārtot frāzes un izvēlas pareizās atbildes, tā pakāpeniski uzlabojot lasīšanas, rakstīšanas, klausīšanās un runāšanas prasmes. Lietotne piedāvā daudz dažādu valodu kursu, progresu punktu un līmeņu sistēmu, kā arī motivē lietotājus mācīties regulāri ar ikdienas uzdevumiem.

Apraksts	Attēls no ekrāna		
<p>Atver Duolingo lietotni telefonā. Spied "Get started" un "Log in" / "Pieslēgties". Izvēlies, kā vēlies pieslēgties: Ar e-pastu un paroli; Ar Google kontu; Ar Facebook kontu; Ar Apple ID (iPhone lietotājiem); Ievadi savus datus un apstiprini.</p>	<p>Atver pārlūku un ej uz 🖱️ Duolingo (www.duolingo.com)</p> 		
<p>Valodas izvēle-</p> <ul style="list-style-type: none">• Izvēlies valodu, kuru vēlies mācīties.• Norādi savu zināšanu līmeni.• Uzstādi dienas mērķi (piemēram, 10 min dienā).		<p>Mācību process:</p> <ul style="list-style-type: none">• Vari pildīt īsus uzdevumus;• Tulkot teikumus;• Klausīties audio;• Atkārtot vārdus;• Runāt mikrofonā;• Pievienot draugus, kas arī mācās tavā līmenī. <p>Duolingo ir ērts un interesants veids, kā apgūt valodas.</p>	

Punktu sistēma motivē mācīties regulāri, un šī platforma ir piemērota gan bērniem, gan pieaugušajiem.



2.2. ELSA Speak

Informāciju apkopoja Regina Detlava

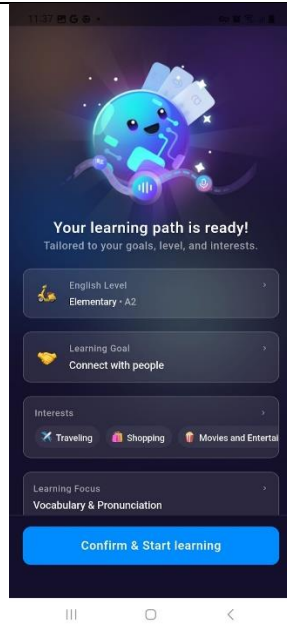
ELSA Speak ir mākslīgā intelekta (AI) balstīta angļu valodas apguves lietotne, kas specializējas izrunas, akcenta un brīvas runas uzlabošanā. Tā reāllaikā analizē lietotāja runu, sniedz detalizētu atgriezenisko saiti par kļūdām katrā zilbē un piedāvā personalizētus vingrinājumus, padarot to par efektīvu rīku darba interviju un ikdienas sarunu sagatavošanai.

ELSA AI Conversations: Funkcija, kas ļauj simulēt reālas sarunas par dažādām tēmām (darbs, ikdiena), saņemot novērtējumu par vārdu krājumu, gramatiku un izrunu.

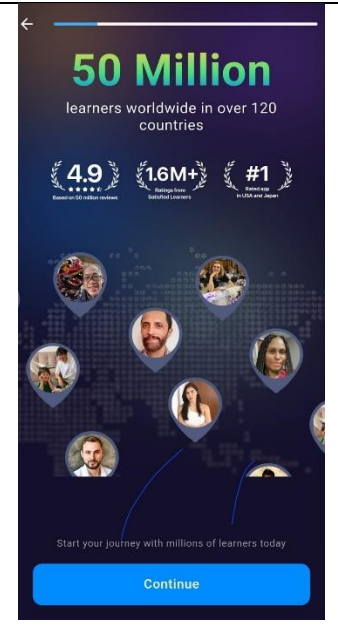
Spēles un aktivitātes: Nodarbības ir veidotas saistošā formā, lai uzlabotu angļu valodas prasmes.

Apraksts	Attēls no ekrāna	Apraksts	Attēls no ekrāna
ELSA Speak ir pieejama gan Apple App Store, gan Google Play veikalos, piedāvājot bezmaksas izmēģinājuma versiju un maksas Premium abonementu.		Izvēlēties savas intereses	

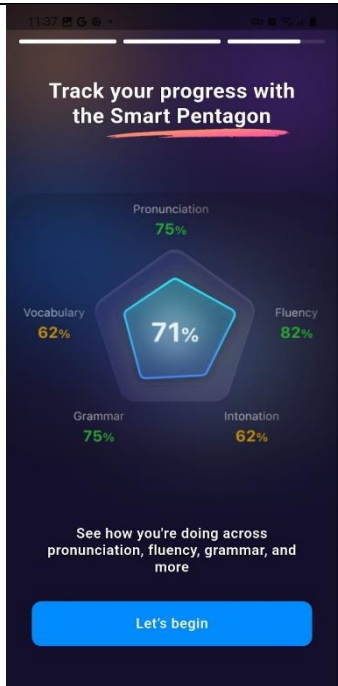
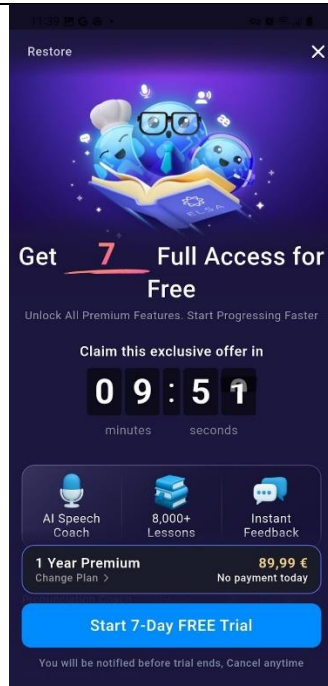
Nosaki savu zināšanu līmeni. Sākotnējais novērtējums: Reģistrējoties, lietotājs izlasa 16 teikumus, lai AI noteiktu pašreizējo prasmju līmeni.



Tiek noteikt izaukmes līmenis.

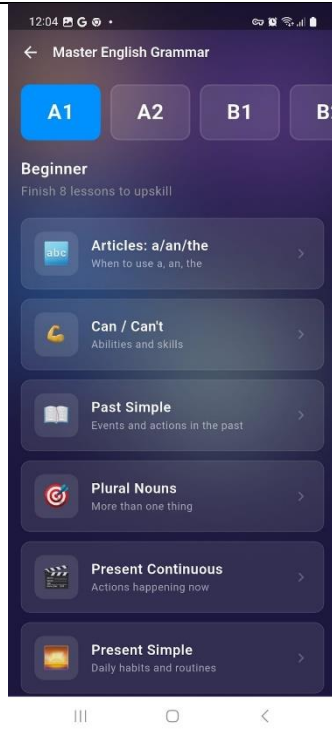


Sākums bez maksas, vēlāk jau maksas pakalpojums



Ir iespēja izvēlēties angļu valodas līmeni un tematu, kurā vēlās pilnveidot savas zināšanas.

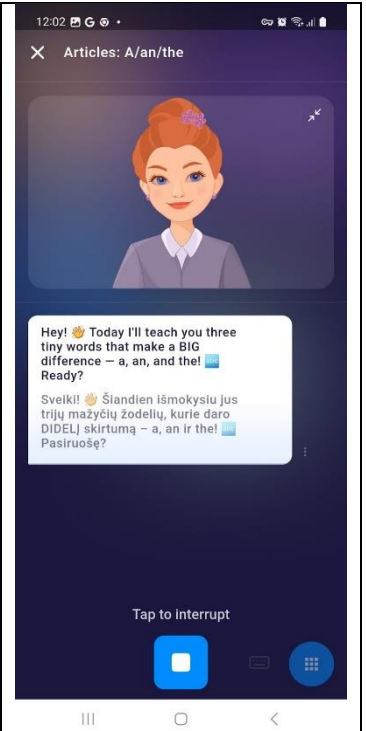
Personalizēti mācību plāni: Pamatojoties uz rezultātiem, tiek izveidota individuāla programma, kas palīdz ietaupīt laiku un uzlabot efektivitāti.



Asistents uzsāk sarunu un skaidro mācību tematu.

Var uzdot jautājumus ierunājot audio ziņu.

AI izrunas treneris: Lietotne izmanto balss atpazīšanas tehnoloģiju, lai identificētu precīzas kļūdas izrunā un ieteiktu uzlabojumus.



3. Vizuālais saturs un video

3.1. Canva

Informāciju apkopoja: Ilva Logina un Ilze Šulca

Canva AI ir mākslīgā intelekta funkciju kopums platformā **Canva**, kas palīdz automātiski veidot dizainus, tekstus, attēlus un citus vizuālos materiālus. Tas ļauj radīt saturu daudz ātrāk, pat ja tev nav dizaina pieredzes.

Daži populāri AI rīki Canva:

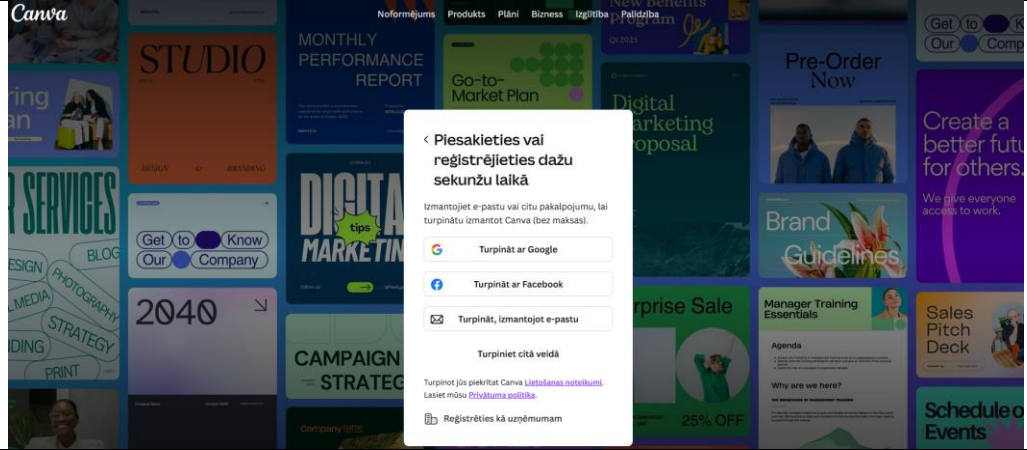
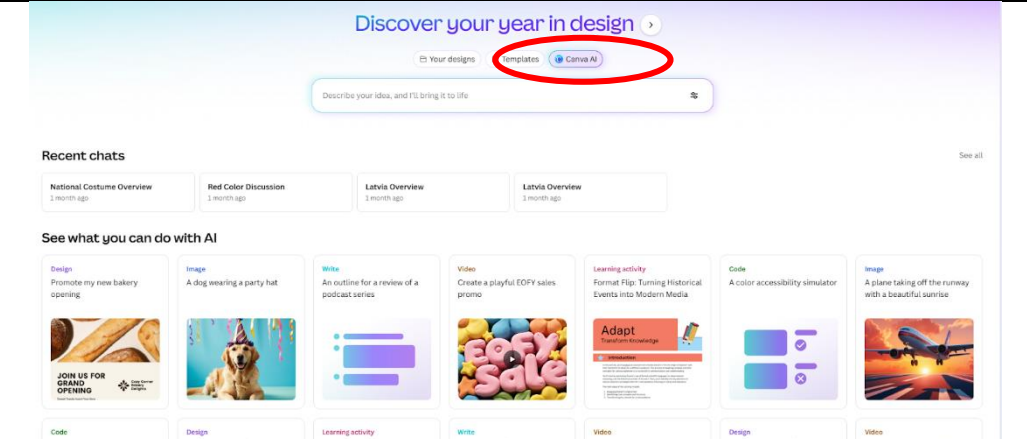
Magic Write – automātiski raksta tekstus (piemēram, prezentācijām vai sociālajiem tīkliem).

Magic Design – no idejas vai attēla ģenerē gatavu dizainu.

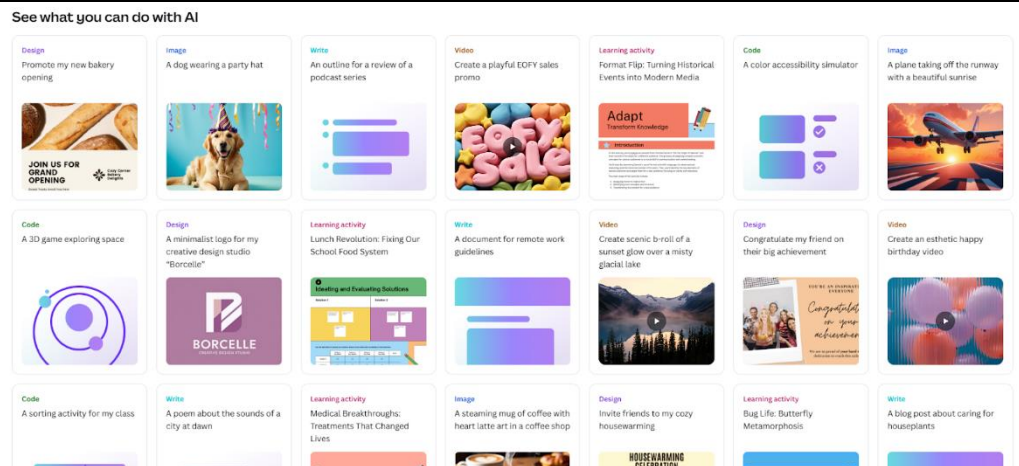
AI attēlu ģenerēšana – vari aprakstīt attēlu ar tekstu, un AI to izveidos.

Magic Eraser / Magic Edit – var izdzēst vai mainīt objektus fotoattēlos.

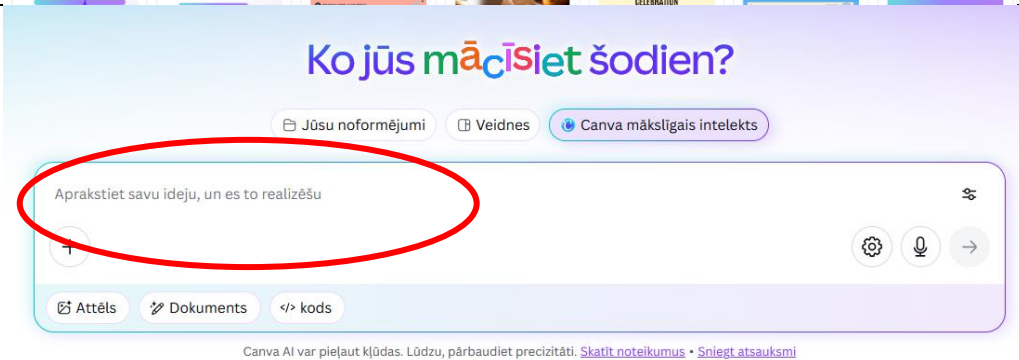
Magic Resize – automātiski pielāgo dizainu dažādiem sociālajiem tīkliem.

Apraksts	Attēls no ekrāna
Piesakies ar gmail kontu vai fb kontu vai arī reģistrējies, izveidojot savu kontu.	
Spiediet šeit, lai pārslēgtos uz MI režīmu.	

CanvaAI piedāvā daudz un dažādus uzdevumus, attēlus, kodus, spēles u.c. noderīgas lietas, lai izveidotu radošus mācību materiālus.



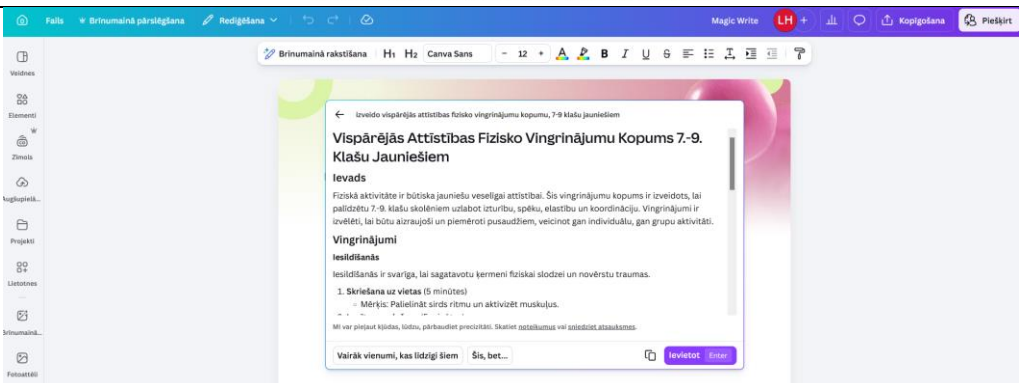
Var ierakstīt / pasūtīt savu uzdevumu MI, kas būs MagicWrite – uzrakstīts dokuments.



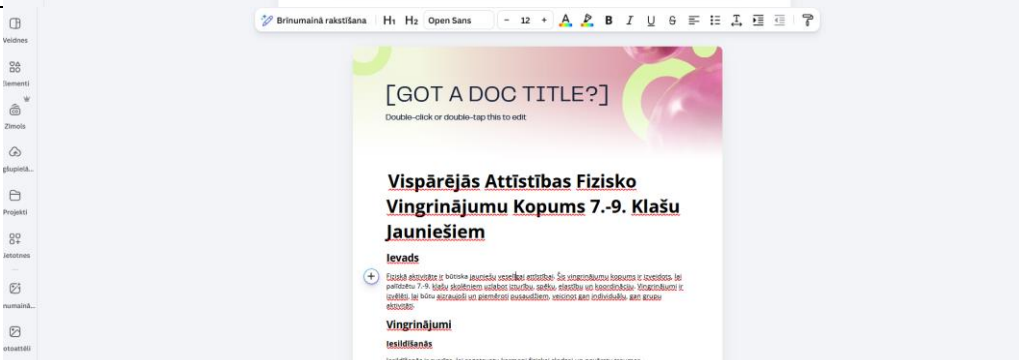
Lai īstenotu ideju, spiediet bultiņu.



Ideja tiek īstenota jaunā cilnē – magic Write MI piedāvā vai nu apstiprināt sniegto informāciju vai mēģināt vēlreiz.



Ja visu apstiprina, tad informācija tiek uzlikta izklājlappā un arī tur ir iespēja visu rediģēt, gan dizainu gan saturu.



Piemērs veidojot angļu valodas vārdnīcu skolēniem

Interactive Geometry Vocabulary Matching Game Design

Create an interactive vocabulary matching game where students connect terms with definitions. Start with an example math vocabulary set featuring 6 geometry terms with colorful design, hint system, and celebratory animations for correct matches. As a follow up ask me about: subject area, specific terms and definitions to include, difficulty level, visual theme preferences, hint/feedback style

I'll create an interactive vocabulary matching game with geometry terms, featuring a colorful design, hints, and celebration animations!

Perfect! I've created an interactive vocabulary matching game with geometry terms featuring:

- Game Features:
 - 6 geometry vocabulary terms with clear definitions
 - Two-column layout for matching terms to definitions
 - Progress tracking and attempt counter
 - Context-sensitive hint system for each term
 - Colorful confetti animations for correct matches
 - Celebratory success screen when all matches are complete
 - Visual feedback with hover effects and shake animations for incorrect matches
- Design Elements:
 - Fresh blue and white color scheme
 - Smooth animations and transitions
 - Cards highlight when selected
 - Floating trophy animation on success

Ask me anything

Version 1 | Reset | Show code | Use in a design | Publish

Geometry Vocabulary Match

Match each geometry term with its correct definition

Progress: 0/6 | Attempts: 0

Terms	Definitions
Angle	A line segment passing through the center of a circle
Vertex	The distance around the outside of a shape
Parallel	The space between two intersecting lines measured in degrees
Area	Lines that never intersect and stay the same distance apart
Diameter	The amount of space inside a 2D shape
Perimeter	A point where two or more lines meet

Atzīmējot "Attēls" tiks uzgenerēts attēls pēc jūsu sniegtās informācijas.

Var izveidot jebko (testu, prezentāciju, sertifikātus, pateicības utt.) aprakstot, ko tieši jūs gribat veidot.

Rezultāts. Ja sniegsiet plašāku un detalizētāku informāciju, tad attēli tik precīzāk uzgenerēti.

Ko jūs mācīsiet šodien?

Jūsu noformējumi | Veidnes | Canva mākslīgais intelekts

bērns, kurš taisa pietupienus

Attēls x | Stils | 16:9

Canva AI var pieļaut kļūdas. Lūdzu, pārbaudiet precizitāti. [Skatīt noteikumus](#) • [Sniegt atsaukumi](#)

Ko jūs mācīsiet šodien?

Jūsu noformējumi | Veidnes | Canva mākslīgais intelekts

Aprakstiet man savu iedomu attēlu, un es to realizēšu.

Jūsu attēli

Tikko

bērns, kurš taisa pietupienus

Nav | 16:9

Four generated images showing children performing squats.

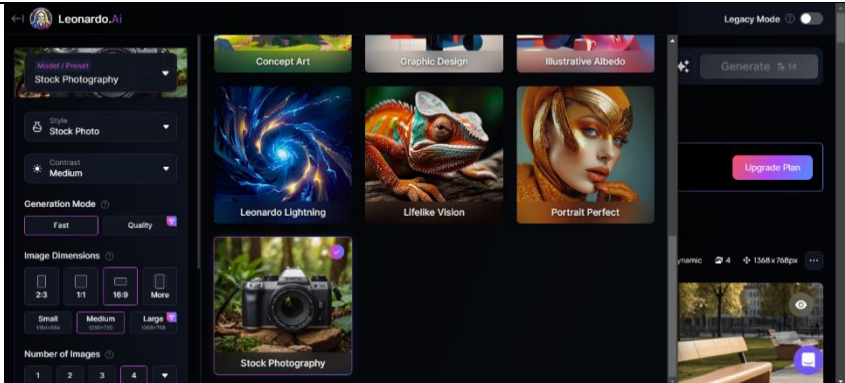
3.2. Leonardo AI

Informāciju apkopojā Ieva Hofmane

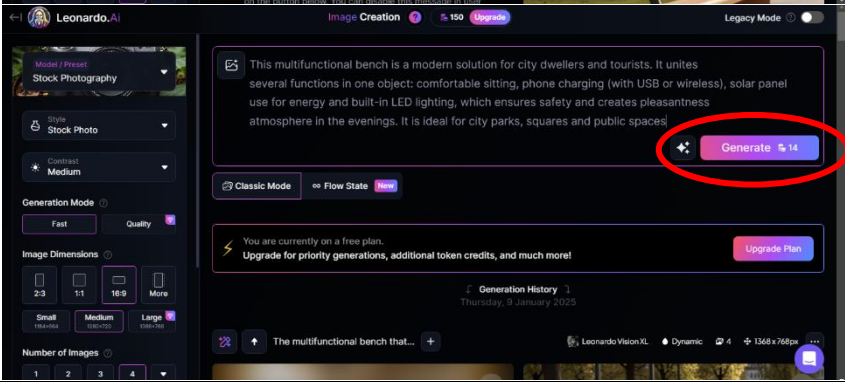
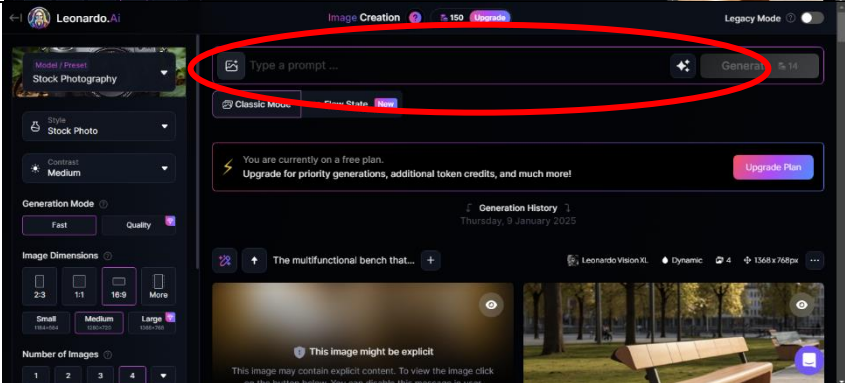
Leonardo AI ir mākslīgā intelekta balstīta radoša platforma, kas piedāvā rīkus attēlu un video radīšanai. Tā izmanto mašīnmācīšanos, lai no teksta uzvednēm radītu vizuālos resursus, piedāvājot tādas funkcijas kā attēlu radīšana un labošana. Izmantojiet ģeneratīvo MI unikālu rīku komplektu, lai nodotu savas idejas pasaulei! Ar uzvednēm ģenerējiet mākslu, ilustrācijas un daudz ko citu.

Apraksts	Attēls no ekrāna
Meklētājā ievadam leonardo.ai, atveram un spiežam "Get Started".	 Screenshot of the Leonardo AI homepage. The navigation bar includes 'Leonardo AI', 'Features', 'Solutions', 'Resources', 'For Teams', 'For Developers', 'Contact', and 'Launch App'. The main heading is 'Creativity, Unleashed.' with the subtext 'Leverage generative AI with a unique suite of tools to convey your ideas to the world.' The 'Get Started' button is circled in red.
Pierēģistrēties sev parocīgākā veidā:	 Screenshot of the Leonardo AI sign-up page. The 'Sign up or Login with' section shows options for Apple, Google, Microsoft, and 'Continue with Email'. This section is circled in red.
Par ģenerēšanu tiek tērēts šis kontiņš, kurš atjaunojas. Un dažas funkcijas ir tikai maksas versijai, bet attēlus var ģenerēt	 Screenshot of the Leonardo AI dashboard. The left sidebar shows 'AI Tools' including 'Image Creation', 'Motion', 'Realtime Canvas', 'Realtime Generation', 'Canvas Editor', and 'Universal Upscaler'. The 'Upgrade' button is circled in red. The main area features a 'Try Flow State' button and a 'Featured Guides' section with cards for 'Your Images with Leonardo AI', 'Style Reference', and 'Consistent Characters'. The 'Image Creation' tool icon in the top navigation bar is also circled in red.

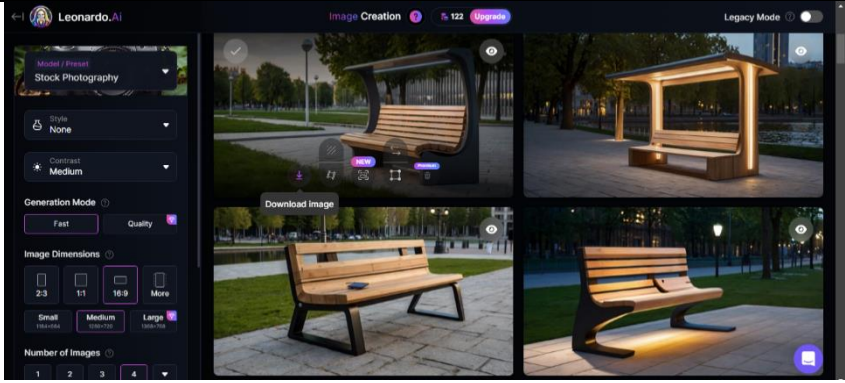
Izvēlas fotogrāfijas stilu, kvalitāti, formātu. Vienā reizē ģenerē 4 attēlus. Cits skaits ir par papildus maksu:



Ieraksta precīzu uzvedni - vēlamā attēla satura pieprasījumu. Rīks labāk ģenerē attēlu, ja uzvedne (prompt) ierakstīta angļiski, tāpēc vēlams iztulkot no latviešu uz angļu.



Ja neapmierina rezultāts, var precizēt "prompt", bet var arī atkārtoti ģenerēt - iespējams saņemt citus attēlus. Iegūtos attēlus var lejupielādēt sev lietošanai un rediģēt pēc nepieciešamības.



Ieteikums:

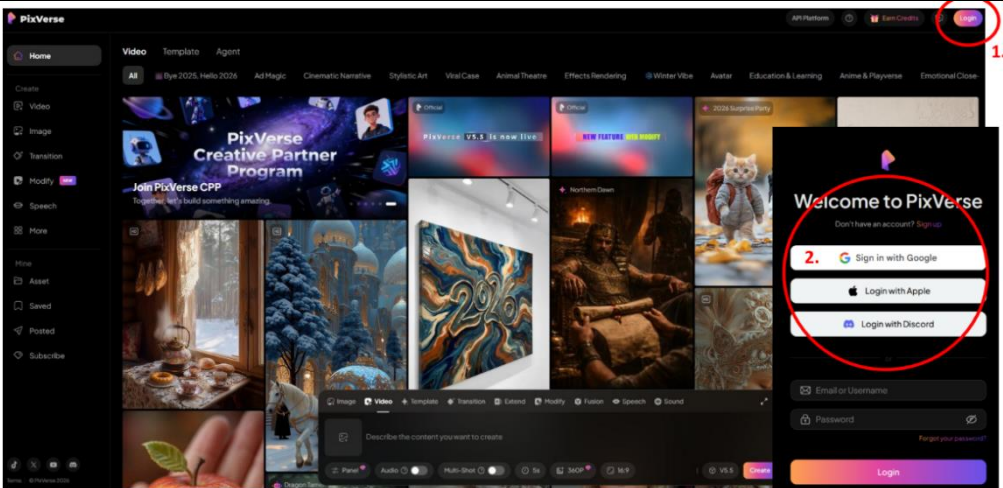
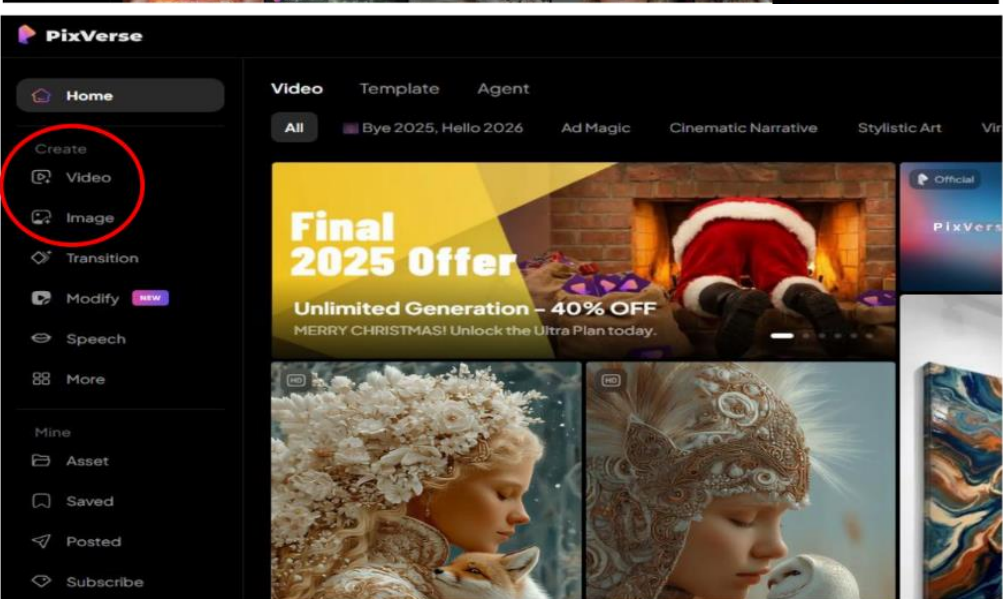
Iegūtie attēli jānovērtē kritiski, jo MI nespēj kritiski analizēt.

3.3. PixVerse

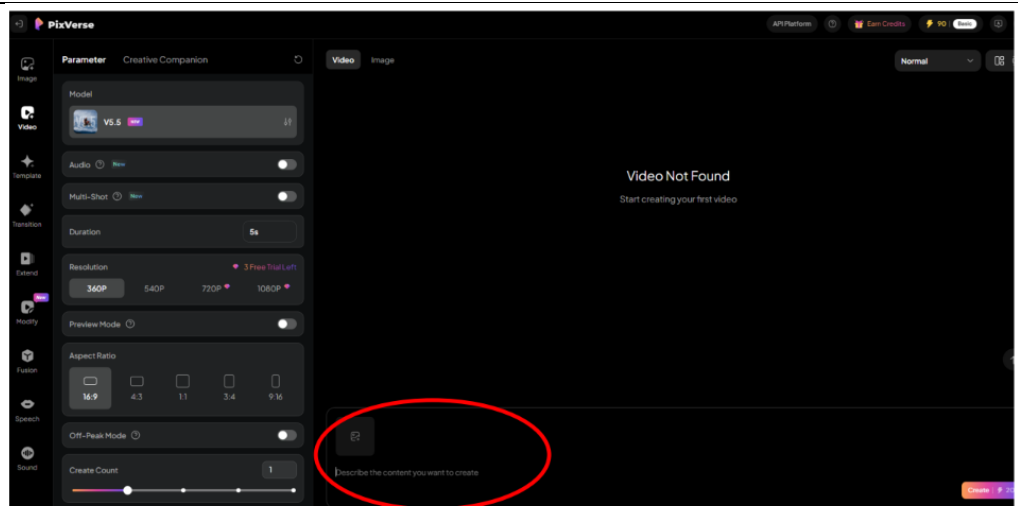
Informāciju apkopoja: Aina Pitrāne

PIXVERSE ir mākslīgā intelekta platforma, kas ļauj viegli un ātri veidot īsus video no teksta aprakstiem vai attēliem. Tā ir īpaši populāra sociālo tīklu satura veidotāju vidū, jo piedāvā dinamiskus efektus, kustību animācijas un modernus vizuālos stilus bez padziļinātām video montāžas prasmēm.

PIXVERSE palīdz pārvērst idejas vizuāli pievilcīgos video dažu minūšu laikā, padarot radošo procesu ātru un pieejamu ikvienam.

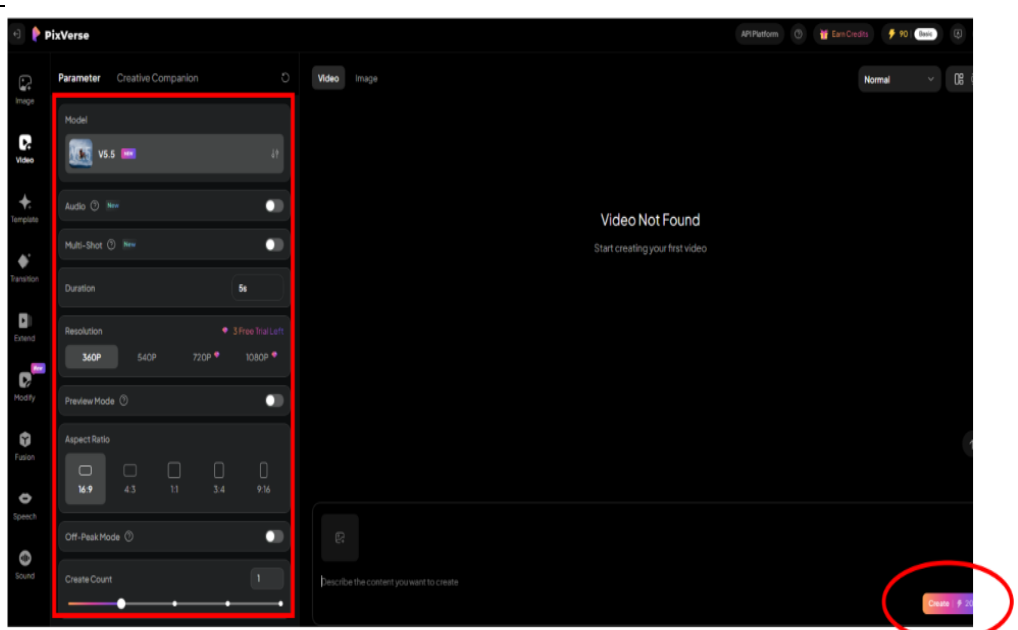
Apraksts	Attēls no ekrāna
<p>Reģistrēšanās</p> <ol style="list-style-type: none">1. Atver PIXVERSE platformu (mobilajā lietotnē vai tīmekļa versijā).2. Reģistrējies vai pieslēdzies ar e-pastu / Google kontu. <p>https://app.pixverse.ai/onboard</p>	
<p>Jauna projekta izveide</p> <ol style="list-style-type: none">1. Galvenajā izvēlnē nospied "Create" vai "New video".2. Izvēlies video veidu:<ol style="list-style-type: none">1. Text to Video – video veidošana no teksta2. Image to Video – video veidošana no attēla	

Satura ievade
Text to Video:
Ieraksti īsu un
skaidru aprakstu par
tēmu
(piemēram: "Saules
sistēma ar planētām
kosmosā").
Image to Video:
Augšupielādē attēlu,
kuru vēlies animēt.



Stila un iestatījumu
izvēle

1. Izvēlies video
stilu (reālistisks,
animēts,
māksliniecisks u.c.).
2. Ja pieejams,
noregulē:
 1. kustības
intensitāti
 2. noskaņu
3. video ilgumu

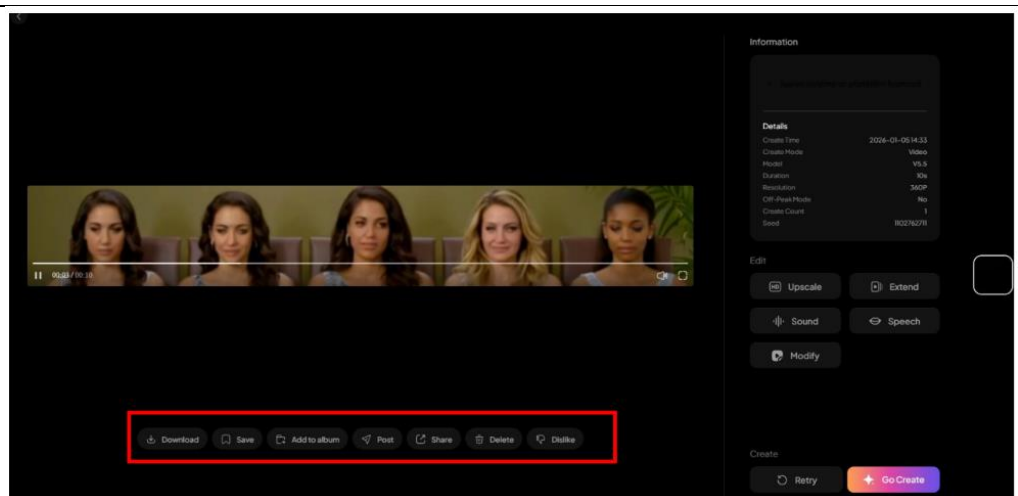


Video ģenerēšana

1. Nospied
"Generate"
2. Uzgaidi, kamēr
mākslīgais intelekts
izveido video
(tas parasti aizņem
dažas sekundes vai
minūtes).

Video saglabāšana

1. Pārskati gatavo
video.
2. Ja viss atbilst
prasībām, nospied
"Download".
3. Saglabā video
savā ierīcē un
izmanto:
 1. prezentācijā
 2. skolas projektā
 3. mācību darbā




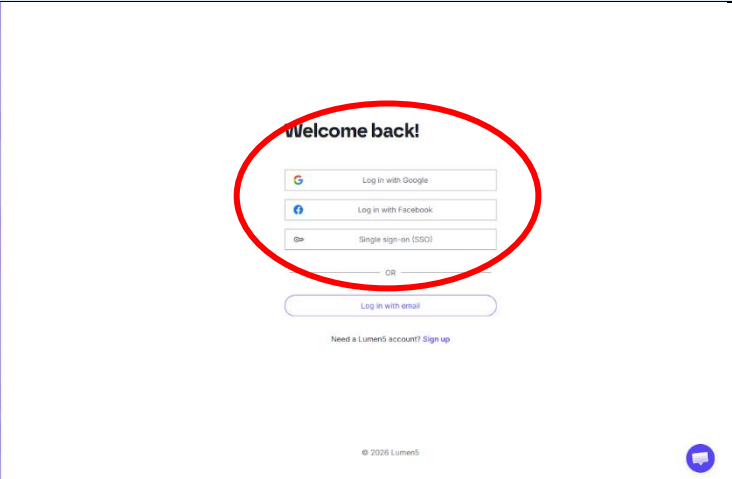
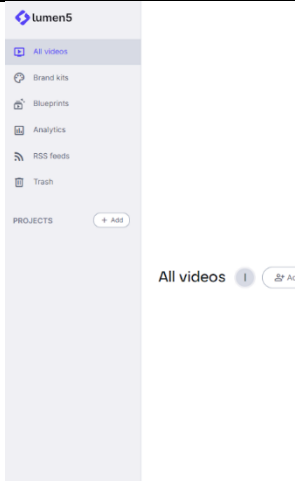
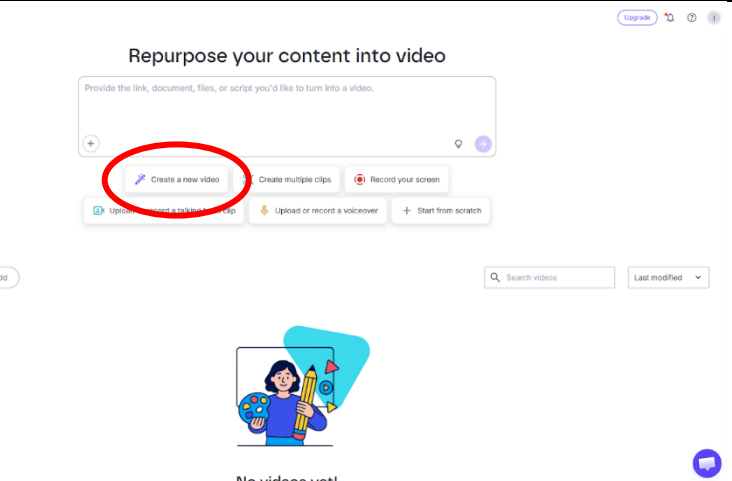
3.4. Lumen5

Informāciju apkopja: Inita Jankeviča

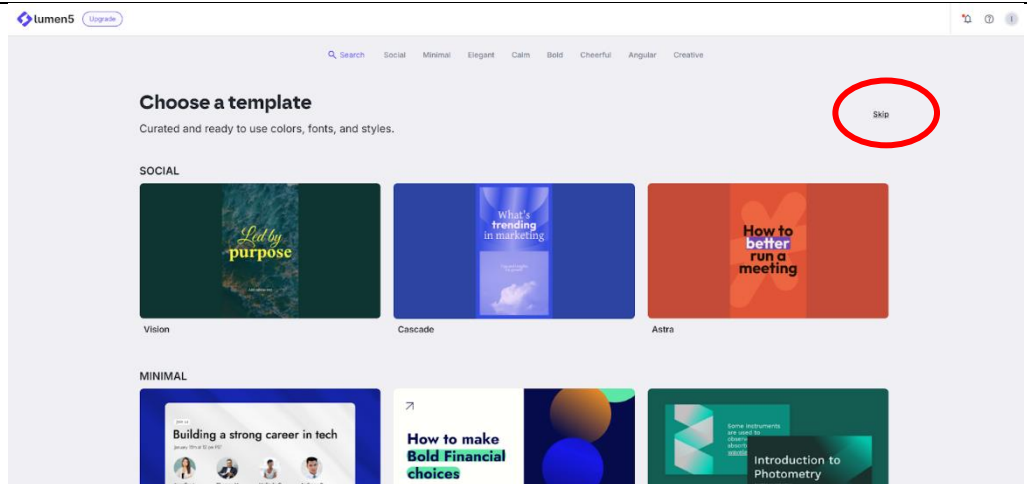
Lumen5 ir inovatīvs tiešsaistes video veidošanas rīks, kas izmanto mākslīgo intelektu, lai no rakstīta teksta (raksta, bloga ieraksta vai scenārija) operatīvi izveidotu profesionālu video saturu. Sistēma automātiski analizē tekstu, piemeklējot atbilstošus vizuālos materiālus un mūziku, tādējādi ļaujot radīt kvalitatīvu multimediju saturu bez padziļinātām video montāžas iemaņām.

Kur noder Lumen5?

- Mācību projektu un pētniecisko darbu video prezentācijām.
- Garo prezentāciju pārveidošanai dinamiskā video formātā.
- Satura veidošanai un publicēšanai sociālajos tīklos.
- Informatīvu un izglītojošu reklāmas video izstrādei.
- Skolas pasākumu apskatu un kopsavilkumu dokumentēšanai.

Apraksts	Attēls no ekrāna	
<p>Reģistrācija: Atveriet vietni https://lumen5.com/auth/login/ Spiediet pogu "Sign Up". Izvēlieties sev piemērotāko pieslēgšanās veidu: izmantojot Google kontu, Facebook vai e-pasta adresi. Pēc reģistrācijas nonāksiet darba vidē (Dashboard).</p>		
<p>Jauna video izveide: Spiediet pogu "Create a Video".</p>		

Nākamajā solī rīks piedāvā izvēlēties jau gatavu sagatavi. **Jūs varat šo soli izlaist.**



Nākamajā solī rīks piedāvā izvēlēties kā sākt:

1. AI balss pārraide

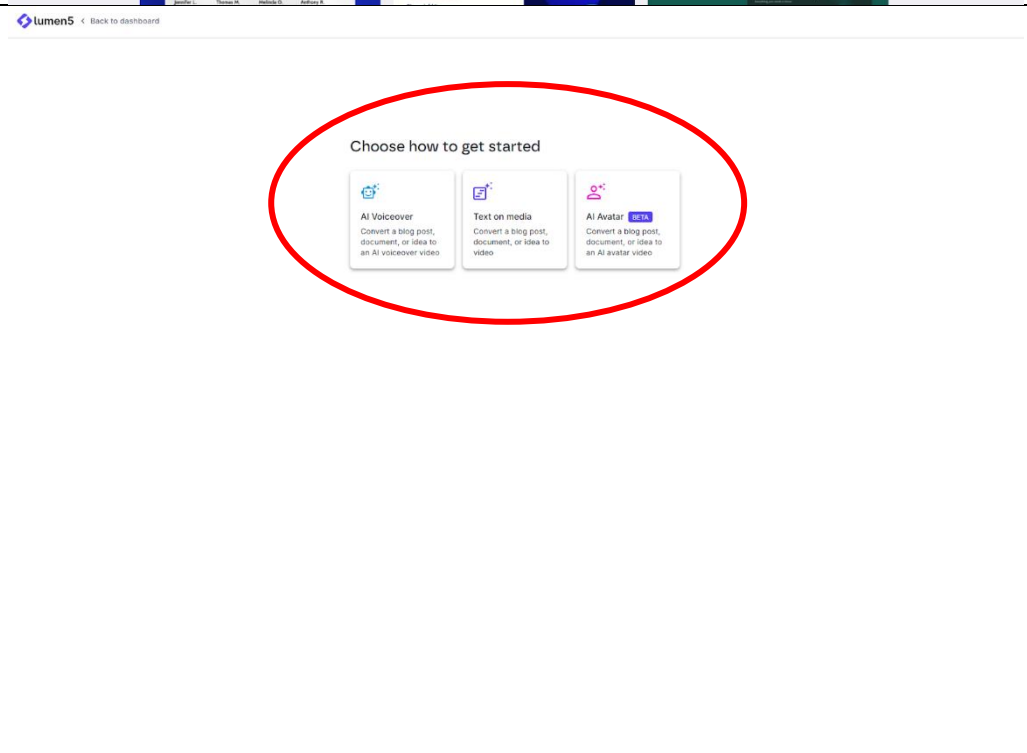
Pārveidot emuāra ierakstu, dokumentu, vai ideju par AI balss pārraides video.

2. Teksts multivīdē

Pārveidot emuāra ierakstu, dokumentu, vai ideju par video

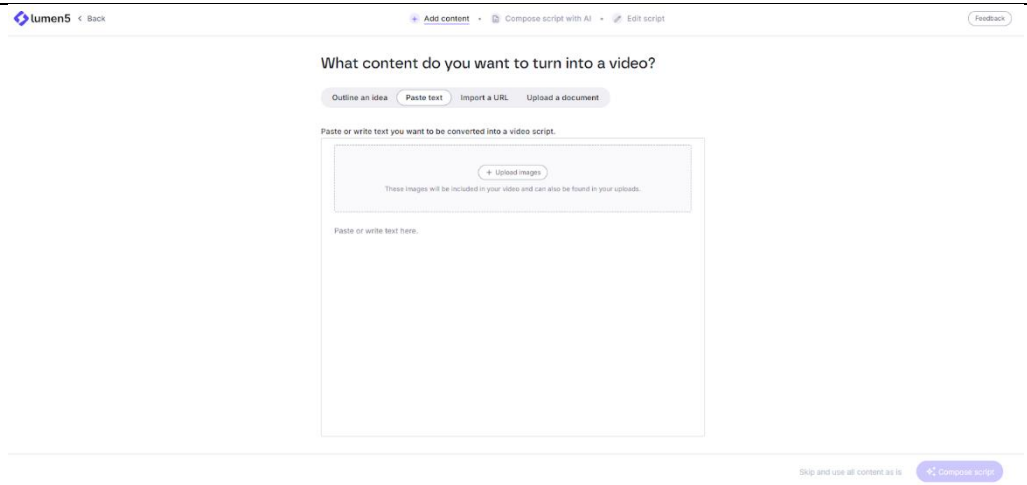
3. Ar Avatār BETA

Pārveidot emuāra ierakstu, dokumentu vai ideju par AI avatāra video **(maksas versija).**



Teksta ievietošana.

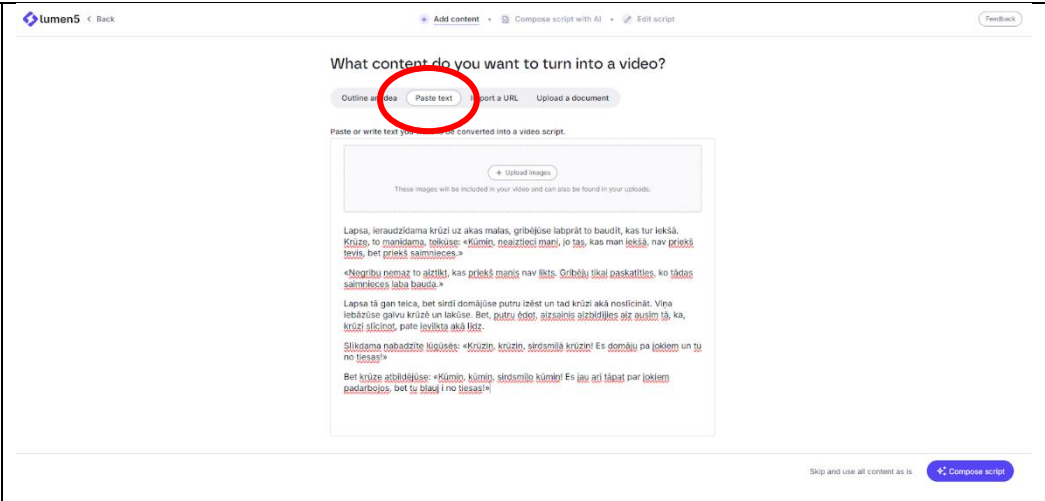
Ievieto savu tekstu norādītajā laukā. Lumen5 automātiski sadalīs tekstu slaidos.



Šajā solī ir jāpievieno video izveides saturs. Ir iespēja:

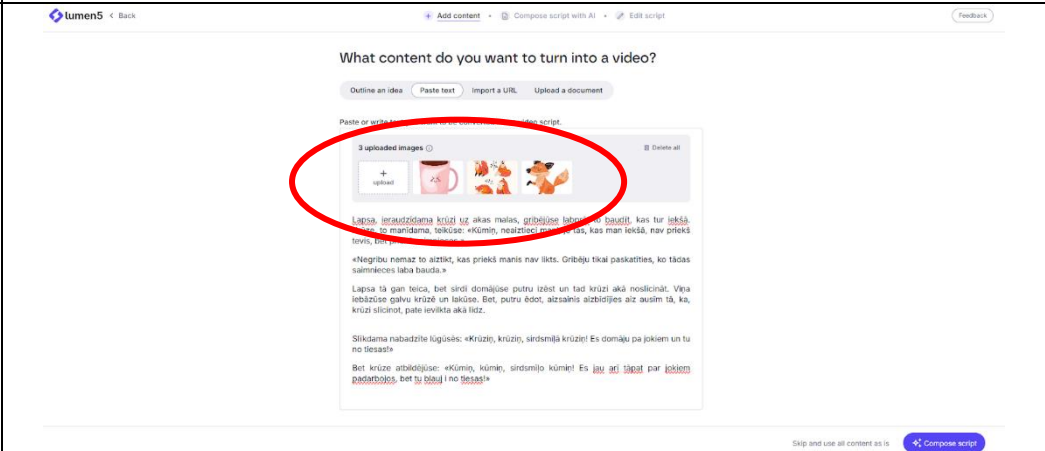
- Izklāstīt ideju
- Ielīmēt tekstu
- Importēt URL
- Augšupielādēt dokumentu

Ielīmējiet, vai ierakstiet tekstu, kuru vēlaties pārvērst video skriptā.

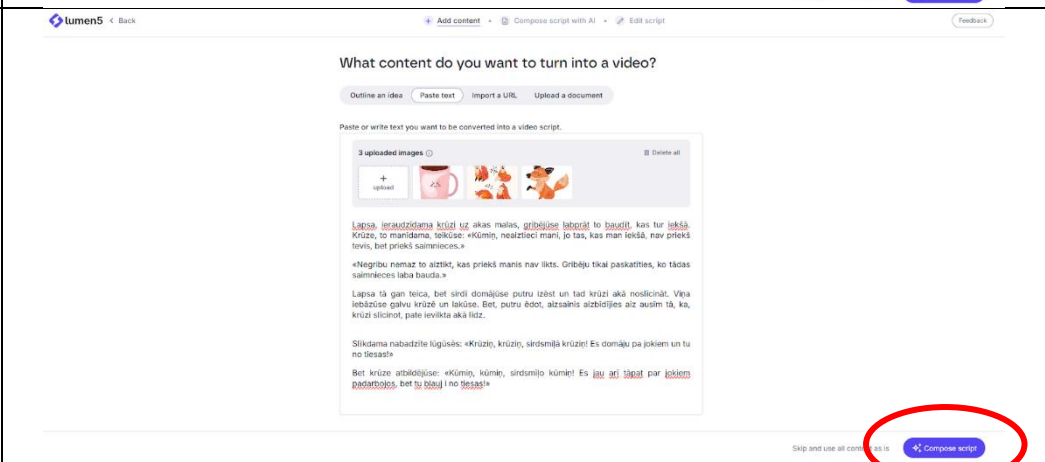


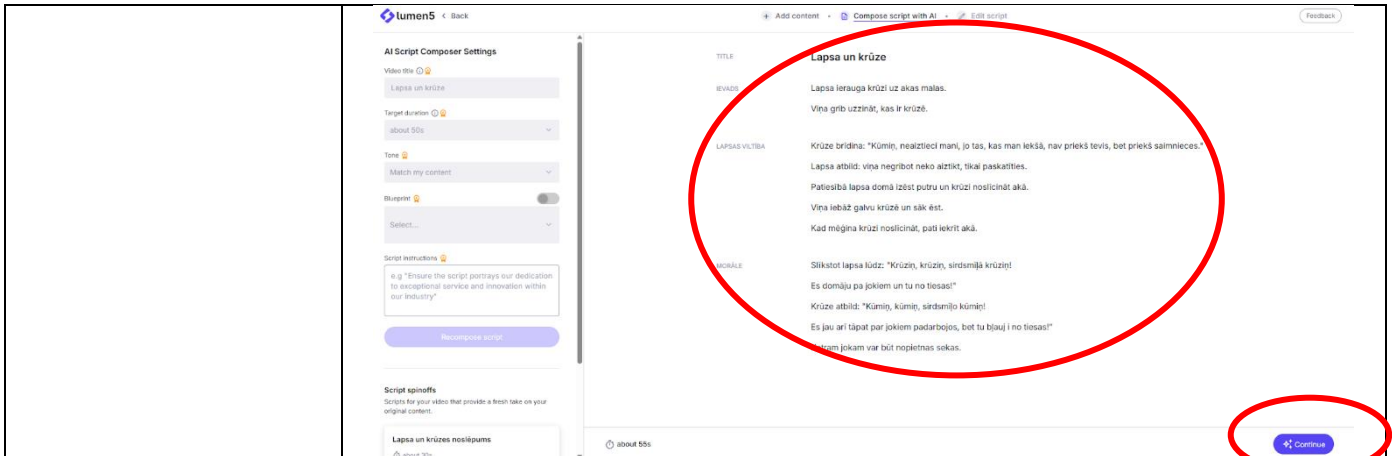
+ Augšupielādēt attēlus

Šie attēli tiks iekļauti jūsu video un būs atrodami arī augšupielādētajos materiālos

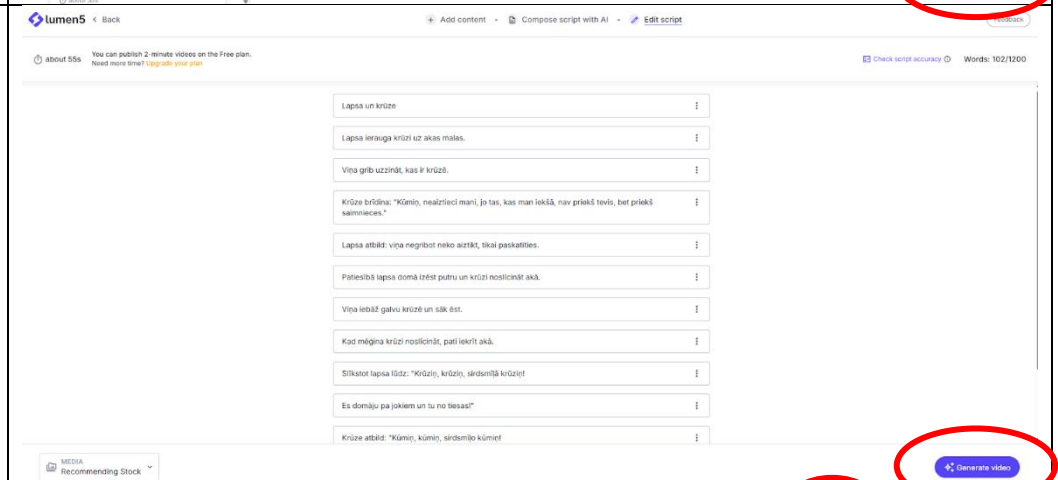


Spiežot uz **sacerēt skriptu**, parādās video scenārijs.

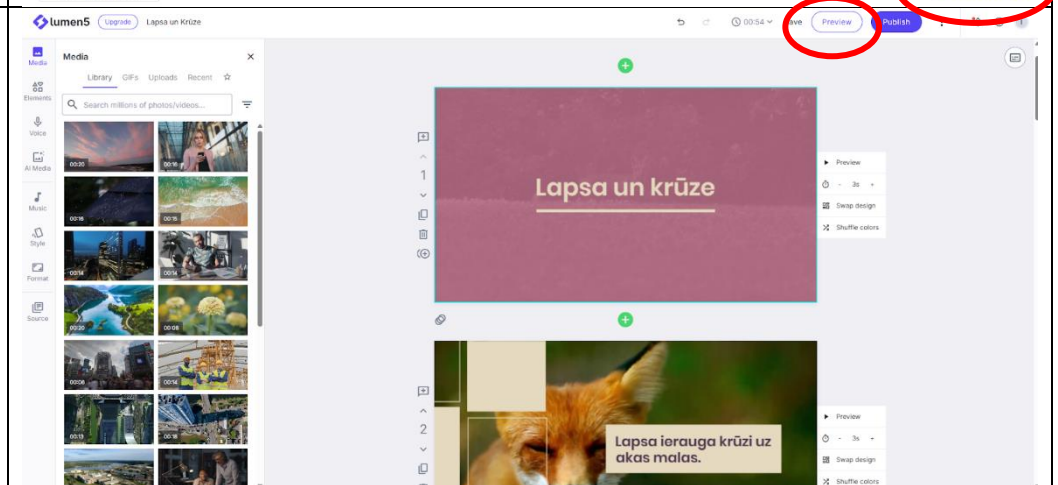




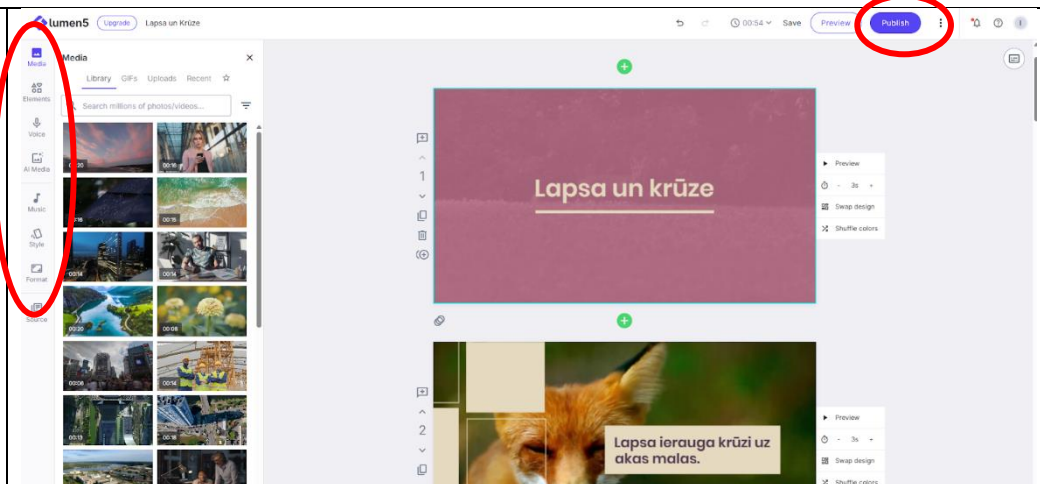
Šajā solī varat veikt video satura rediģēšanu, mainot satura laukus vietām, papildinot tos, dzēšot kādu satura daļu, vai pievienojot jaunu. Tālāk ir jānospiež poga **Ģenerēt video**



Nākamajā solī ir iespēja priekšskatīt savu video.



Kā arī video papildināt ar dažādiem elementiem.

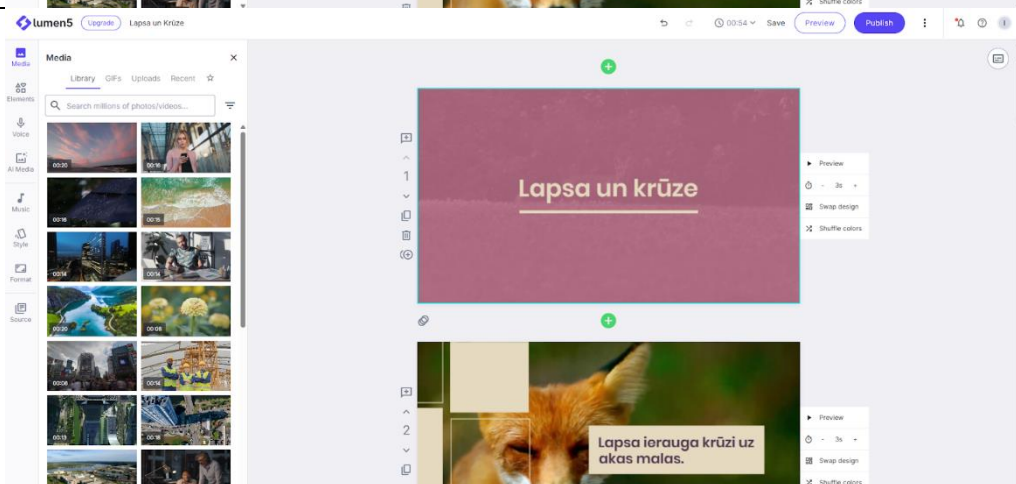


Beidzamajā solī veiciet video eksportēšanu.

Kad viss ir gatavs:

- Spiediet "Publish"
- Sagaidiet renderēšanu
- Lejupielādējiet video (.mp4 formātā)

Piezīme: Bezmaksas versijā var būt ūdenszīme un ierobežota kvalitāte.



Svarīgi ierobežojumi un ieteikumi

Bezmaksas versijas ierobežojumi

Izmantojot platformas bezmaksas versiju, jāņem vērā šādi faktori:

- Gatavajam video materiālam tiks pievienota Lumen5 ūdenszīme (logo).
- Video eksportēšanas kvalitāte (izšķirtspēja) ir zemāka nekā maksas abonementiem.

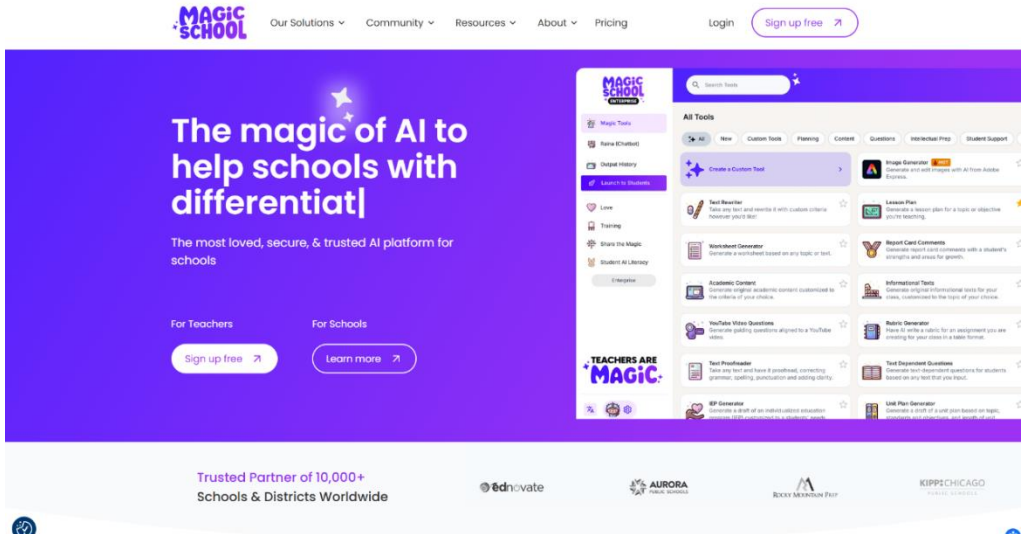
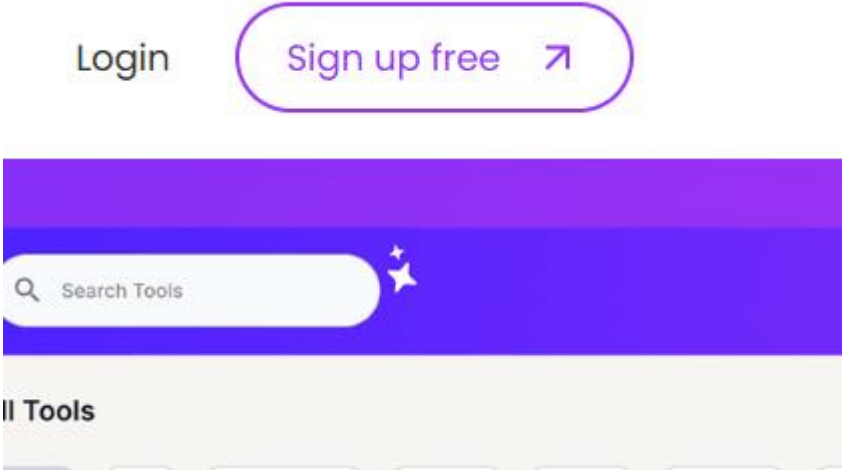
Ieteikumi skolēniem

1. Optimāls garums: Veidojiet video, kas nav īsāks par 30 sekundēm, bet nepārsniedz 2 minūtes.
2. Kodolīgums: Izmantojiet īsus, spēcīgus teikumus. Izvairieties no gariem teksta blokiem, ko skatītājs nevar paspēt izlasīt.
3. Vizuālā kvalitāte: Izvēlieties tikai skaidrus, augstas izšķirtspējas attēlus un video fragmentus.
4. Informācijas blīvums: Uzraugiet, lai vienā slaidā nav par daudz teksta; labāk izmantot vairāk slaidu ar mazāku informācijas apjomu.
5. Autortiesības: Izmantojiet galvenokārt Lumen5 bibliotēkā pieejamos materiālus, lai nodrošinātu autortiesību ievērošanu savā darbā.

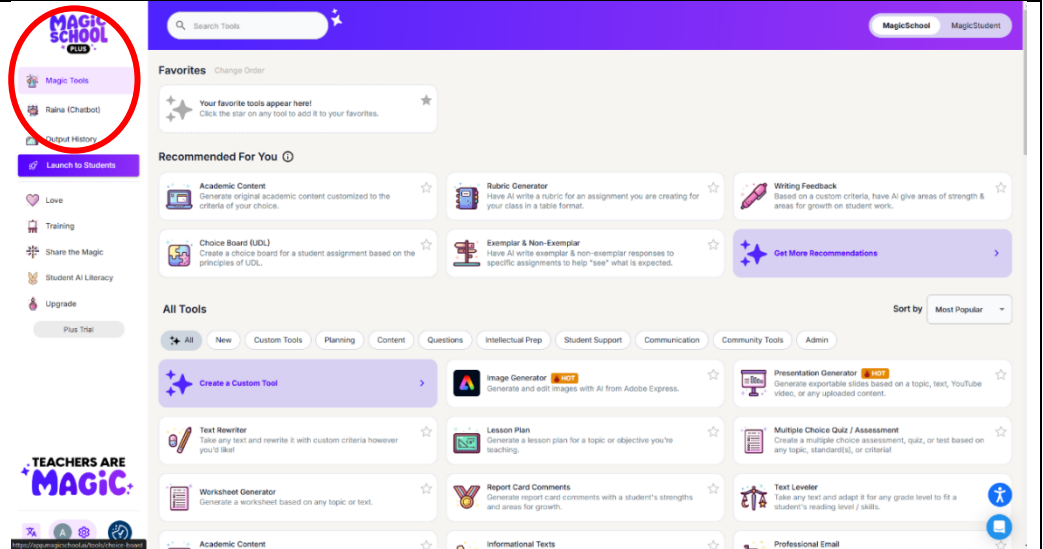
3.5. Magic School Image

Informāciju apkopēja: Laura Hofmane

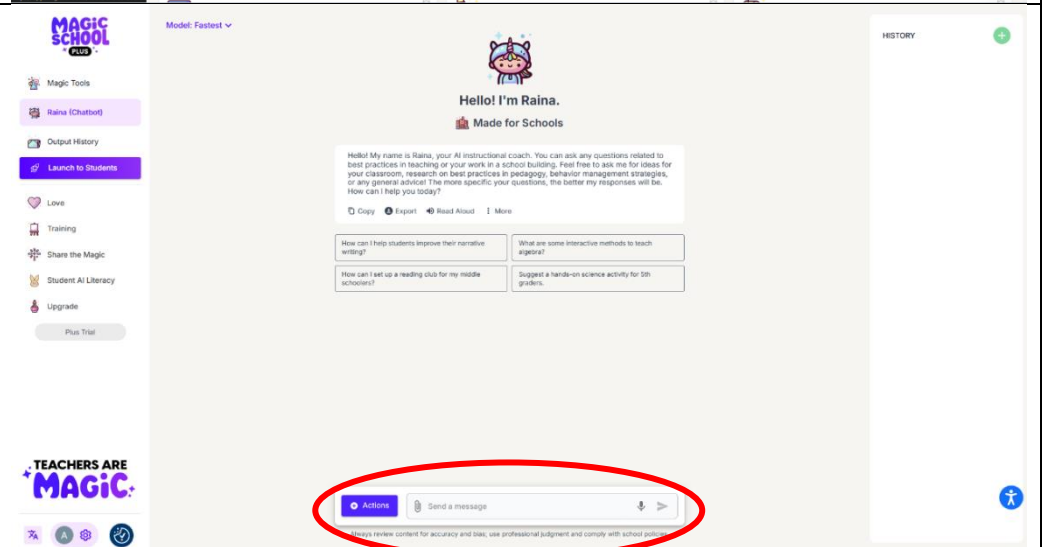
MagicSchool AI ir mākslīgā intelekta platforma, kas paredzēta skolām, skolotājiem un skolēniem, lai palīdzētu mācību procesā. Tā piedāvā dažādus AI rīkus, ar kuriem var ātri izveidot stundu plānus, testus, prezentācijas, darba lapas vai sniegt atgriezenisko saiti par skolēnu darbiem. Platforma palīdz skolotājiem ietaupīt laiku un padarīt mācības interesantākas, kā arī ļauj skolēniem droši izmantot mākslīgo intelektu mācībām un ideju radīšanai.

Apraksts	Attēls no ekrāna
<p>Lapas augšējā labajā stūrī izvēlamies Sign up free (ja ielogojaties pirmo reizi):</p>	
<p>Lapas augšējā labajā stūrī izvēlamies Sign up free (ja ielogojaties pirmo reizi):</p>	

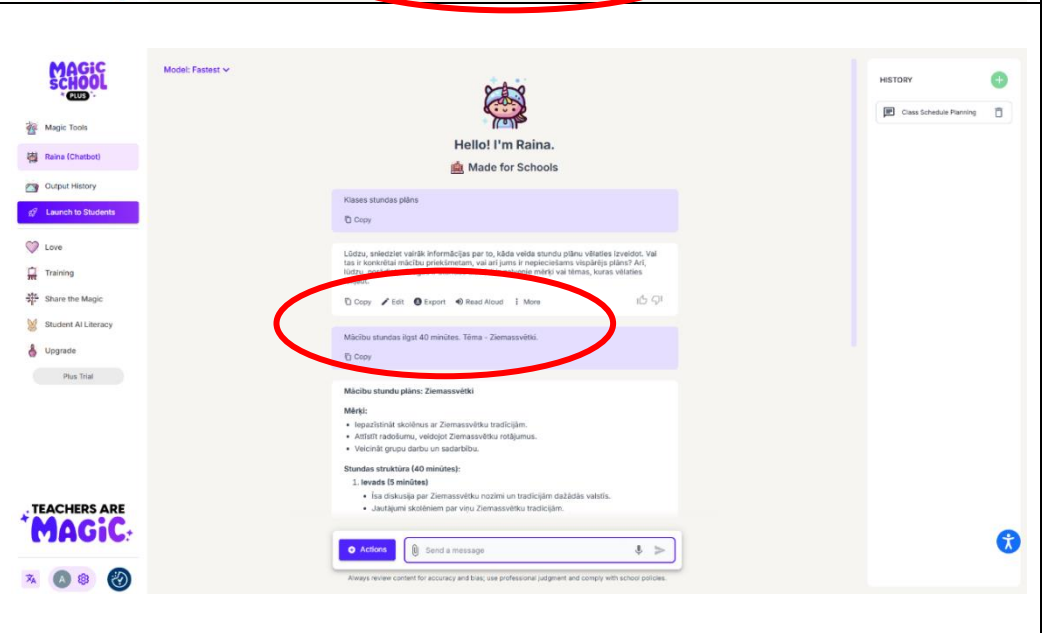
MAGIC SCHOOL Raina (Chatbot) piedāvā iespēju uzdot dažādus jautājumus, līdzīgi kā izmantojot MI rīkus.



Kreisajā labajā stūrī, izvēloties – Raina (Chatbot) atveras logs. Ar sarkano līniju apvilktajā laukā ievadāt nepieciešamo informāciju par kuru vēlaties saņemt atbildi



Ievadiju atslēgas vārdus, piemēram klases stunda. Nākamajā lodziņā papildini ar izsmeļošāku informāciju.



Pēc tam Raina sniedz detalizētu stundas plānu

Magic School

Model: Fastest

Magic Tools

Raina (Chatbot)

Output History

Launch to Students

Love

Training

Share the Magic

Student AI Literacy

Upgrade

Plus Trial

TEACHERS ARE MAGIC

Model: Fastest

Copy

Mācību stundu plāns: Ziemassvētki

Mācību mērķi:

- Iepazīstināt skolēnus ar Ziemassvētku tradīcijām.
- Aktīvi iesaistot skolēnus, veidojot Ziemassvētku rotājumus.
- Veicināt grupu darbu un sadarbību.

Stundas struktūra (40 minūtes):

- Ievads (5 minūtes)**
 - Izaicinājums par Ziemassvētku nozīmi un tradīcijām dažādās valstīs.
 - Jautājumi skolēniem par viņu Ziemassvētku tradīcijām.
- Prezentācija (10 minūtes)**
 - Prezentācija par Ziemassvētku simboliem (Ziemassvētku eglīte, dāvanas, Ziemassvētku veciņi, utt.).
 - Rādīt attēlus un video, lai skolēni labāk saprastu tradīcijas.
- Radušā darbnīca (20 minūtes)**
 - Skolēni sadarbībā grupās un veido Ziemassvētku rotājumus no papīra, krāsām un citiem materiāliem.
 - Iedrošināt skolēnus dalīties savās idejās un strādāt kopā.
- Prezentācija un noslēgums (5 minūtes)**
 - Katrai grupai prezentācija par savu izveidoto rotājumu.
 - Diskusija par to, ko skolēni uzzināja un kādas tradīcijas viņi vēlētos ieviest savās ģimenēs.

Materiāli:

- Papīrs, krāsas, šķēres, līme, Ziemassvētku attēli un video.

Šis plāns var tikt pielāgots atkarībā no skolēnu vecuma un iepriekšējām zināšanām. Ja jums ir nepieciešamas papildu idejas vai resursi, lūdzu, informējiet!

Copy Edit Export Read Aloud More

Kādas aktivitātes varētu iekļaut stundā? Vai ir ieteikumi par materiāliem, ko izmantot?

Actions Send a message

History

Class Schedule Planning

Always review content for accuracy and bias, use professional judgment and comply with school policies.

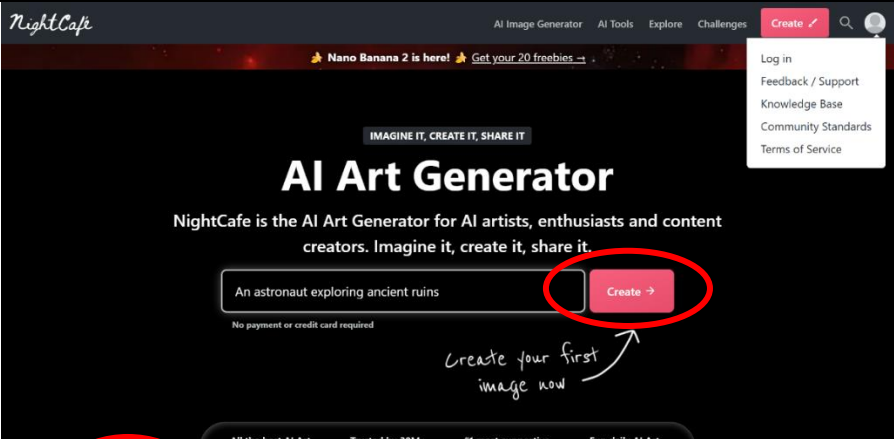
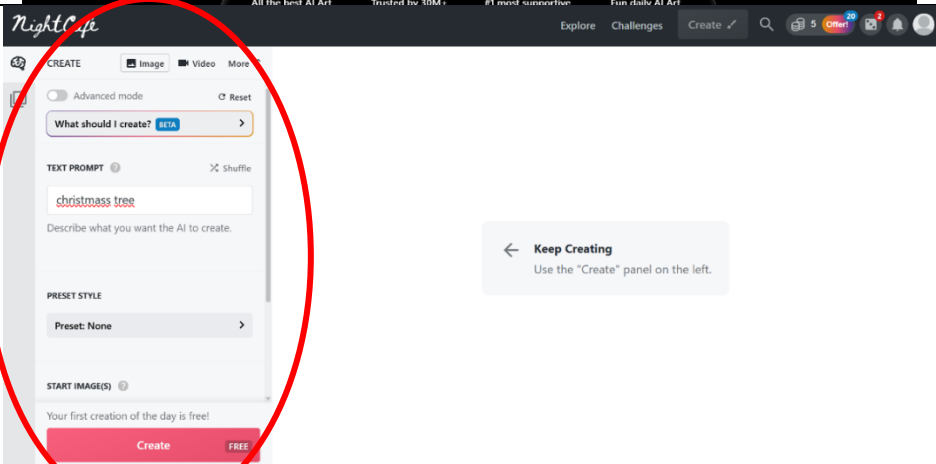
3.6. NightCafe

Informāciju apkopēja: Aina Pitrāne

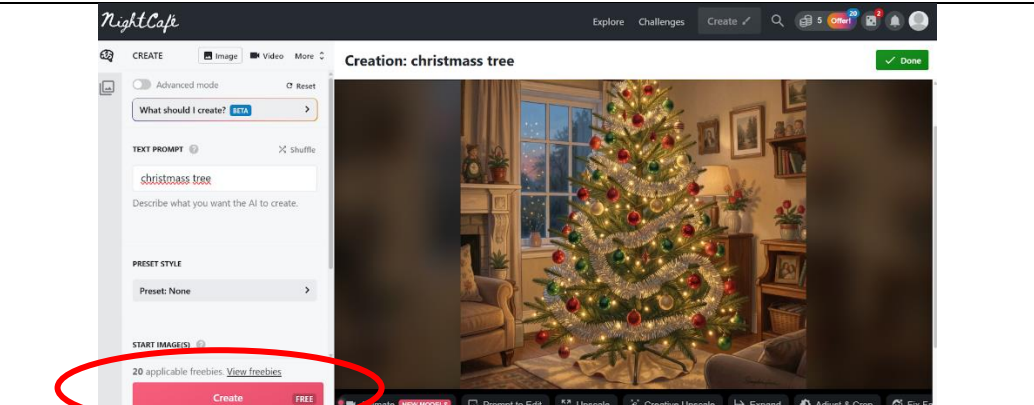
NightCafe ir mākslīgā intelekta platforma, kas ļauj lietotājiem veidot digitālus attēlus, izmantojot teksta aprakstus. Lietotājs ieraksta, ko vēlas redzēt attēlā, un programma ar mākslīgā intelekta palīdzību izveido unikālu ilustrāciju vai mākslas darbu.

Platforma piedāvā dažādus stilus un algoritmus, ar kuriem var radīt gan realistiskus attēlus, gan fantāzijas, anime vai gleznu stilā veidotus darbus. NightCafe bieži izmanto radošiem projektiem, dizainam, ideju vizualizācijai un arī mācību nolūkos.

Tā ir vienkārši lietojama – pietiek ievadīt aprakstu, izvēlēties stilu un programma dažu sekunžu laikā ģenerē attēlu.

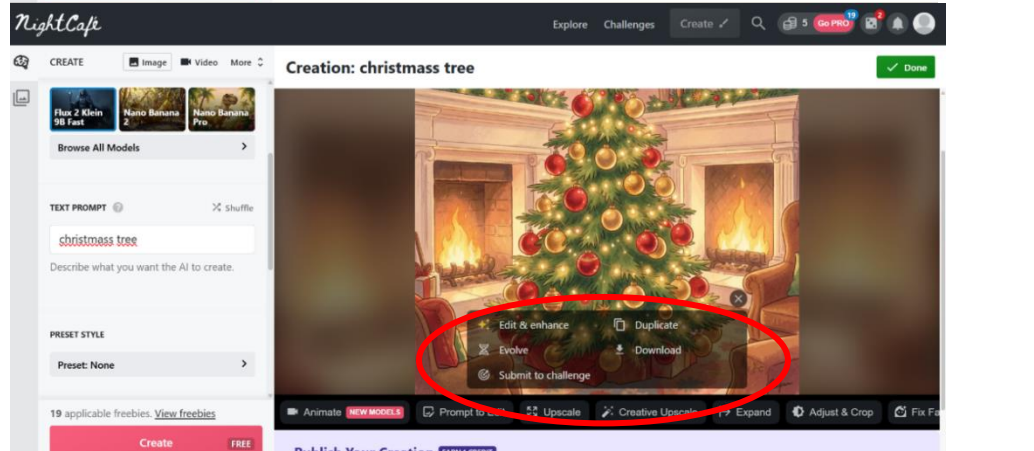
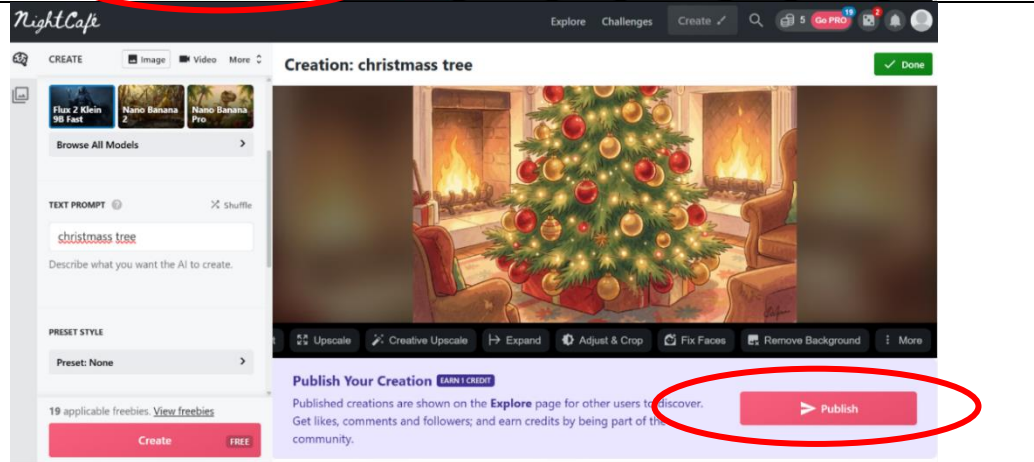
Apraksts	Attēls no ekrāna
<p>Reģistrēšanās</p> <ol style="list-style-type: none">1. Atver Nightcafe platformu (mobilajā lietotnē vai tīmekļa versijā).2. Reģistrējies vai pieslēdzies ar e-pastu / Google kontu <p>https://creator.nightcafe.studio/</p>	
<p>zvēlies "Create" (Izveidot) – spied pogu, lai sāktu veidot attēlu. Ieraksti aprakstu – teksta laukā uzraksti, kādu attēlu vēlies (piemēram: "saulriets pie jūras"). Izvēlies stilu – vari izvēlēties dažādus mākslas stilus.</p>	

Generē attēlu – nospied pogu, lai mākslīgais intelekts izveido attēlu.

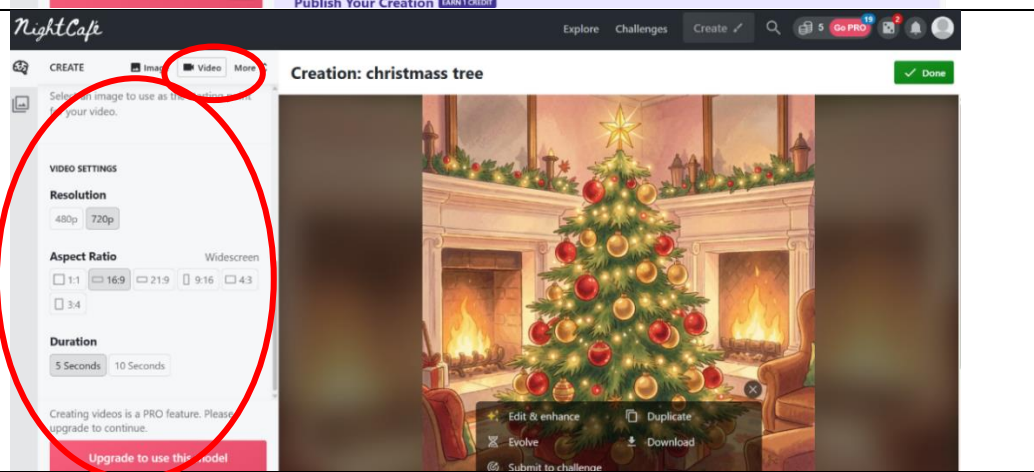


Saglabā vai lejupielādē – gatavo attēlu vari saglabāt vai izmantot savā darbā.

Lai lejuplādēt, ar peles kursoru uziet uz pašas bildes, tad parādās lodziņš ar opciju lejupielādēt.



Ja vēlies izveidot video, tad spied uz video. Raksti prompt, kādu video vēlies izveidot. Vari izvēlēties stilu, izmēru un video garumu. Tāpat kā ar attēlu vari saglabāt vai lejupielādēt.



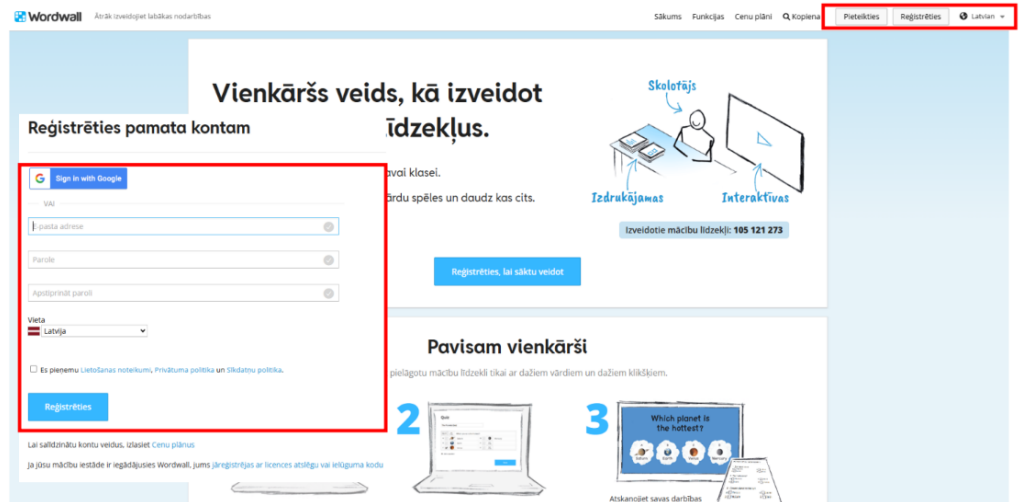
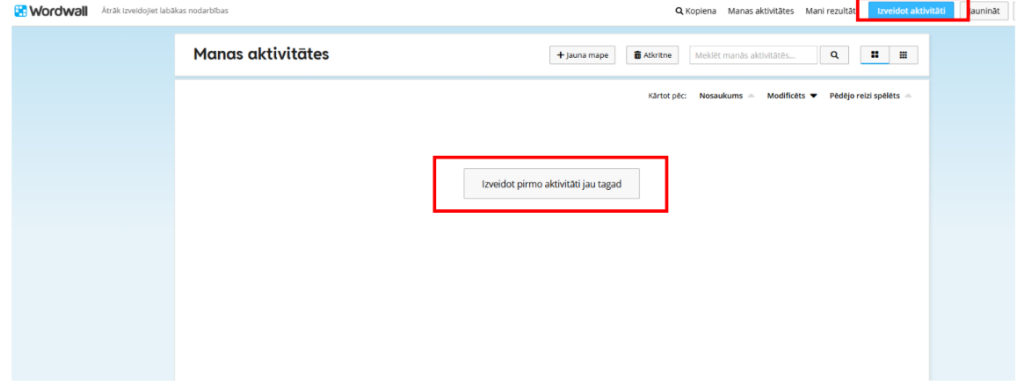
4. Interaktīvie materiāli

4.1. Wordwall

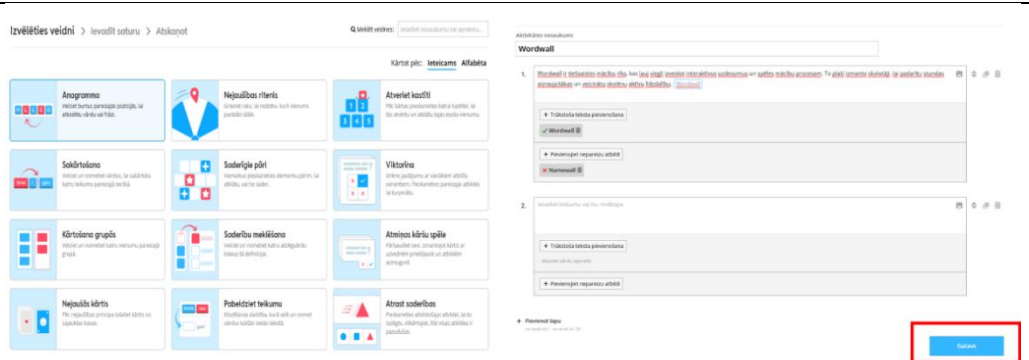
Informāciju apkopojā: Aina Pitrāne

Wordwall ir tiešsaistes mācību rīks, kas ļauj viegli izveidot interaktīvus uzdevumus un spēles mācību procesam. To plaši izmanto skolotāji, lai padarītu stundas aizraujošākas un veicinātu skolēnu aktīvu līdzdalību. Platformā iespējams veidot dažāda veida uzdevumus, piemēram, viktorīnas, atbilstības uzdevumus, vārdu meklēšanu, "ratu griešanu" un citus. Izveidotus uzdevumus var izmantot gan tiešsaistē, gan izdrukāt papīra formātā.

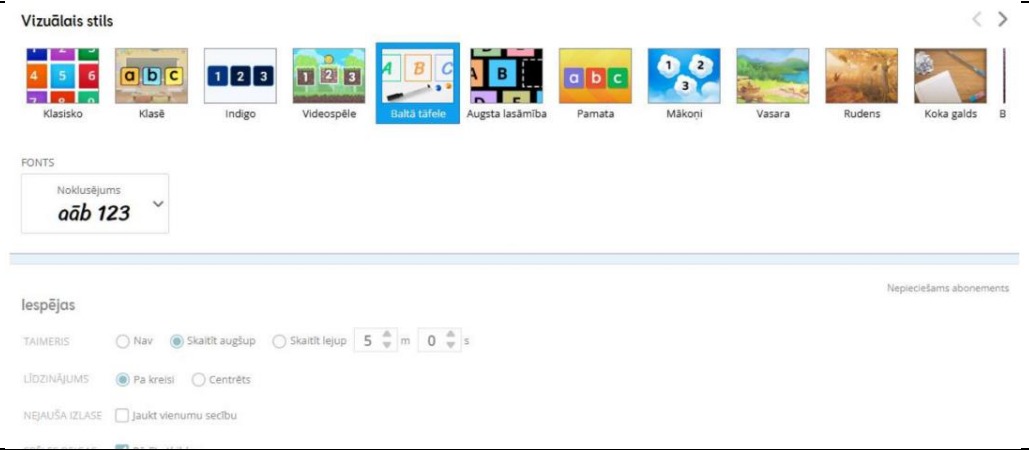
Wordwall ir ērts lietošanā, piemērots dažādiem mācību priekšmetiem un vecuma grupām, kā arī atbalsta mācīšanos gan klasē, gan attālināti.

Apraksts	Attēls no ekrāna
<p>Atver vietni www.wordwall.net</p> <p>Izvēlies Sign up (reģistrēties) vai Log in (pieslēgties)</p> <p>Iespējama pieslēgšanās ar e-pastu vai Google kontu</p>	
<p>Pieslēdzoties, spied Create activity/izveidot pirmo aktivitāti jau tagad</p>	

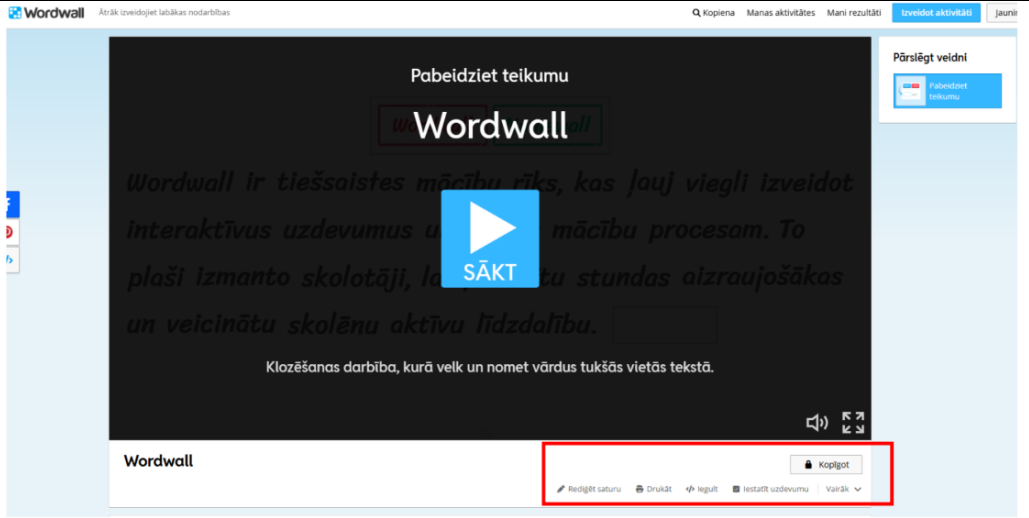
Izvēlies uzdevuma veidu (piemēram, viktorīna, atbilstība, vārdu meklēšana) Ievadi jautājumus, atbildes vai vārdus Saglabā uzdevumu



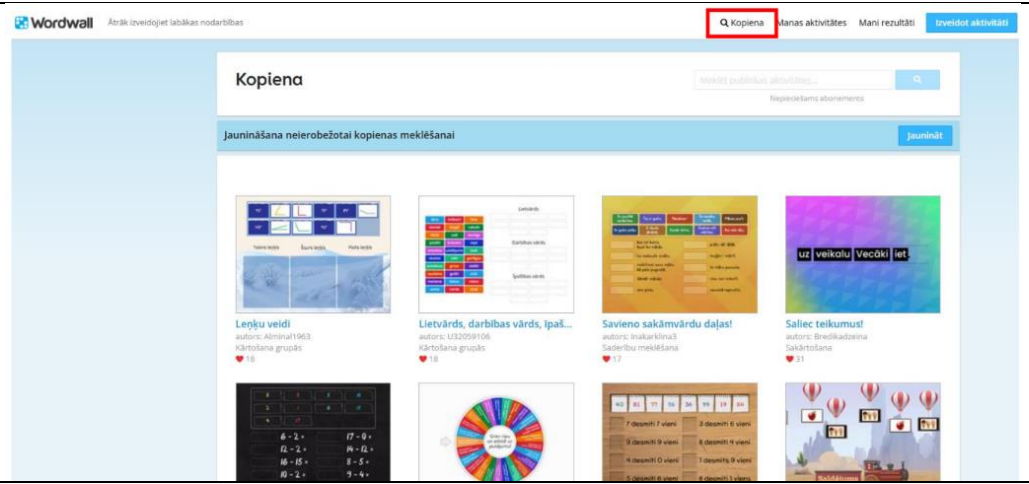
Maini dizainu, laika limitu un citus iestatījumus Izmanto Switch template, lai to pašu saturu pārvērstu citā uzdevuma veidā



Spied Share/kopīgot Kopē saiti un nosūti skolēniem Var izmantot stundā uz interaktīvās tāfeles vai skolēnu ierīcēs



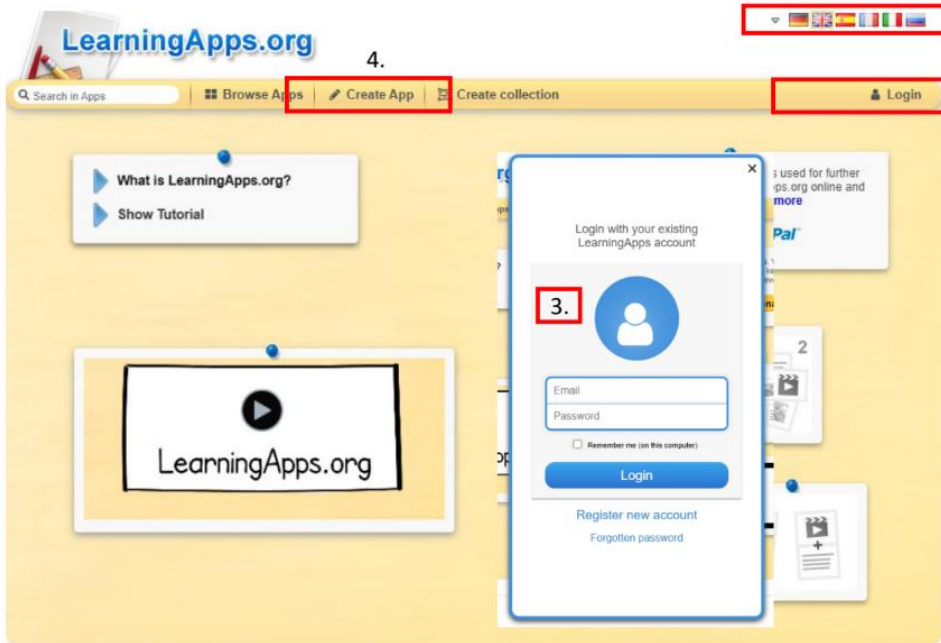
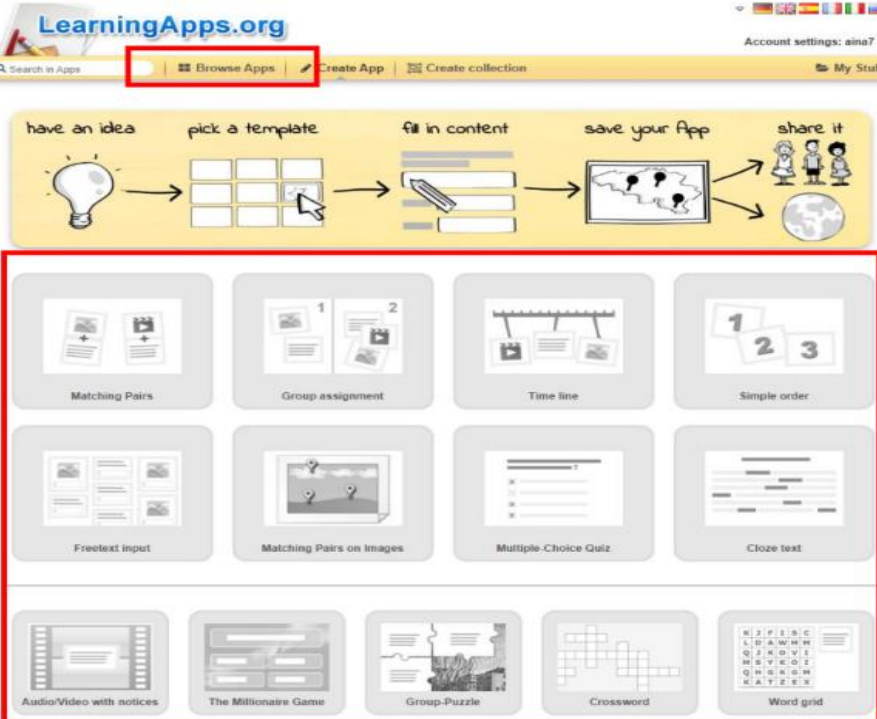
Izmanto meklēšanu, lai atrastu citu skolotāju izveidotus uzdevumus Pielāgo tos savām vajadzībām



4.2. LearningApps

Informāciju apkopoja: Aina Pitrāne

LearningApps ir tiešsaistes izglītības platforma, kas ļauj viegli izveidot interaktīvus mācību uzdevumus. Tā ir piemērota skolēniem un skolotājiem, lai mācītos caur spēlēm, testiem, pāru savienošanu, viktorīnām un citiem uzdevumu veidiem. LearningApps veicina aktīvu iesaisti mācību procesā un padara mācīšanos interesantāku un saprotamāku.

Apraksts	Attēls no ekrāna
<p>Atver mājaslapu www.learningapps.org</p> <p>Izvēlies valodu (ja nepieciešams). Reģistrējies vai pieslēdzies (nav obligāti, bet ieteicams, lai saglabātu darbus). Spied "Izveidot lietotni" (Create App).</p>	
<p>Izvēlies uzdevuma veidu (tests, savienošanas uzdevums, pāri, secība u.c.). Ievadi jautājumus, atbildes, attēlus vai video. Saglabā uzdevumu. Spiežot browse Apps var atrast jau gatavus materiālus.</p>	

Izmanto uzdevumu pats vai kopīgo saiti ar skolēniem.

Skolēni pilda uzdevumu tiešsaistē bez lejupielādes.

The screenshot shows the LearningApps.org website. At the top, there is a navigation bar with the logo, a search bar, and links for 'Browse Apps', 'Create App', 'Create collection', and 'My Stuff'. The user's account settings are shown as 'aina7'. The main content area has a yellow background and contains two math problems:

lidojuma tālums 2 angļu
Additional description

The distance of the flight at a 30 degrees angle is
Round a number to one decimal point and write the unit of measurement!

The distance of the javelin flight at a 45 degrees angle is
Answer must be a whole number. Write the unit of measurement!

Below the problems, there are buttons for 'Create similar App', 'private App' (disabled), 'public App' (selected), and 'Edit App'. At the bottom, a red-bordered box highlights the 'Use App' section, which includes:

- Link: <https://learningapps.org/watch?v=pbw14ey9518>
- Embed: `<iframe src="https://learningapps.org/watch?v=pbw14ey9518" style="border:0px,width:100%;height:500px" allowfu`
- Share: <https://learningapps.org/display?v=pbw14ey9518>

There is also a 'Report Problem' link and a QR code labeled 'QR-Code'.

4.3. ARTutor (Paplašinātā realitāte)

Informāciju apkopoja: Ieva Hofmane

"AR" apzīmē paplašināto realitāti (Augmented Reality) – tehnoloģiju, kas pārklāj digitālo informāciju, piemēram, attēlus vai skaņu, uz reālās pasaules, izmantojot ierīci, piemēram, viedtālruni vai viedās brilles.

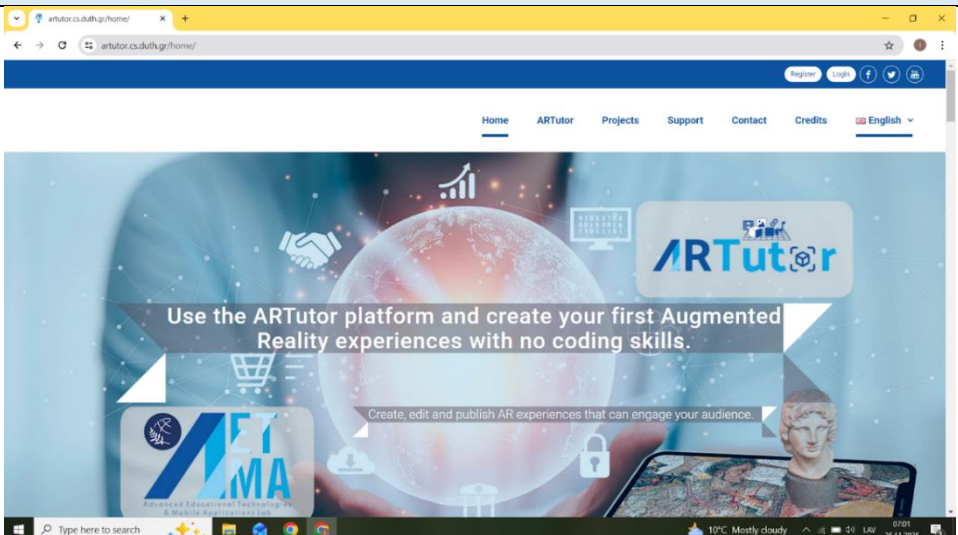
ARTutor ir inovatīva un bezmaksas **paplašinātās realitātes (AR) platforma**, kas īpaši izstrādāta izglītības vajadzībām. Tās galvenais mērķis ir ļaut skolotājiem un skolēniem bez programmēšanas zināšanām "atdzīvināt" parastas mācību grāmatas vai dokumentus, pievienojot tiem digitālu saturu. AR uzlabo fizisko pasauli, apvienojot digitālo saturu ar to, ļaujot lietotājiem vienlaikus mijiedarboties ar abiem.

ARTutor ir rīks, ko izstrādājusi pētnieku grupa Grieķijā (*AETMA Lab*) Ar ARTutor tīmekļa rīku var augšupielādēt PDF failu (piemēram, mācību grāmatas lapu) un piesaistīt konkrētiem attēliem vai tekstiem digitālus papildinājumus. Kad skolēns pavērš telefonu pret īsto grāmatu, telefonā parādās:

- **3D modeļi** (piemēram, rotējoša sirds anatomijas stundā).
- **Video un YouTube klipi** (paskaidrojoši eksperimenti vai vēsturiski kadri).
- **Audio faili** (izrunas paraugi valodu stundās vai dzejas lasījumi).
- **Saites uz tīmekļa vietnēm** papildu informācijai.

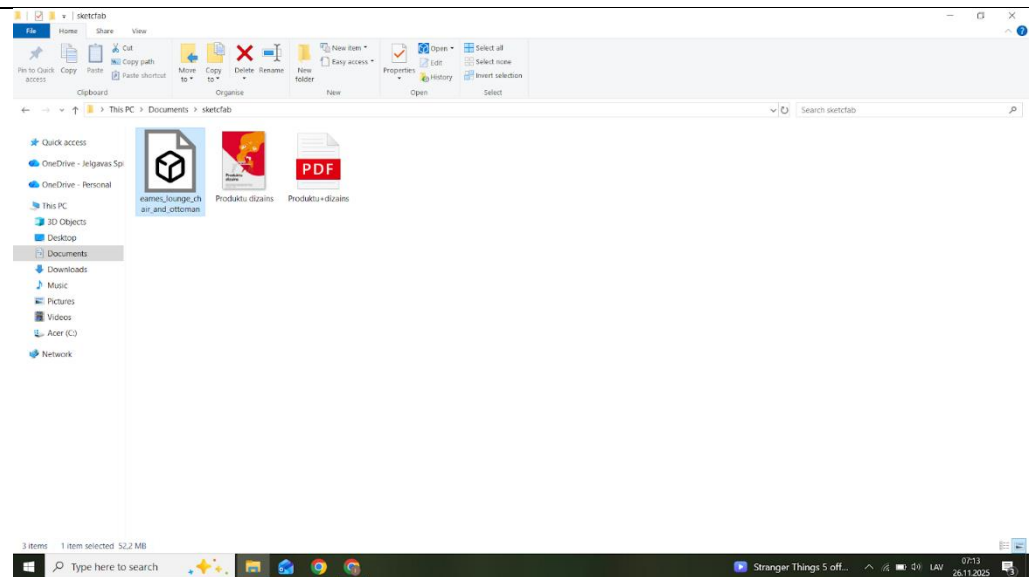
Sistēma sastāv no divām daļām:

1. **Authoring Tool (Web):** Mājaslapa, kurā skolotājs izveido AR projektu un augšupielādē materiālus.
2. **Mobile App (Android/iOS):** Lietotne, kuru izmanto skolēni, lai skenētu grāmatas un redzētu paplašināto realitāti.

Apraksts	Attēls no ekrāna
<p>Reģistrācija Dodies uz oficiālo vietni: artutor.aetma.gr. Augšējā labajā stūrī spied "Sign Up". Aizpildi pamatinformāciju (vārds, e-pasts, parole). Pēc reģistrācijas pārbaudi savu e-pastu, lai apstiprinātu kontu</p>	

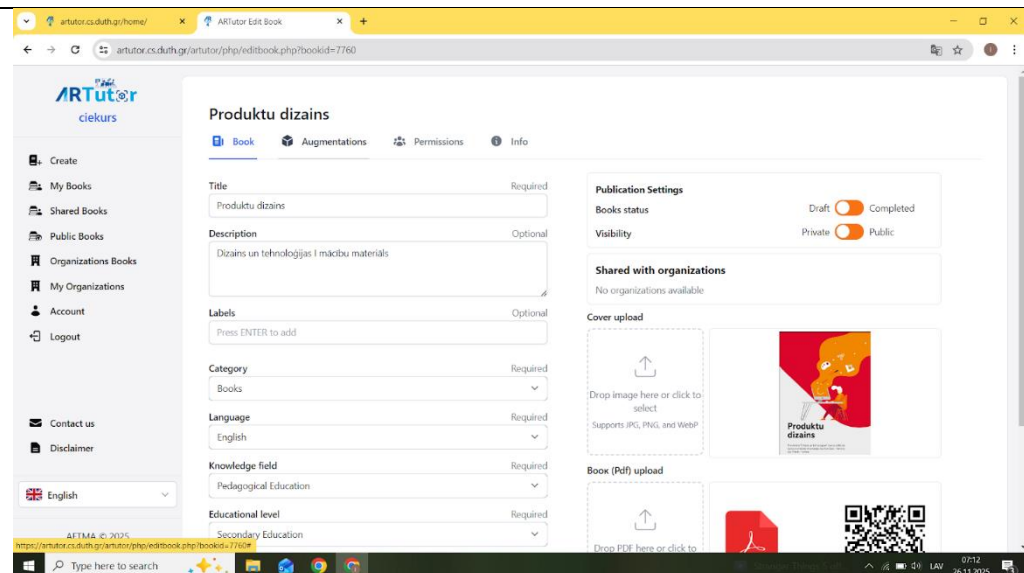
Sāc ar vienkāršu vienas lapas PDF failu un pievieno vienu YouTube video. Tas palīdzēs saprast principu, pirms ķerties pie sarežģītiem 3D modeļiem.

Pirms sākt, sagatavo PDF failu vai tēmu, ko tu vēlētos pārvērst par savu pirmo AR projektu, atrodi piemērotus YouTube saiti šai tēmai vai 3D modeļus



Jauna projekta jeb "Grāmatas" izveide

1. Piesakies savā kontā un izvēlies sadaļu **"My Books"**.
 2. Spied pogu **"Create New Book"**.
 3. Ievadi informāciju:
 - **Title:** Grāmatas nosaukums (piemēram, "Produktu dizains").
 - **Description:** Īss apraksts par to, kas šajā materiālā būs atrodams.
 - **Category:** Izvēlies atbilstošo tēmu (piemēram, *Technology*).
 - **Language:** Izvēlies valodu.
- Svarīgi:** Tev ir jāaugšupielādē **PDF fails**, kas kalpos par pamatu. Tā var būt viena darba lapa vai visa mācību grāmata. Spied



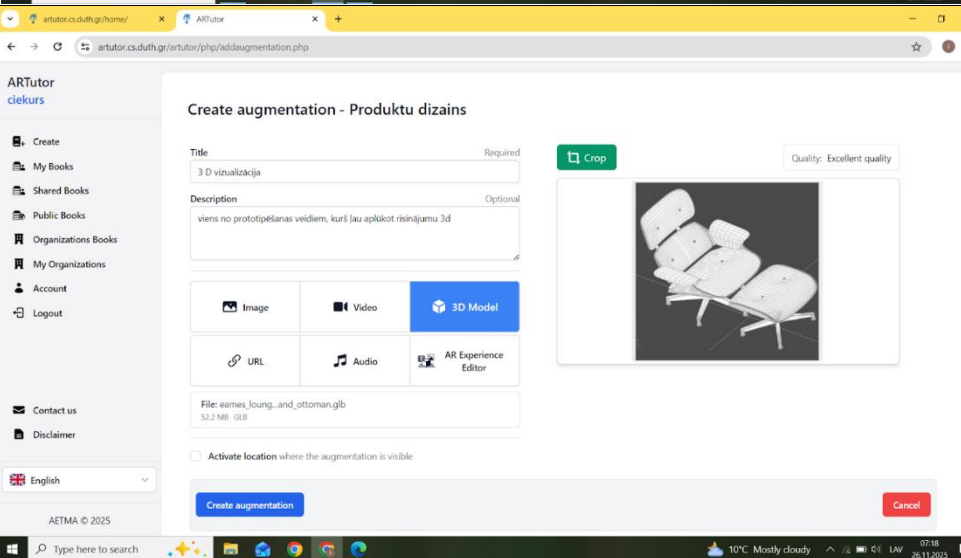
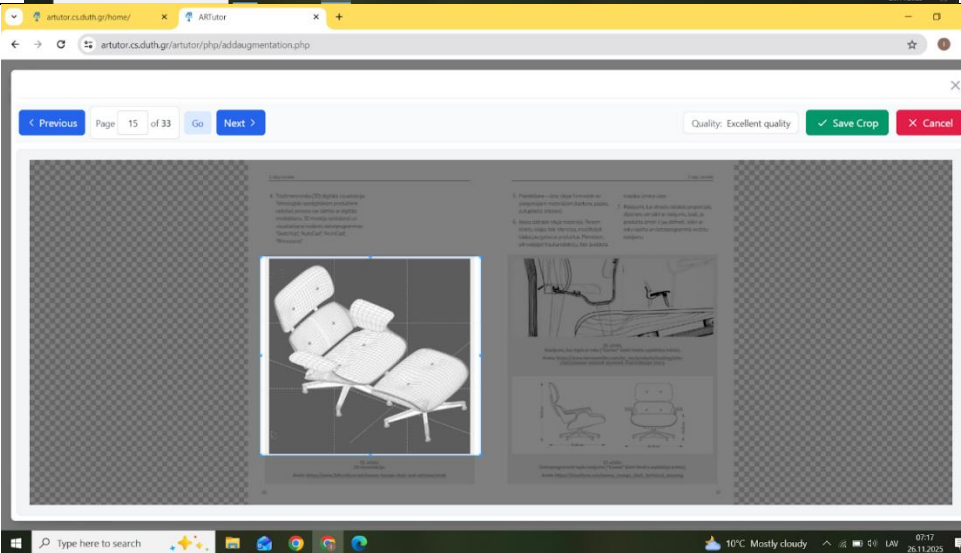
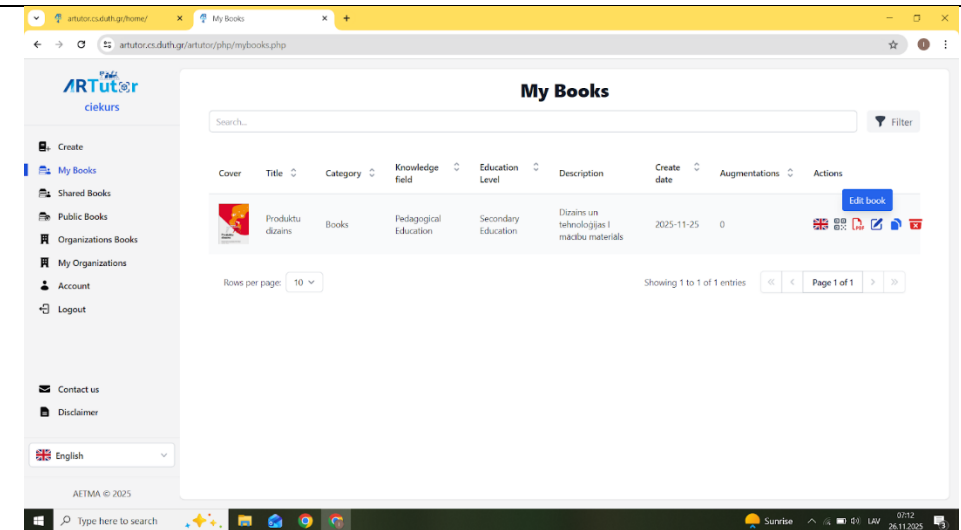
"Choose File" un pēc tam **"Create"**.

Tagad tu redzēsi savu augšupielādēto PDF failu. Lai pievienotu AR elementu izmanto pogu "Add Augmentation".

Atver savu grāmatu un izvēlies konkrēto lapu, kuru vēlies papildināt.

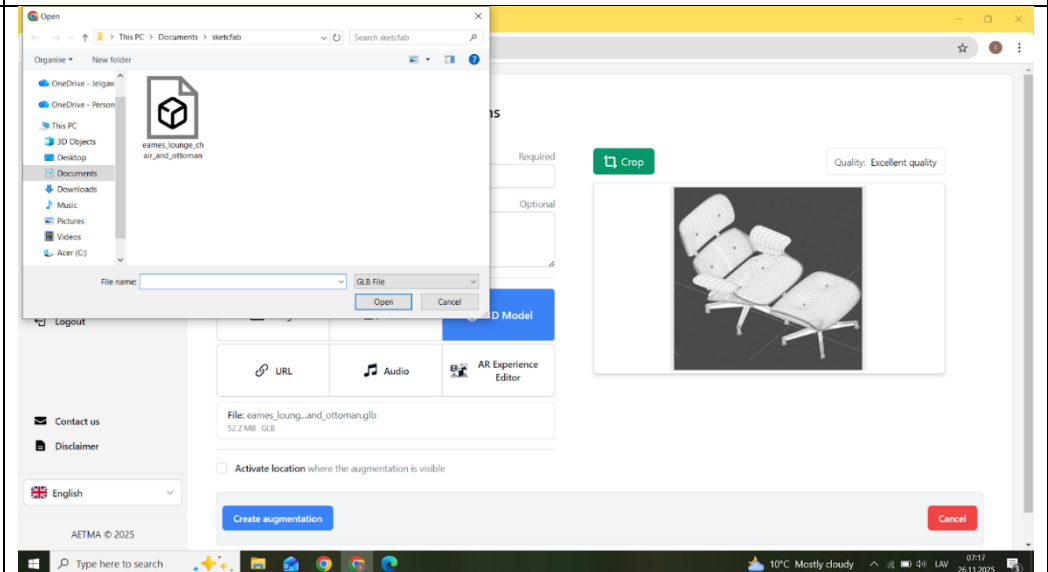
Atvērsies logs, kurā vari izvēlēties, ko pievienot:

- **Image:** Papildu attēls, kas parādīsies virs lapas.
- **Video / YouTube:** Saite uz video, kas atskaņosies, kad skolēns skatīsies uz lapu.
- **3D Model:** Vari augšupielādēt savu (obj/glb formātā) vai izvēlēties no publiskajām bibliotēkām



(piemēram, Sketchfab).
Audio: Skaņas fails vai balss ieraksts.

Kad esi izvēlējies failu, noklikšķini uz PDF lapas attēla, lai norādītu vietu, kur šim AR elementam jāparādās. Spied "Save".



Projekta publicēšana

1. Kad esi pievienojis visus vēlamos elementus, dodies atpakaļ uz grāmatas galveno skatu.
2. Pārlicinies, ka projekts ir iestatīts kā **"Public"**, lai skolēni to varētu atrast.
3. Pieraksti savas grāmatas **nosaukumu** vai **kodu** – tas būs nepieciešams skolēniem.

Kā to redzēt telefonā?

1. Lejupielādē lietotni ARTutor savā viedtālrunī (no Google Play vai App Store).
2. Atver lietotni un meklētājā ieraksti savas grāmatas nosaukumu.
3. Lejupielādi šo digitālo saturu savā telefonā (poga "Download").
4. Spied "Augment" un pavērs kameras objektīvu pret izdrukāto PDF lapu vai datora ekrānu, kur atvērts tavš PDF fails.
5. Uz ekrāna parādīsies pievienotie 3D modeļi, video vai audio.

Kur meklēt bezmaksas 3D modeļus (Saderīgi ar ARTutor)

ARTutor vislabāk strādā ar .obj, .glb vai .gltf formātiem.

Sketchfab: Lielākā bibliotēka. Meklēšanā atzīmē filtru "Downloadable".

Poly.pizza: Ļoti vienkārši, "viegli" modeļi, kas ātri ielādējas telefonā.

5. Pētniecība un analīze

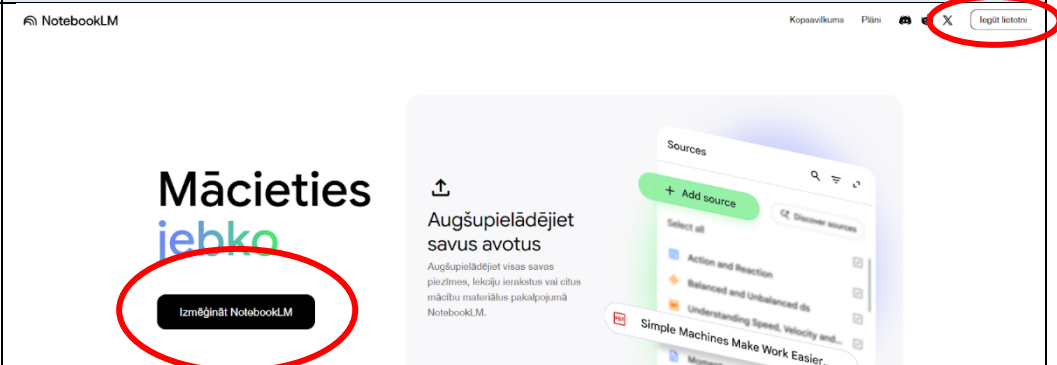
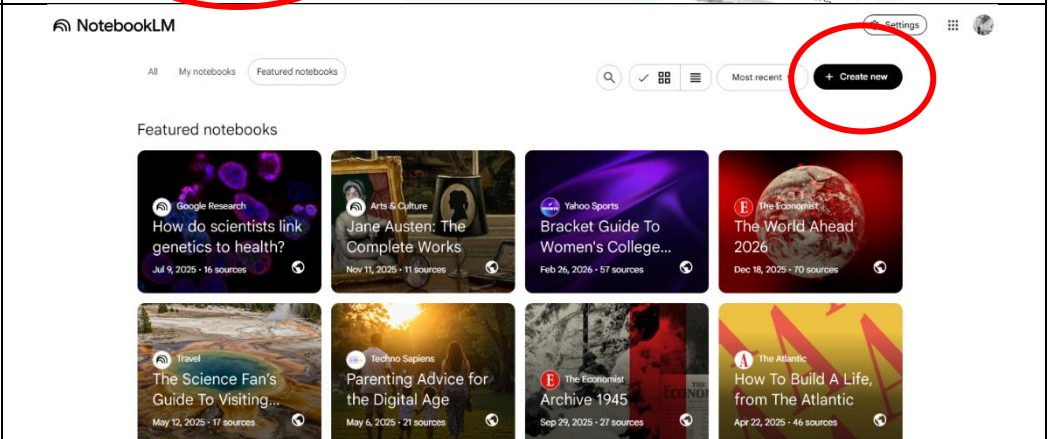
5.1. NotebookLM

Informāciju apkopojā Ieva Hofmane,

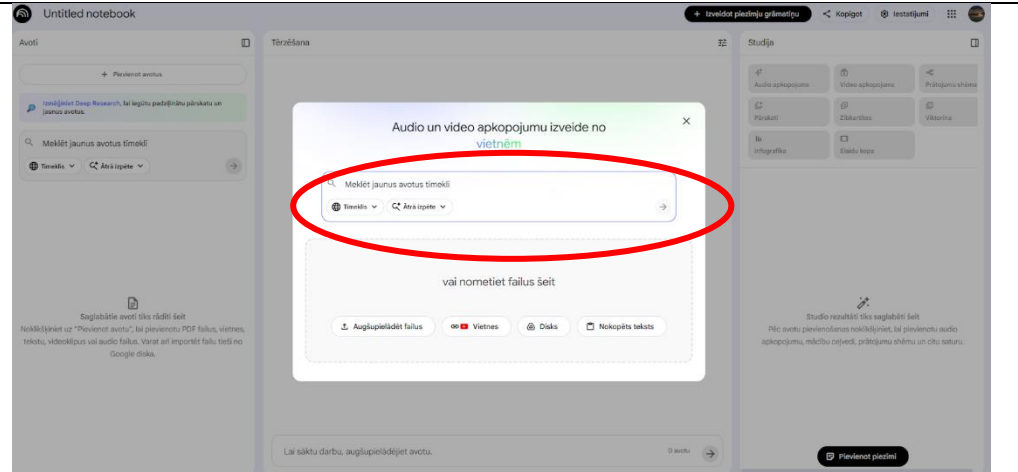
Ilva Logina un Ilze Šulca

NotebookLM ir plašs darbību piedāvājums, lai veidotu interesantus uzdevumus. Var lietot gan skolotāji, gan skolēni. Var izveidot zibatmiņas kartītes un viktorīnas no saviem dokumentiem, ģenerēt un pielāgotus pārskatus, kas ļaus veidot mācību materiālus kā rokasgrāmatu. Tas ir viens no jaudīgākajiem palīgiem informācijas apstrādē.

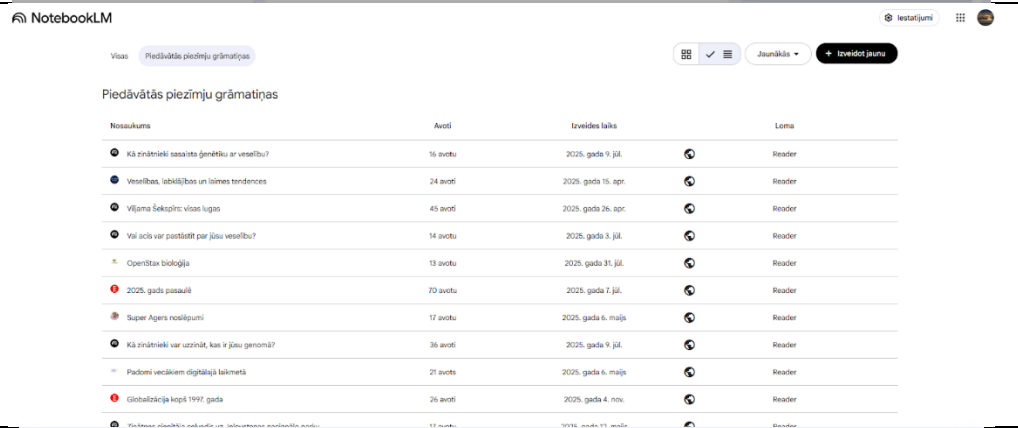
- **Informācijas apstrāde:** Tu augšupielādē savus dokumentus (PDF, tekstus, Google diskus), un MI kļūst par ekspertu tieši tavos datos. Tas neizdomā faktus no interneta, bet atbild balstoties tikai uz taviem failiem.
- **Audio pārskati:** NotebookLM var pārvērst tavus dokumentus par reālistisku podkāsta sarunu, kur divi mākslīgie intelekti apspriež tavu tēmu.
- **Kopsavilkumi un struktūras:** Tas palīdz automātiski izveidot studiju ceļvežus, laika joslas vai projektu plānus no nesakārtotiem pierakstiem.

Apraksts	Attēls no ekrāna
Var reģistrēties ar gmail.com vai facebook kontu	
Izveido jaunu dokumentu	

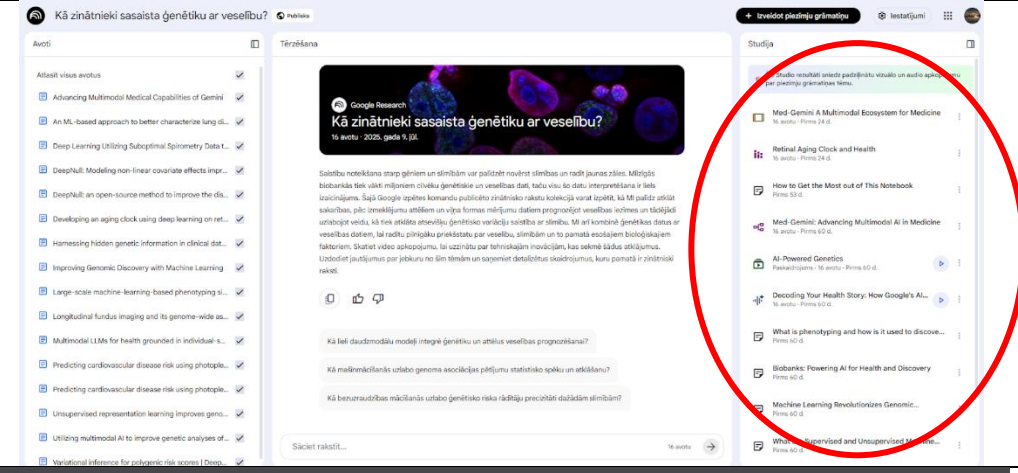
Izveidojiet jaunu vietu "Izveidot jaunu", kur var veidot savu piezīmju grāmatiņu. Nodēfinējiet savu piezīmju grāmatiņu



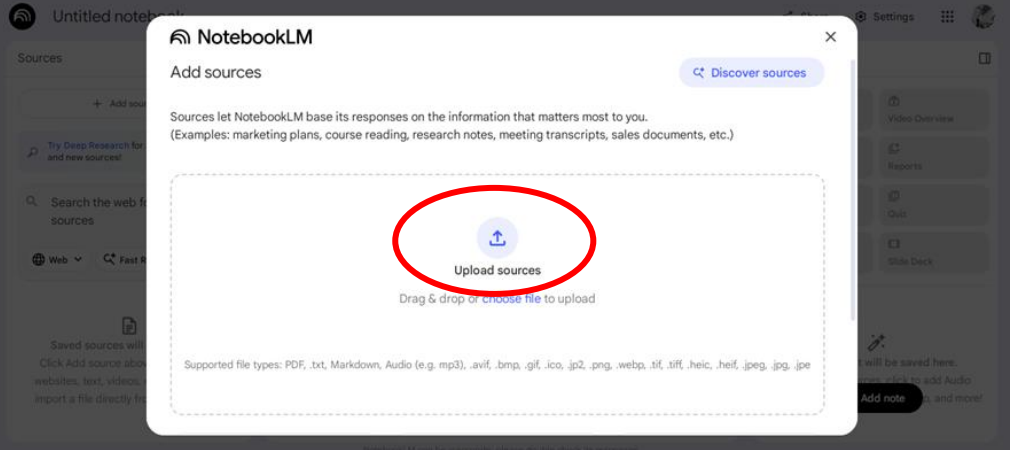
Jau ir gatavas piezīmju grāmatiņas, kur var smelties informāciju



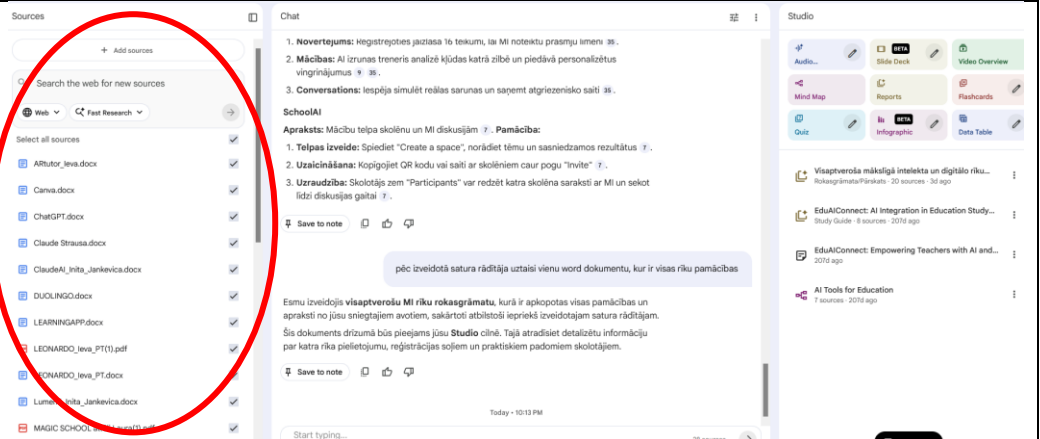
Atverot piezīmju grāmatiņu, ir iegūts konspēkts par konkrēto tēmu, bet labajā malā ir iespējams apskatīties gan vizuālā, gan audio veidā konkrēto tēmu.



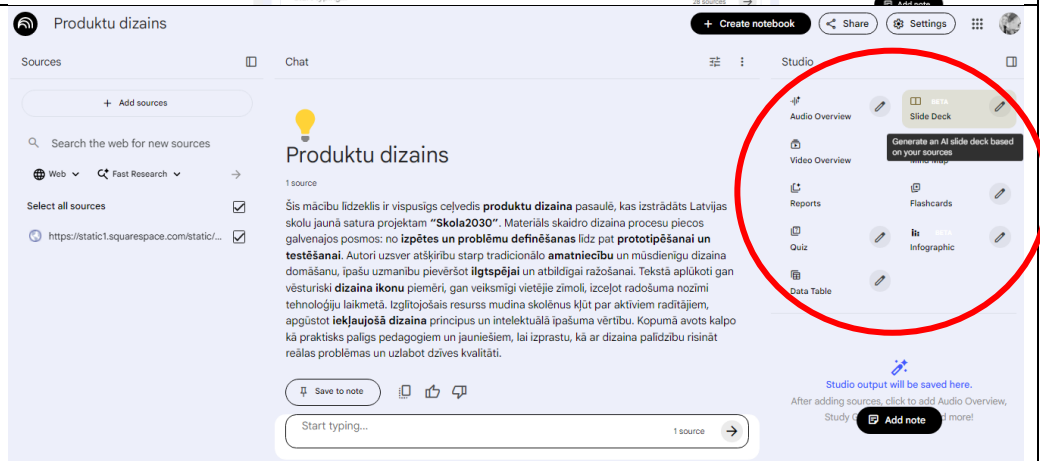
Veidojot savu piezīmju grāmatiņu lejupielāde iepriekš saglabātu mācību materiālu PDF (vai savu izvēlēto failu vai saiti no interneta)



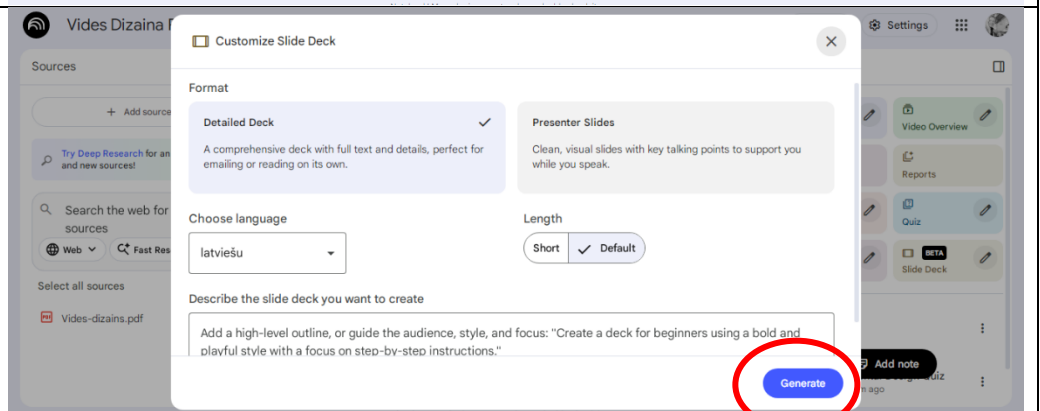
Augšupielādēt var kopā līdz 50 failiem. Viedojot konkrētos mācību materiālus var atzīmēt ar "ķeksīti", kurus failus izmantot konkrētajā materiālā, kuru vēlēšities izveidot.



Kad dokuments lejupielādēts, ir iegūts konspекts par konkrēto tēmu, arī audio formātā. Var veidot gan konspекtu, gan prezentāciju, viktorīnas, infografiku u.c.



Izvēloties veidot prezentāciju, jāieraksta uzvedne un citi parametri, kurus vēlaties prezentācijā.



Kad prezentācija gatava, izvērtē to kritiski. Kaut arī pamatā saturs tiek veidots atbilstoši, mēdz būt arī kļūdas. Veic labojumus, pirms saglabā.



Saglabā PPT vai PDF formātā.

The screenshot shows a web application interface for 'Produktu dizains'. On the left, there is a 'Sources' panel with a search bar and a list of sources, including 'https://static1.squarespace.com/...', with checkboxes for selection. The main content area features a lightbulb icon and the title 'Produktu dizains'. Below the title, there is a paragraph of text in Latvian discussing design education and the 'Skola2030' project. At the bottom of the main content, there are icons for 'Save to note', 'Share', and 'Like'. A search bar at the bottom of the main content area contains the text 'Start typing...'. On the right side, there is a 'Studio' panel with a red circle highlighting a 'Cardboard to' dropdown menu. This menu includes options for 'Show prompt', 'Download PDF Document (.pdf)', and 'Download PowerPoint (.pptx)'. Below the menu, there are several image thumbnails, including one of a chair and another of a wooden structure. At the bottom of the Studio panel, there are buttons for 'Good content' and 'Bad content'.

5.2. Scribbr AI

Informāciju apkopoja: Antra Akermane

Scribbr AI ir tiešsaistes rīku komplekts, kas izmanto mākslīgo intelektu, lai palīdzētu studentiem rakstīt un pārbaudīt akadēmiskos darbus. Tas piedāvā dažādus rīkus, piemēram, **AI detektoru**, kas nosaka, vai tekstu ir rakstījis cilvēks vai mākslīgais intelekts, **parafrazēšanas rīku**, kas pārveido teikumus, saglabājot to nozīmi, kā arī **gramatikas un citēšanas pārbaudītājus**. Šie rīki palīdz uzlabot teksta kvalitāti, izvairīties no plāgiāta un sagatavot pareizi noformētus darbus, piemēram, esejas, referātus vai pētījumus.

Apraksts	Attēls no ekrāna
<p>Izvēlēties plagiātisma pārbaudi</p>	
<p>Lai pārbaudītu plagiātismu tika izvēlēts esejas teksts no Cēsu 1.pamatskolas mājas lapā publicētajām esejām https://cesu1pamatskola.anazana.com/f/uploads/8-klase-par-sevi-Latvija-2.pdf</p>	
<p>Scribbr AI rīks ātri nosaka plagiātisma risku un norāda, kur atrodams līdzīgs teksts.</p>	

5.3. QuillBot analītiskie rīki

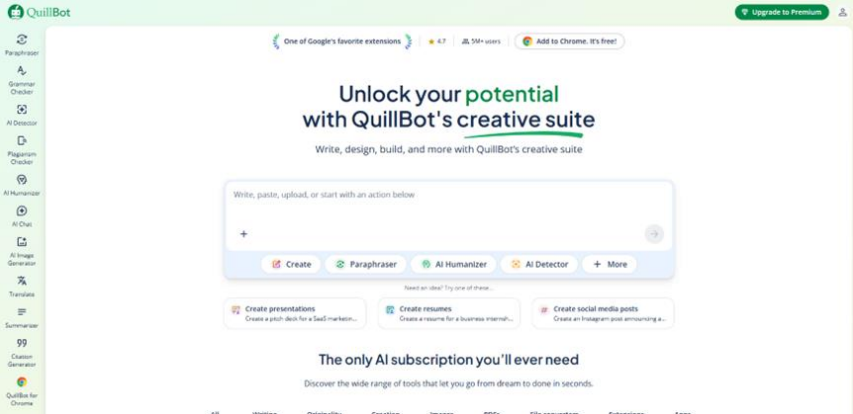
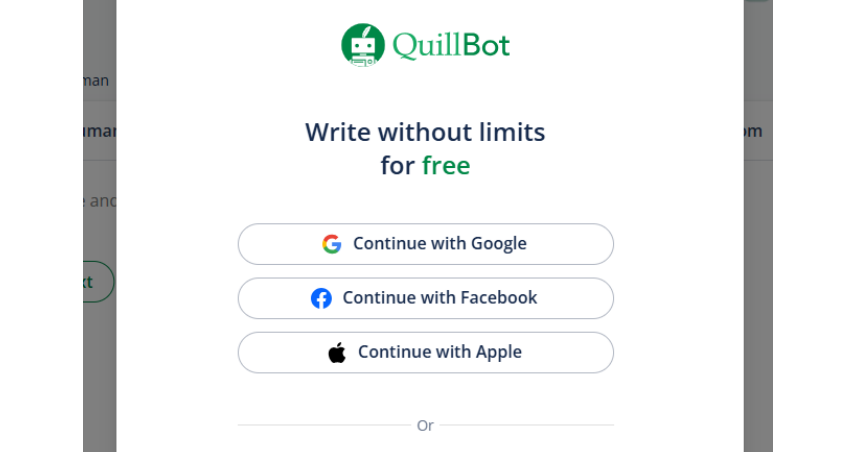
Informāciju apkopoja: Antra Akermane

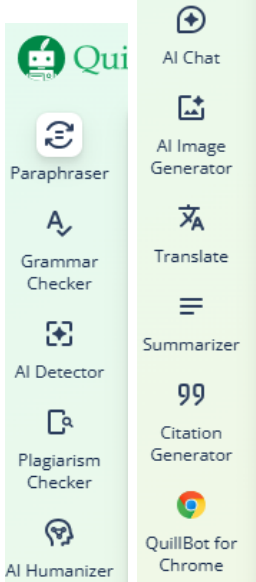
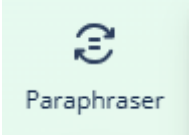
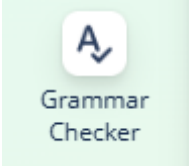
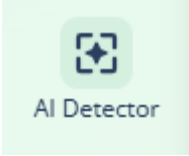
QuillBot ir mākslīgā intelekta rīks, kas palīdz uzlabot un rediģēt tekstus. Tas var pārfrāzēt teikumus, pārbaudīt gramatiku, veidot teksta kopsavilkumus un palīdzēt ar citātu veidošanu.






Skolotājiem tas palīdz, jo var ātrāk sagatavot mācību materiālus, vienkāršot sarežģītus tekstus skolēniem un pārbaudīt vai uzlabot rakstītos darbus. Ar QuillBot var arī izveidot īsus kopsavilkumus no gariem tekstiem vai parādīt skolēniem dažādus veidus, kā izteikt vienu un to pašu domu.



Šis rīks ir īpaši noderīgs valodu priekšmetos (latviešu valoda, angļu valoda), kā arī vēsturē, sociālajās zinībās un citos priekšmetos, kur skolēniem jāveido referāti, apraksti vai eseju darbi.

Jāņem vērā, ka daudzas funkcijas ir pieejamas tikai maksas versijā.

Apraksts	Attēls no ekrāna
Reģistrācija "SignIn"	
Pievienoties ar savu gmail kontu	

<p>kreisajā pusē ir iespēja izvēlēties, ko vēlaties darīt ar tekstu</p>	
	<p>Teksta pārfrāzēšana (Paraphrasing) QuillBot var pārrakstīt tekstu citādi, saglabājot to pašu nozīmi. Kā izmantot: Sagatavot mācību materiālus dažādos sarežģītības līmeņos. Parādīt skolēniem, kā vienu ideju var izteikt vairākos veidos. Palīdzēt skolēniem uzlabot referātus vai esejas. Piemērs:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skolēns uzraksta teikumu. • Skolotājs ievieto to QuillBot. • Programma piedāvā alternatīvus formulējumus, ko var analizēt kopā klasē.
	<p>Gramatikas un pareizrakstības pārbaude QuillBot piedāvā Grammar Checker, kas pārbauda gramatiku, pareizrakstību un pieturzīmes. Kā izmantot:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pārbaudīt skolēnu darbus. • Parādīt biežākās kļūdas klasē. • Mācīt skolēniem pašiem rediģēt savus tekstus.
	<p>AI Detector ir funkcija, kas analizē tekstu un mēģina noteikt, vai tas ir rakstīts ar mākslīgā intelekta palīdzību (piemēram, ChatGPT) vai arī cilvēka paša rakstīts. Šī funkcija nav tas pats, kas plaģiāta pārbaude. Plaģiāta pārbaude meklē, vai teksts ir nokopēts no citiem avotiem internetā vai darbos. AI Detector pārbauda, vai teksts varētu būt ģenerēts ar mākslīgo intelektu, pat ja tas nav kopēts no cita avota. Skolotājiem tas var palīdzēt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • saprast, vai skolēns darbu varētu būt veidojis ar MI palīdzību, • veicināt akadēmisko godīgumu, • pārrunāt ar skolēniem atbildīgu MI rīku izmantošanu mācībās.

 <p>Plagiarism Checker</p>	<p>Plagiarism Checker ir funkcija, kas pārbauda tekstu, lai noteiktu, vai tas ir kopēts no citiem avotiem internetā vai publikācijām. Rīks salīdzina tekstu ar lielu datu bāzi un parāda, ja kādas teksta daļas sakrīt ar jau publicētu saturu. Šī funkcija palīdz atklāt plaģiātu un nodrošināt, ka darbi ir oriģināli.</p> <p>Skolotājiem tas var palīdzēt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pārbaudīt, vai skolēnu referāti vai esejas nav nokopēti, • veicināt akadēmisko godīgumu, • mācīt skolēniem pareizi izmantot avotus un veidot atsauces.
 <p>AI Humanizer</p>	<p>AI Humanizer ir funkcija, kas pārveido ar mākslīgo intelektu ģenerētu tekstu, lai tas izklausītos dabiskāks un vairāk līdzīgs cilvēka rakstītam tekstam. Tā maina teikumu struktūru, vārdu izvēli un stilu, lai teksts būtu plūstošāks un vieglāk saprotams. Šī funkcija palīdz padarīt tekstu dabiskāku un lasītājam saprotamāku.</p> <p>Skolotājiem tas var palīdzēt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • uzlabot mācību materiālu valodu un skaidrību, • pielāgot tekstu skolēnu vecumam vai zināšanu līmenim, • parādīt skolēniem, kā vienu un to pašu tekstu var izteikt dažādos veidos.
 <p>AI Chat</p>	<p>AI Image Generator ir funkcija, kas ar mākslīgā intelekta palīdzību ģenerē attēlus pēc teksta apraksta. Lietotājs ievada aprakstu, un rīks izveido attēlu, kas atbilst dotajai idejai. Šī funkcija palīdz ātri izveidot vizuālus materiālus bez grafiskā dizaina prasmēm.</p> <p>Skolotājiem tas var palīdzēt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • veidot ilustrācijas prezentācijām un mācību materiāliem, • sagatavot vizuālus piemērus stundām, • palīdzēt skolēniem radošos projektos vai prezentācijās.
 <p>Translate</p>	<p>Translate ir funkcija, kas ar mākslīgā intelekta palīdzību tulko tekstu no vienas valodas citā. Lietotājs ievada tekstu, un rīks ātri piedāvā tā tulkojumu izvēlētajā valodā. Šī funkcija palīdz saprast un izmantot tekstus dažādās valodās.</p> <p>Skolotājiem tas var palīdzēt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tulkot mācību materiālus vai instrukcijas, • palīdzēt skolēniem saprast tekstus svešvalodā, • izmantot valodu stundās, lai salīdzinātu tulkojumus un mācītos jaunus vārdus.
 <p>Summarizer</p>	<p>Summarizer ir funkcija, kas ar mākslīgā intelekta palīdzību saīsina garus tekstus un izceļ galveno informāciju. Tā analizē tekstu un izveido īsu kopsavilkumu, saglabājot svarīgākās idejas. Šī funkcija palīdz ātri saprast teksta galveno domu.</p> <p>Skolotājiem tas var palīdzēt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sagatavot īsus kopsavilkumus no gariem mācību tekstiem, • palīdzēt skolēniem saprast sarežģītus materiālus, • veidot konspektus vai mācību materiālu pārskatus.

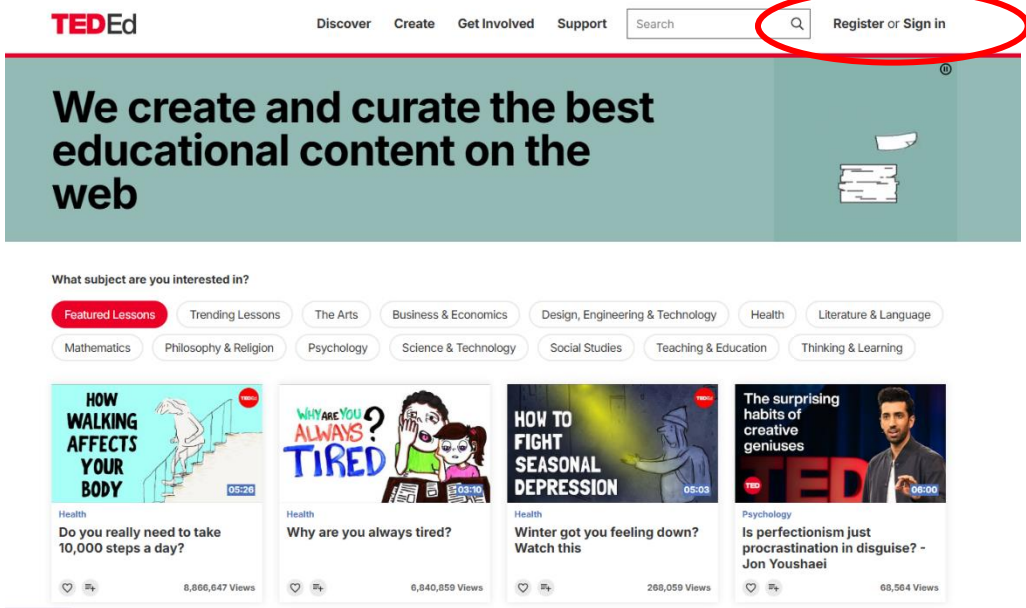
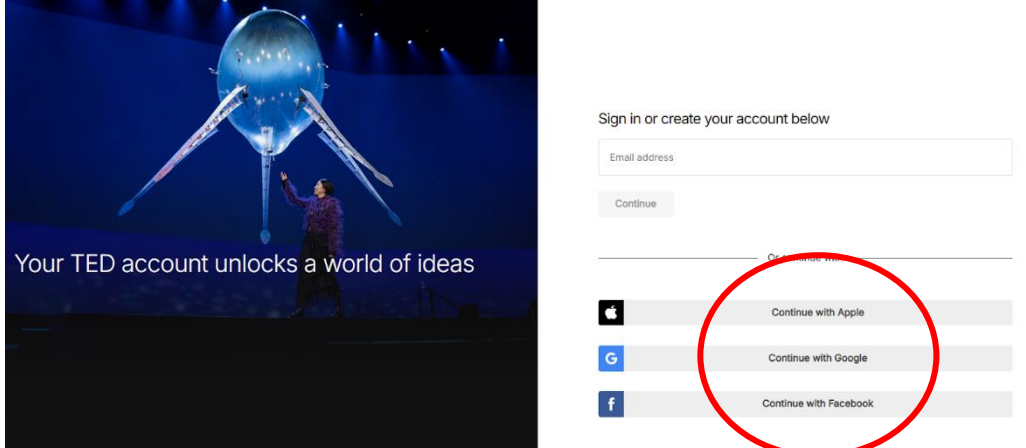
 <p>Citation Generator</p>	<p>Citation Generator ir funkcija, kas palīdz automātiski izveidot atsauces un bibliogrāfiju dažādos akadēmiskajos stilos (piemēram, APA, MLA u.c.). Lietotājs ievada informāciju par avotu, un rīks izveido pareizi noformētu citātu. Šī funkcija palīdz pareizi norādīt izmantotos avotus akadēmiskajos darbos.</p> <p>Skolotājiem tas var palīdzēt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mācīt skolēniem, kā pareizi veidot atsauces, • ātri sagatavot bibliogrāfiju mācību materiāliem, • veicināt akadēmisko godīgumu skolēnu darbos.
 <p>QuillBot for Chrome</p>	<p>QuillBot for Chrome ir pārlūka paplašinājums, kas ļauj izmantot QuillBot funkcijas tieši Chrome interneta pārlūkā, rakstot tekstu dažādās vietnēs. Tas nozīmē, ka lietotājs var pārfrāzēt tekstu, pārbaudīt gramatiku vai uzlabot rakstīto tekstu, neatverot pašu QuillBot mājaslapu. Šī funkcija palīdz ērtāk un ātrāk izmantot QuillBot rīkus ikdienas darbā internetā.</p> <p>Skolotājiem tas var palīdzēt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ātri uzlabot tekstu e-pastos vai mācību platformās, • pārbaudīt gramatiku, rakstot instrukcijas skolēniem, • izmantot QuillBot funkcijas, veidojot materiālus tiešsaistes vidē.

6. Izglītojošas platformas

6.1. TED-Ed

Informāciju apkopojā: Antra Akermane

TED-Ed ir izglītības platforma, kas piedāvā īsus animētus video par dažādām mācību tēmām. Skolotāji to var izmantot stundās, lai skaidrotu sarežģītus jēdzienus, veicinātu diskusijas un padarītu mācīšanos interesantāku. Platforma piedāvā arī jautājumus un uzdevumus, kas palīdz pārbaudīt skolēnu izpratni.

Apraksts	Attēls no ekrāna
Reģistrācija:	
Pievienoties var:	

Reģistrējoties uzdos
jautājumus, kādas
tēmas jums interesē

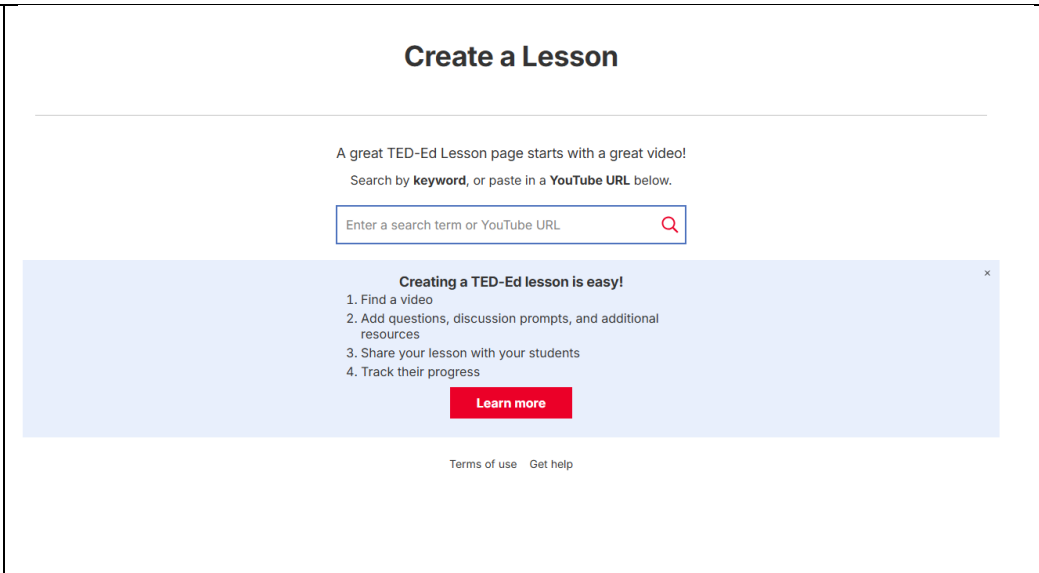
Izvēlas video, kas
paredzēti
skolotājam

Attēlā redzama TED-
Ed sadaļa
Lessons, kur
pieejami dažādi
mācību video. Tos
var filtrēt pēc
mācību
priekšmetiem un
skolēnu vecuma, lai
skolotāji viegli
atrastu piemērotus
materiālus savām
stundām.

Šī ir Create a Lesson funkcija platformā TED-Ed.

Funkcija: tā ļauj skolotājiem izveidot savu mācību stundu, pievienojot video (piemēram, no YouTube), izveidojot jautājumus un diskusiju uzdevumus, daloties ar tiem ar skolēniem un sekojot viņu progresam.

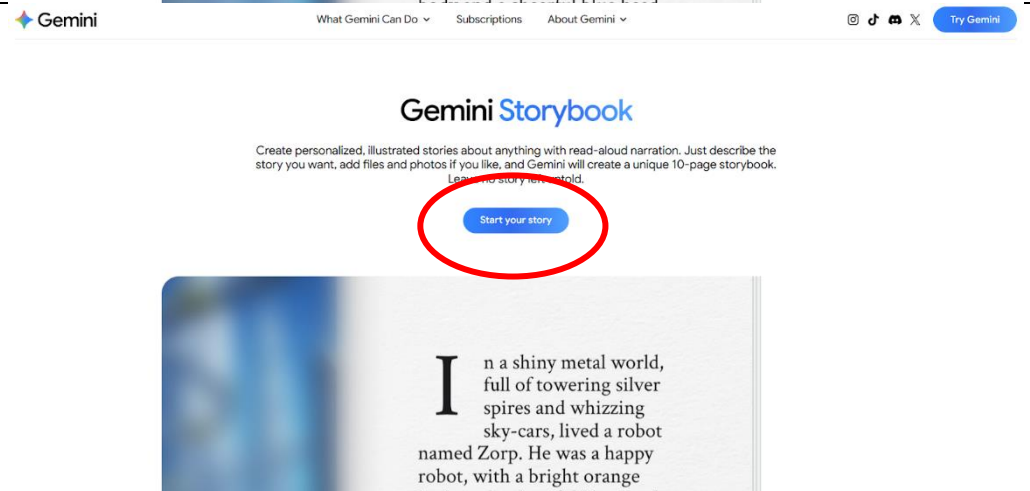
TED-Ed Student Talks funkcija ļauj skolēniem attīstīt un prezentēt savas idejas publiski. Programma piedāvā aktivitātes un materiālus, kas palīdz skolotājiem vadīt skolēnus ideju veidošanā, runas sagatavošanā un dalīšanās ar citiem.



6.2. Storybook (Gemini/Google)

Informāciju apkopoja: Ilva Logina

Gemini Storybook ir funkcija, kas ļauj ar mākslīgā intelekta palīdzību izveidot ilustrētas pasaku grāmatas. Lietotājs vienkārši apraksta, kādu stāstu vēlas, un sistēma automātiski izveido apmēram 10 lappušu stāstu ar tekstu, attēliem un pat balsi lasījumu. Stāstu var pielāgot, pievienojot savas idejas, fotogrāfijas vai izvēloties ilustrāciju stilu, un pēc tam to var lasīt, klausīties, izdrukāt vai dalīties ar citiem.

Apraksts	Attēls no ekrāna
<p>https://gemini.google/overview/storybook/ reģistrējas ar gmail kontu.</p>	 Screenshot of the Gemini Storybook website. The page features the Gemini logo at the top left, navigation links for 'What Gemini Can Do', 'Subscriptions', and 'About Gemini', and social media icons. A blue 'Try Gemini' button is circled in red in the top right corner. The main heading is 'Gemini Storybook', followed by a description: 'Create personalized, illustrated stories about anything with read-aloud narration. Just describe the story you want, add files and photos if you like, and Gemini will create a unique 10-page storybook. Leave no story left untold.' Below this is a 'Start your story' button. A preview of a story page is shown, featuring a blue background and the text: 'In a shiny metal world, full of towering silver spires and whizzing sky-cars, lived a robot named Zorp. He was a happy robot, with a bright orange...'
<p>Izveidot grāmatiņu 10.lpp garu par sev interesējošu tēmu.</p>	 Screenshot of the Gemini Storybook website, similar to the one above. The 'Start your story' button is circled in red. The text and layout are identical to the previous screenshot.

Ir doti piemēri, no kādiem tekstiem var izveidot stāstus.

Storybook (Experiment)

Create a customized picture book, for either children or adults, given a topic, an optional target audience age, and an optional art style for the images.

My 7 year old doesn't want to sleep over at their grandma's house. Create a storybook to help them cope.

This is a photo of my college roommate, Amelia. She leaves empty mugs everywhere. Write a funny storybook about how she lear...

Using a Claymation art style, create a storybook about friendly bees and how useful they really are to the earth, to help my ki...

Using an Anime art style, create a storybook for my brother Akito who just moved out of my parents house and has to learn to be a...

Experiments may have unexpected results. Share your feedback with the thumbs up/down button. [Learn more](#)

Ask Gemini

Ierakstiju fragmentu no teikas par Dobeles pili.

Gemini

Zile un Dobeles Pils Spidošais Noslēpums

Dobeles pils - Dobeles pils tikusi nobeigta ar vara juntu, kas saulainā dienā laistījies un bij tāli saredzams. Teika pat stāsta, ka kuģinieki, kas braukūši uz Ventspili, redzējuši to no jūras. Vīri šo juntu arvien noturējuši par...

Storybook (Experiment)

Esmu izveidojis stāstu 5 gadus vecam bērnam, kas stāsta par mazu vāverīti Zili un Dobeles pils spožo vara juntu un augsto torni, kurā dzīvoja smaidīga princese, kas sūtīja labestības vēstules.

Zile un Dobeles Pils Spidošais Noslēpums
16 Dec, 11:57

Ask Gemini

Zile un Dobeles Pils Spidošais Noslēpums

Cover

Zile un Dobeles Pils Spidošais Noslēpums
By Ilva Logina

Listen

Stāsts ir 10.lpp garš, ir iespējams ielādēt datorā, dalīties un klausīties.

Gemini

Zile un Dobeles Pils Spidošais Noslēpums

Dobeles pils - Dobeles pils tikusi nobeigta ar vara juntu, kas saulainā dienā laistījies un bij tāli saredzams. Teika pat stāsta, ka kuģinieki, kas braukūši uz Ventspili, redzējuši to no jūras. Vīri šo juntu arvien noturējuši par...

Storybook (Experiment)

Esmu izveidojis stāstu 5 gadus vecam bērnam, kas stāsta par mazu vāverīti Zili un Dobeles pils spožo vara juntu un augsto torni, kurā dzīvoja smaidīga princese, kas sūtīja labestības vēstules.

Zile un Dobeles Pils Spidošais Noslēpums
16 Dec, 11:57

Ask Gemini

Zile un Dobeles Pils Spidošais Noslēpums

Cover

Zile un Dobeles Pils Spidošais Noslēpums
By Ilva Logina


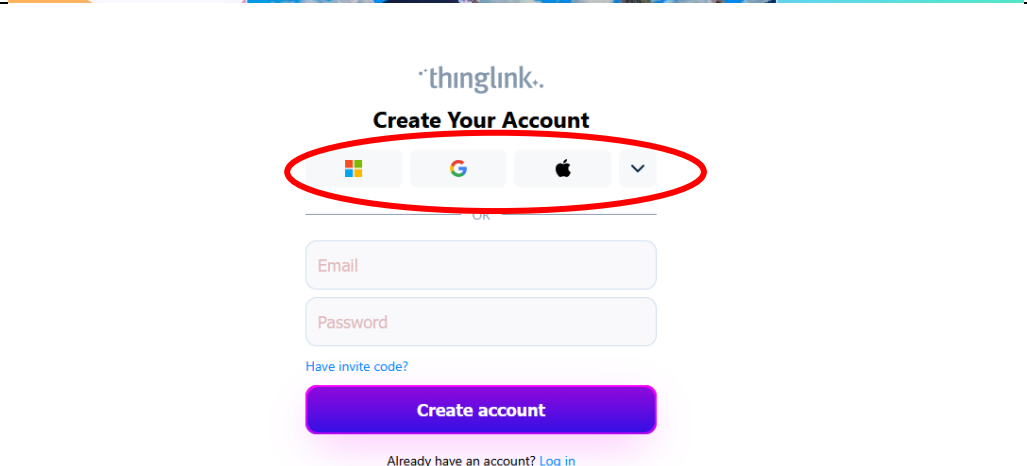
Listen

6.3. Thinglink

Informāciju apkopoja: Laura Hofmane

ThingLink ir digitāla platforma, ar kuru var veidot **interaktīvus mācību materiālus un stāstus**, pievienojot attēliem vai video tā sauktos "karstos punktus". Šajos punktos var ievietot tekstu, audio, video vai saites, lai lietotāji varētu izpētīt informāciju soli pa solim. To bieži izmanto skolās, jo tas palīdz padarīt mācības vizuālākas, interesantākas un vieglāk saprotamas, kā arī ļauj veidot pat 360° virtuālās tūres.

Izglītības sektorā ThingLink bieži izmanto, lai veidotu interaktīvas mācību kartes, vēsturiskus scenārijus vai valodu apguves rīkus. Skolotāji un studenti var kopīgi veidot vizuālus stāstus, kas palīdz attīstīt digitālās prasmes un veicina aktīvu mācīšanos.

Apraksts	Attēls no ekrāna
<p>https://www.thinglink.com/en/</p>	
<p>Var reģistrēties ar Microsoft, gmail.com, apple, facebook vai citiem jau esošiem kontiem</p>	

Izvēlaties K-12 School (Basic, Primary, Secondary) un aizpildīt nepieciešamo informāciju.

Let's create the best experience for you
Tell us a bit more so we can help you get started.

What will you be using ThingLink for?

- Business / Government**
For employee training, on-boarding, virtual tours, safety training, maintenance scenarios, interactive marketing, customer education, XR training.
- Higher Education & Vocational**
Easily modernize course content into interactive virtual field trips, escape rooms, virtual tours, training simulations, scenario-based learning & XR experiences.
- K-12 School (Basic, Primary, Secondary)**
Empower students with safe, student-friendly creation tools for developing digital skills. Create interactive lessons and virtual field trips that build real-world understanding.

Lai pievienotu kartē aktīvo punktu spied "Add tag"

Get started with help from ThingLink AI [Continue](#)

Add tag

Done

Your getting started checklist:

- Add a **Text and Media** tag to your image
- Try adding another type of tag
- Click on **Done** to save your changes
- Share your thinglink

Kreisajā pusē aizpildi informāciju, ko vēlies, lai parādās aktīvajā logā. Gan visa informācija ir pievienota spied "Done"

Pilsēta - Jelgava

Vēsturiskais Jelgavas nosaukums ir Mitava (latīņu: Mitovia, vācu: Mitau).

[Lasīt vairāk](#)

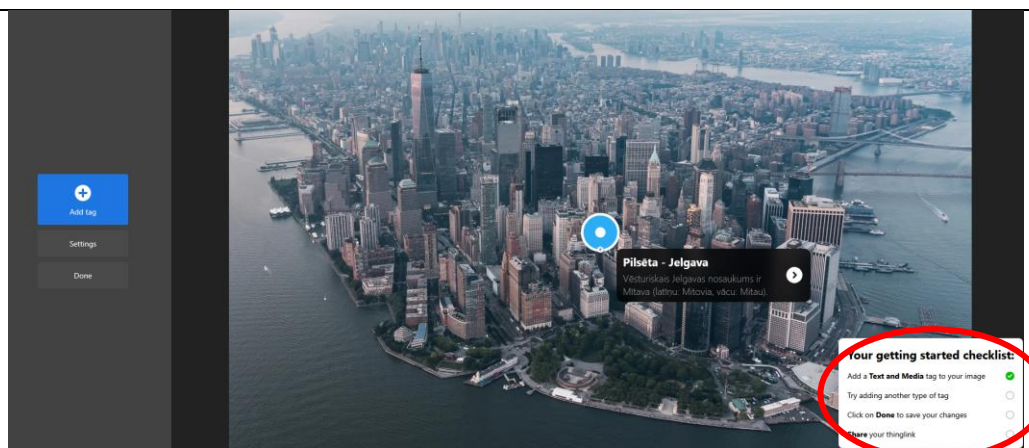
Your getting started checklist:

- Add a **Text and Media** tag to your image
- Try adding another type of tag
- Click on **Done** to save your changes
- Share your thinglink

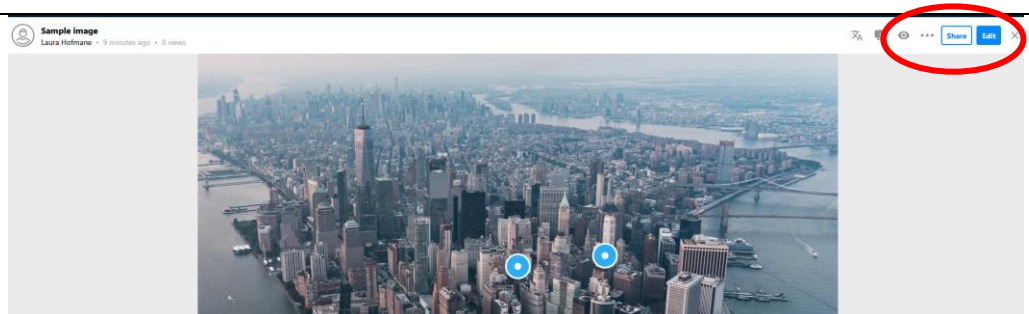
Kad aktīvais punkts ir pievienots, tad ar peļi uzbraucot uz tā parādās ievadītā informācija.

Uzsākot lietot šo programma ir ievada solji, kur apmāca lietotāju, liekot pievienot dažādas aktivitātes.

Kad visas izmēģinājuma darbības ir veiktas, var spiest DONE



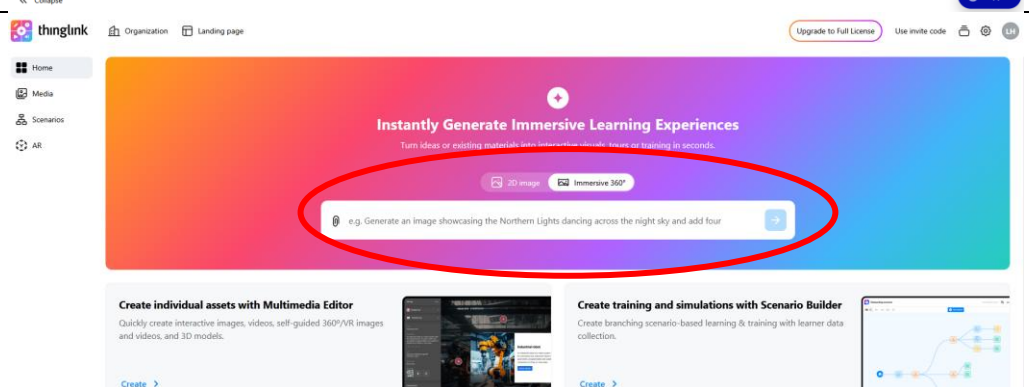
Publicēt, labot vai x-iziet



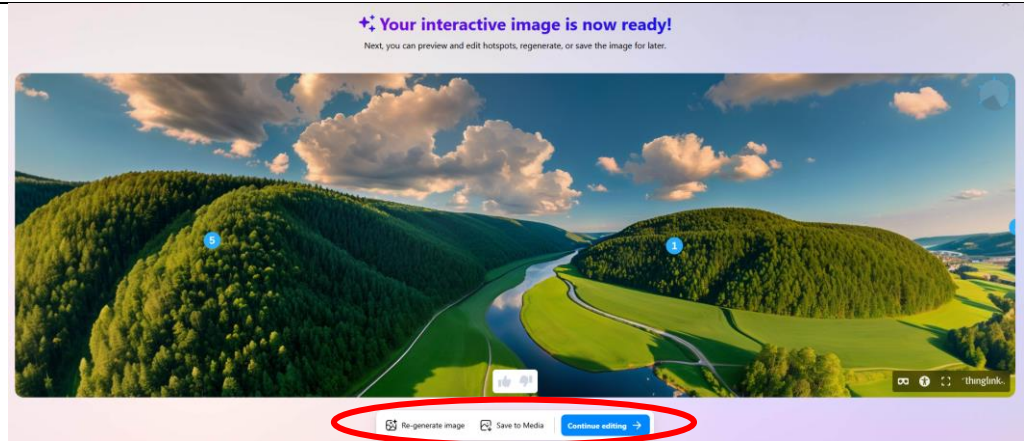
Kreisajā pusē Home vienmēr aizvedīs uz sākumu. "Create" izveidot jaunu attēlu ar interaktīviem punktiem.



Var izvēlēties vai veidot 2D skatāmu attēlu vai 360grādu attēlu. Pēc attēla veida izvēles, aprakstiet kādu attēlu vēlaties generēt.

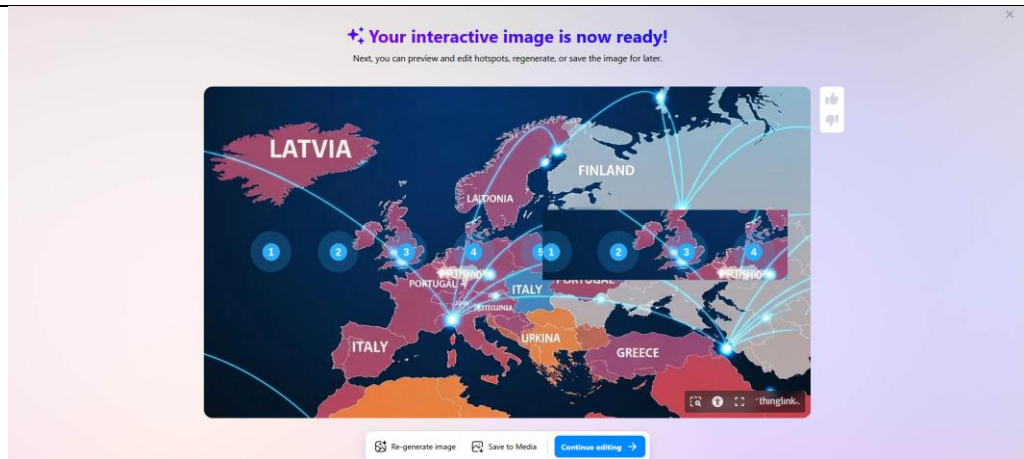


Ievadot prompt "Latvijas karte" izveidojas 3D skatāms dabas skats ar aktīvajiem punktiem, kur ir jau minimāla pamatinformācija par Latviju, dabu un novadiem. Programma piedāvā atkārtot ģenerēšanu, saglabāt pie izveidotajiem Medijiem kā arī papildināt ar labošanu.

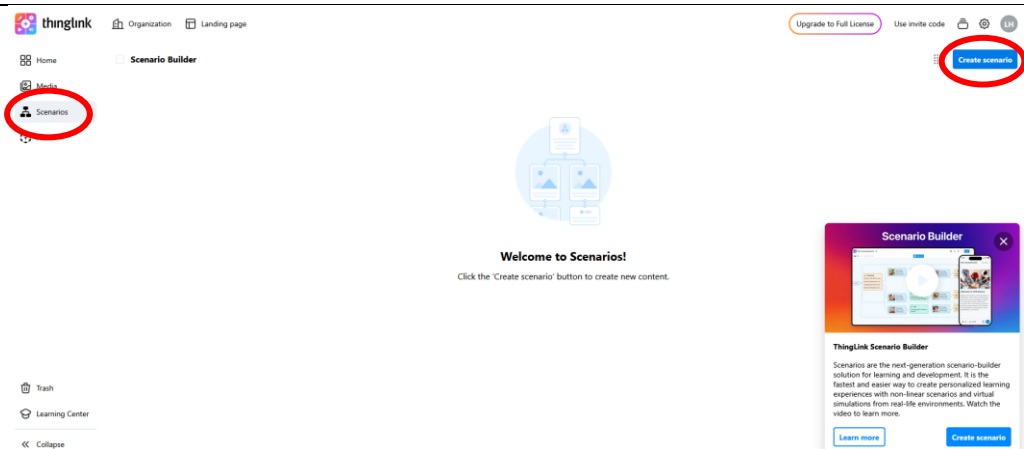


Prompt 2D attēlam "izveido eiropas karti ar valstīm, kuras ir iekļautas projekta pieteikumā". Un pievienots Erasmus projekta pieteikuma fails.

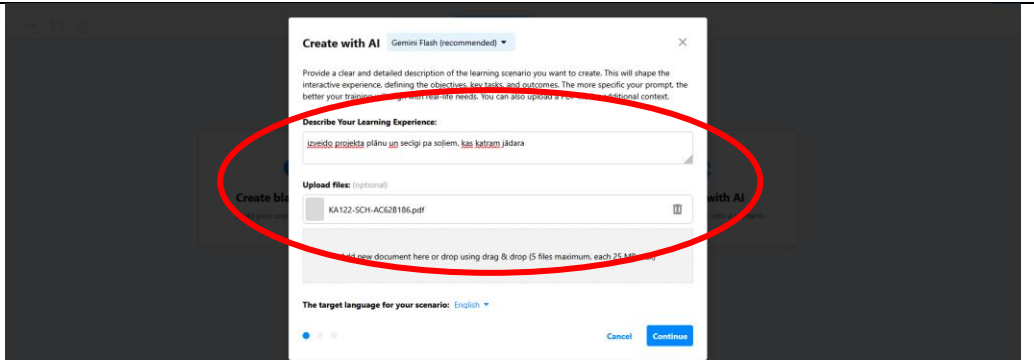
Secinājums – kartes veidot ar šo mākslīgo intelektu nav efektīvi. Veicot labojumus, pārbīdīt aktīvos punktus var, taču nosaukumus izmainīt nevar.



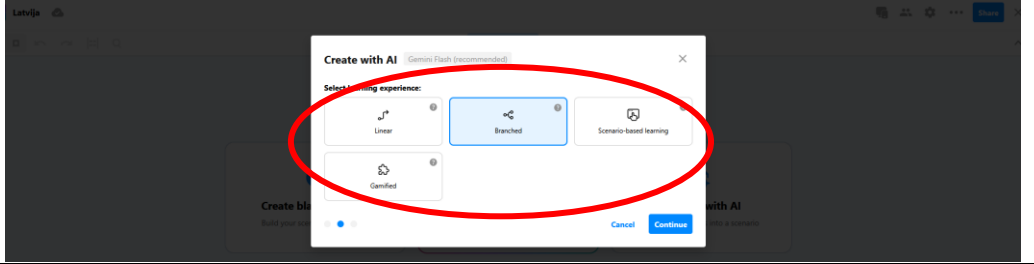
"Scenārija izveide" ir rīks, kur ļauj tev **interaktīvas mācību situācijas**, kur lietotājs pieņem lēmumus un redz to sekas.



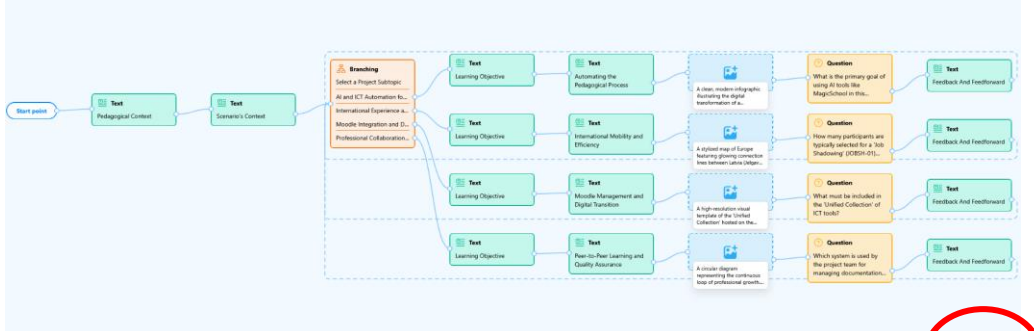
Apraksti situāciju, pievieno failus ja nepieciešams



Izvēlies scenārija vizuālo attēlojumu



Izveido shematisku attēlu, kur soli pa solim rādīts, kas notiks tālāk balstoties uz pievienoto failu.



Var izveidot arī savu scenāriju soli pa solim, un pēc tam to publicēt skolēniem, lai izpildītu kā uzdevumu kopumu.

