

RTU studiju kurss "IT lietotņu izmantošana mācību materiālu izstrādē"**OL000 Liepājas akadēmija****Vispārējā informācija**

Kods	LA0560
Nosaukums	IT lietotņu izmantošana mācību materiālu izstrādē
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācītspēks	Sandra Anohina - Pasniedzējs
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 6.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Kurss sniedz iespēju apgūt dažādus informācijas tehnoloģiju rīkus un programmēšanas valodu iespējas mācību materiālu veidošanai. Kursā studenti iepazīstas ar attēlu un video apstrādes pamatiem, interaktīvo tāfeļu izmantošanu, testu izstrādes iespējām un kursu pārvaldības sistēmu lietošanu. Tiek attīstītas prasmes veidot interaktīvus mācību materiālus, vienkāršas spēles un pārbaudes darbus, kā arī izvērtēt dažādu IT rīku piemērotību konkrētam mācību mērķim.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Kursa mērķis ir apgūt dažādus IT rīkus un dažādu programmēšanas valodu iespējas mācību materiālu izveidei. Kursa uzdevumi: 1) Apgūt attēlu un video apstrādes pamatus un IT rīkus tās veikšanai; 2) Apgūt interaktīvās tāfeles iespējas mācību materiālu izstrādei; 3) Iepazīt dažādus testu veidošanas rīkus un apgūt prasmes interaktīvu pārbaudes darbu veidošanā; 4) Iepazīt kursu pārvaldības sistēmas un to lietošanas iespējas mācību procesā.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	1. Studēt ar studiju kursa tēmām saistīto literatūru; 2. Izstrādāt rakstisku studiju darbu un sagatavoties tā prezentēšanai un iesniegšanai kursa laikā un eksāmenā.
Literatūra	Obligātā/ Obligatory: 1. Andersone R., Maslo I., Krūze A., Rutka L., Togla I. Valsts izglītības standartiem atbilstošas mācību literatūras satura izstrāde un izvērtēšana [Elektroniskais resurss]. Pieejas veids: https://visc.gov.lv/vispizglitiba/saturs/dokumenti/metmat/mac_lit_izstrade_20100202.pdf 2. Ozola E. (2006). Krāsu uztvere un iedarbība. - Rīga: Jumava, 148 lpp. 3. Adobe Flash Tutorials, [Elektroniskais resurss] – Tiešsaistes raksts. – [B.v., InfiniteSkills, b.g.] – Pieejas veids: http://www.infiniteskills.com/blog/photoshop-sc5-tutorials/adobe-flash-tutorials Papildu/ Additional: 1. Teaching and Learning with Technology: beyond Constructivism / edited by Concetta M. Stewart, Catherine C. Schifter and Melissa E. Markaridian Selverian. - New York: Routledge, 2010. - xix, 294 p. Citi informācijas avoti/ Other sources of information: 1. Attēlu lietojums mācību procesā, izmantojot daudzveidīgas mācību metodes [Elektroniskais resurss]. Pieejas veids: https://visc.gov.lv/vispizglitiba/saturs/dokumenti/metmat/vesture_6_9/iet2.shtml
Nepieciešamās priekšzināšanas	Priekšzināšanas nav nepieciešamas.

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienēs studijas		Nepilna laika neklātienēs studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
1. Datorgrafika un video Datorgrafikas jēdzieni. Fotoattēlu krāsu toņu korekcijas. Attēlu montāža un kolāžu veidošana. Scenāriju veidošana, filmēšana un video apstrāde. Patstāvīgais darbs: izveidot un apstrādāt attēlu un video par doto tēmu, ievietošanai interaktīvajos mācību materiālos.	12	18	6	24
2. Interaktīvu mācību materiālu izveide Gatavās platformas un rīki interaktīvu mācību materiālu veidošanai. Interaktīvās tāfeles pamata funkcijas un rīki. Interaktīvās tāfeles izmantošana tēmas izklāstā, refleksijai un zināšanu pārbaudei. Interaktīvās tāfeles funkcionalitātes papildināšana ar mobilajām ierīcēm. Patstāvīgais darbs: sagatavot interaktīvos materiālus dotās tēmas mācīšanai, izmantojot interaktīvo tāfeļu. 1. Starppārbaudījums: izveidot interaktīvie mācību materiāli uzdotās tēmas apguvei, iekļaujot paša veidotus un apstrādātus attēlus un video.	16	28	8	36
3. Testu un pārbaudes darbu veidošana, vērtēšanas un rezultātu apkopošanas iespējas Testi un jautājumu veidi. Rīki testu veidošanai. Testa izveide ar brīvpieejas programmatūru. Patstāvīgais darbs: pārbaudes darba (tests) izstrāde, izmantojot apgūtās programmēšanas valodas. 2. Starppārbaudījums: patstāvīgi izveidots tests par uzdoto matemātikas tematu.	14	22	7	29

4. Mācību spēles un to izveides iespējas Cilvēka un datora saskarne. Dažādas programmas mācību datorspēles izveidei. Patstāvīgais darbs: mācību spēles veidošana par izvēlētu matemātikas tematu. 3. Starppārbaudījums: patstāvīgi izveidota neliela mācību spēle izvēlēta matemātikas temata apguvei.	14	22	7	29
5. Kursu pārvaldības sistēmu izmantošanas iespējas mācību procesā Kursu pārvaldības sistēmu (KPS) piemēri. KPS mācību satura organizēšanai. Sadarbības iespējas KPS vidē. Zināšanu pārbaudes rīki. Vērtējumu administrēšana.	8	14	4	18
Kopā:	64	104	32	136

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Zināšanas: 1. Zina datorgrafikas un video veidošanas pamatus. 2. Izprot materiālu pielietošanas un izveidošanas pamatprincipus. 3. Zina testu veidus un to pielietošanu zināšanu pārbaudē. 4. Zina dažādus IT rīkus interaktīvu mācību materiālu un pārbaudes darbu veidošanai. 5. Ir iepazinušies ar mācību spēļu izstrādes IT rīkiem. 6. Ir iepazinušies ar vienu kursu pārvaldības sistēmu un tās iespējām.	Izveidot interaktīvu mācību materiālu uzdotās tēmas apguvei, iekļaujot paša veidotus un apstrādātus attēlus un video. Izveidot testu par uzdoto matemātikas tematu. Izveidot nelielu mācību spēli izvēlēta matemātikas temata apguvei. Rakstisks eksāmens.
Prasmes: 7. Sagatavo attēlus izmantošanai mācību materiālu veidošanai. 8. Izveido (sagatavo scenāriju, nofilmē un apstrādā) nelielu video. 9. Pielieto interaktīvo tāfeli mācību darbā. 10. Izveido testu ar daudzveidīgiem jautājumiem, izmantojot dažādus IT rīkus. 11. Izveido vienkāršu mācību spēli.	Izveidot interaktīvu mācību materiālu uzdotās tēmas apguvei, iekļaujot paša veidotus un apstrādātus attēlus un video. Izveidot testu par uzdoto matemātikas tematu. Izveidot nelielu mācību spēli izvēlēta matemātikas temata apguvei. Rakstisks eksāmens.
Kompetence: 12. Izvērtē interaktīvo rīku izmantošanas iespējas un trūkumus mācību procesā un izvēlas atbilstošāko konkrētā mācību mērķa sasniegšanai.	Izveidot interaktīvu mācību materiālu uzdotās tēmas apguvei, iekļaujot paša veidotus un apstrādātus attēlus un video. Izveidot testu par uzdoto matemātikas tematu. Izveidot nelielu mācību spēli izvēlēta matemātikas temata apguvei. Rakstisks eksāmens.

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
1. starppārbaudījums. Izveidot interaktīvu mācību materiālu uzdotās tēmas apguvei, iekļaujot paša veidotus un apstrādātus attēlus un video	25
2. starppārbaudījums. Izveidot testu par uzdoto matemātikas tematu	25
3. starppārbaudījums. Izveidot nelielu mācību spēli izvēlēta matemātikas temata apguvei.	25
Noslēguma pārbaudījums: Rakstisks eksāmens	25
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	6.0	32.0	32.0	0.0		*	