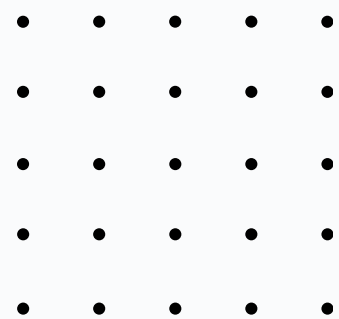
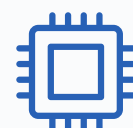




STARPDISCIPLINARITĀTE

PROJEKTA IZSTRĀDĒ : NO IDEJAS LĪDZ RISINĀJUMAM PAMATSKOLĀ UN VIDUSSKOLĀ.



13.08.2026.

PLKST.9.00 - PLKST.13.00



Rīgas Āgenskalna Valsts ģimnāzija

Linda Ozoliņa

Agnese Kramēna-Juzova

DIENAS SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS

Pilnveidot prasmes plānot un īstenot starpdisciplinārus projektus, izmantojot dizaina domāšanas pieeju, sadarbības metodes un iepazīties ar iespēju izmantot digitālos rīkus projekta izstrādes procesā.

Dizaina domāšana projektu izstrādē un analizēšana pēc Edmunda de Bono "Sešu domāšanas cepures" metodes.

Praktisks uzdevums - Labbūtības veicināšanas projekts pedagogiem produkta vai vides objekta izveide no *Lego* klucīšiem.

SEŠU CEPURU METODE



Edvarda de Bono (Edward de Bono) metode “Six Thinking Hats”.
Svarīgi: cepures apzīmē domāšanas virzienus, nevis cilvēka raksturu vai jau notikušā analīzi.

SEŠU CEPURES METODES IZMANTOŠANA IZVĒRTĒJUMĀ



1 Balta — Ko jau zinām par pedagogu ikdienas slodzi un vajadzībām?



Fakti, dati, novērojumi, kas mums jau ir zināmi.



2 Sarkana — Kādas ir mūsu pirmās izjūtas — kas mums pašiem trūkst darbā?



Emocijas, intuīcija, pirmās sajūtas.



3 Zaļa — Kādus objektus/risinājumus varētu izveidot? (brīva ideju plūsma)



Radošas idejas, varianti, nekritizējam — ļaujam plūst!



4 Melna — Kuras idejas ir nereālas vai pārāk riskantas šodienas skolas vidē?



Riski, šķēršļi, problēmas, kas var novērst īstenošanu.



5 Dzeltena — Kura ideja dotu vislielāko labumu ikdienā?



Ieguvumi, vērtība, iespējas, pozitīvais efekts.

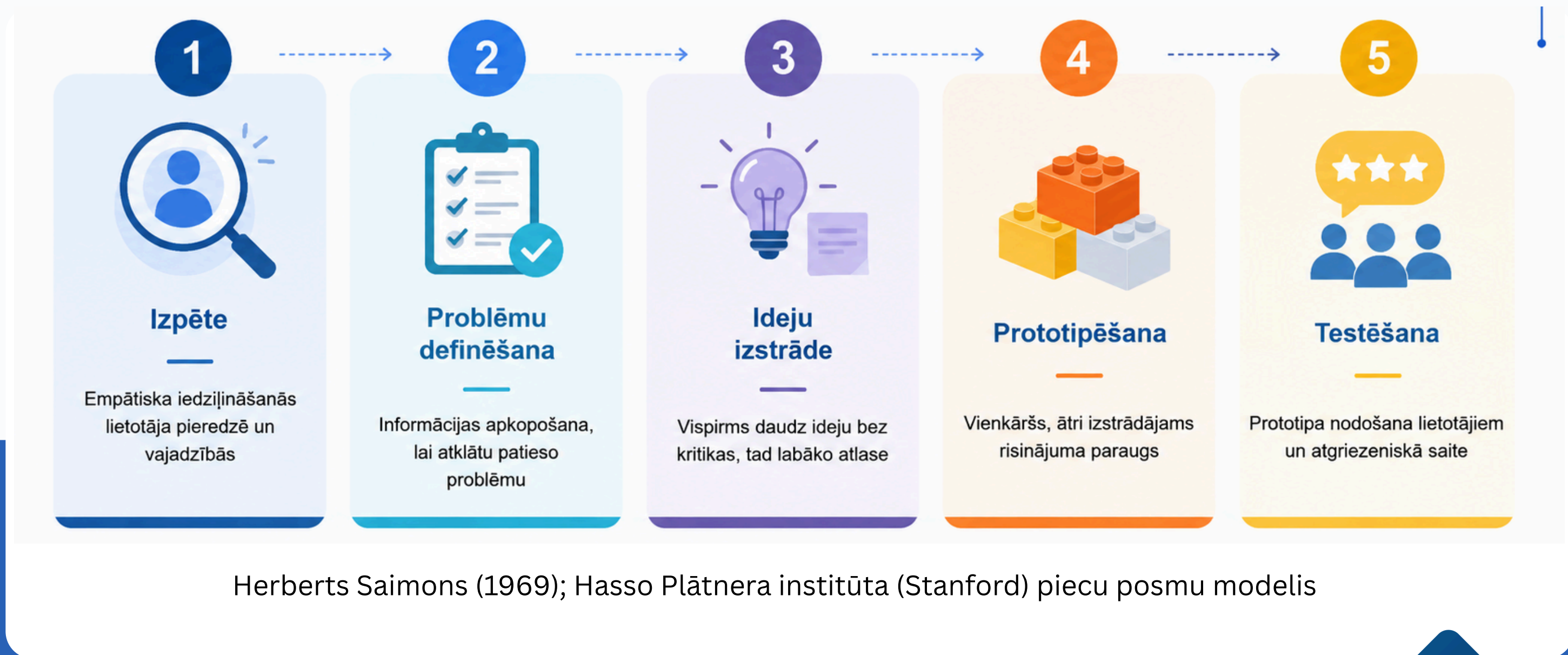


6 Zila — Apkopojam un fiksējam izvēlēto ideju būvēšanai.



Strukturējam, vienojamies un izvēlamies vienu ideju, ko būvēsim.

DIZAINA DOMĀŠANAS PROCESS



KĀPĒC NEPIECIEŠAMA DAUDZPUSĪGĀ DOMĀŠANA?



Nevis strīdamies par skatpunktiem, bet secīgi izpētām tos visus.

KAS MUMS DOD ENERĢIJU DARBĀ?



1 Empātijas aktivitāte (5 min)

Katrs dalībnieks **vienā minūtē** pastāsta:



kas viņam/-ai dod **enerģiju vai mieru** darba dienas laikā;



kas viņu/-u **visvairāk nogurdina**.



Pierakstiet atkārtošos vārdus vai tēmas.



Kas dod enerģiju?



sadarbība
un atbalsts



jēgpilns
darbs



pozitīvas
attiecības



izaugsme
un attīstība



citi...



Pamanām **kopīgo**
– tā ir mūsu
izejas informācija
nākamajiem soļiem!



Kas nogurdina?



pārāk daudz
informācijas



laika
trūkums



konflikti,
spriedze



administratīvais
slodzes



citi...

KAM UN KĀPĒC MĒS BŪVĒJAM



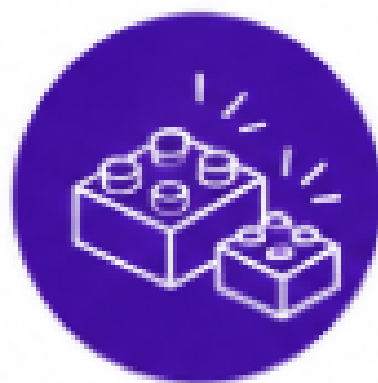
2

Izaicinājuma formulēšana (5 min)

Mūsu mērķis – no izpētē pamanītajām vajadzībām formulēt **skaidru izaicinājumu**, ko risināt ar mūsu objektu.

Mūsu labbūtības objekts ir domāts pedagogam/-ei,
kurš/-a _____,
lai palīdzētu _____.

IDEJAS REALIZĒŠANA



4

LEGO būvēšana (20 min)

TESTĒŠANAS PROCES NO DAŽĀDIEM SKATPUNKTIEM



5

Cepures izloze un prezentēšana (18 min)

Kad objekts gatavs, grupa izlozē cepuri, kas nosaka, no kāda skatpunkta tā prezentēs un testēs **SAVU** jau pabeigto modeli:



Zila

Kā šo objektu varētu ieviest reālajā skolā/koledžā?



Balta

No kā objekts sastāv un kā tas darbojas?



Melna

Kas varētu neizdoties vai kavēt tā izmantošanu?



Sarkana

Kā pedagogs justos, izmantojot šo objektu?



Zaļa

Ko vēl varētu pievienot vai uzlabot?



Dzeltena

Kāpēc šis objekts ir vērtīgs pedagogu labbūtībai?

ATGRIEZENISKĀ SAITE PĒC PREZENTĒŠANAS

1 Savstarpējā grupu saite

Apmainieties ar citu grupu un novērtējiet
VIŅU objektu:



Dzeltenā

— ko objekts dara labi?



Melnā

— kādi riski varētu rasties?



Zaļā

— kā to attīstīt tālāk?

2 Individuālā refleksija



Kā mainījās skatījums uz savu
modeli caur piešķirto cepuri?

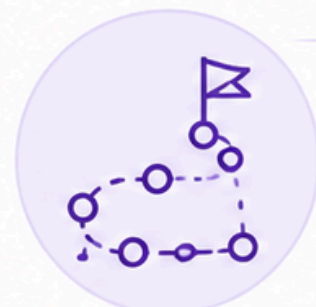


Kuru šodienas ideju jūs
tiešām gribētu īstenot?



Kas jums palīdzētu justies
labāk darbā jau rīt?

SASNIEDZAMIE REZULTĀTI



1

Nosaukt un praktiski izmantot visus **piecus dizaina domāšanas posmus**, pielietojot tos savai profesionālajai labbūtībai.



2

Pielietot **sešu cepuru metodiku** divējādi — strukturētai ideju izstrādei un gatava risinājuma testēšanai.



3

Formulēt **konkrētu, taustāmu ideju**, kas varētu reāli uzlabot pedagogu ikdienu skolā.



4

Sniegt un saņemt **strukturētu atgriezenisko saiti**, izmantojot domāšanas cepuru ietvaru.

KOPSAVILKUMS

1



Daudzpusīgā domāšana ļauj grupai apzināti koncentrēties uz vienu domāšanas virzienu vienlaicīgi - nevis strīdēties, kurš skatpunkts ir "pareizais".

2



Dizaina domāšanas process (izpēte, problēmu definēšana, ideju izstrāde, prototipēšana, testēšana) šodien pielietots nevis skolēnu, bet pašu pedagogu labbūtībai.

3



Sešu cepuru metodika kalpo divējādi — gan idejas atlasei, gan gatava risinājuma kritiskai izvērtēšanai.

4



Šodien radītās idejas un pieredzētais process ir **pārnēsams** gan uz jūsu pašu ikdienu, gan uz darbu ar skolēniem.

NO PARAUGPROGRAMMAS LĪDZ PROJEKTAM



MĀCĪBU PROGRAMMU TĒMAS



MEKLĒJAM SASKARES PUNKTUS



KOPIĢA PROBLĒMA / JAUTĀJUMS



STARPDISCIPLINĀRS PROJEKTS



PIEMĒRS

7.Klasei sociālās zinības

7.1. Kā pilnveidot savu personību?	7.2. Kā vadīt stresu?	7.3. Kā ģimene ietekmē identitātes veidošanos?	7.4. Kā plānot un sasniegt mērķi ilgtermiņā?
------------------------------------	-----------------------	--	--

7.Klase vizuālā māksla

7.1. Gaisma mākslā Kā lietot gaismu kā izteiksmes līdzekli?	7.2. Fantastiski tēli dažādās kultūrās Kā vizuāli attēlot tēla īpašības?	7.3. Pozitīvais un negatīvais laukums kā ierosmes avots radošam darbam Kā uzzīmēt sarežģītu objektu, pētot pozitīvo un negatīvo laukumu attiecības?	7.4. Jūtu un emociju ekspresija portretā Kā veidot fotogrāfiju kolekciju, lai veiksmīgāk uzgleznotu ekspresīvu portretu?	7.5. Arhitektūra un vide Kā pamanīt sakarības starp būvi un vietu, kur tā atrodas?
---	--	---	--	--

PIEMĒRS



7. klase — EMOCIJAS



VIZUĀLĀ MĀKSĻA

7.4. Jūtu un emociju ekspresija portretā



SOCIĀLĀS ZINĪBAS

7.2. Kā vadīt stresu?
Cilvēka emocionālā sfēra



KOPĪGAIS PROJEKTS

“Emociju komikss”



PIEMĒRS

7.Klasei sociālās zinības

7.1. Kā pilnveidot savu personību?	7.2. Kā vadīt stresu?	7.3. Kā ģimene ietekmē identitātes veidošanos?	7.4. Kā plānot un sasniegt mērķi ilgtermiņā?
------------------------------------	-----------------------	--	--

7.Klase literatūra

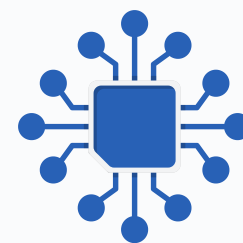
7.1. Mājas Kā literāros darbos tiek parādīta mājas un tur sastapto cilvēku nozīme personības veidošanā?	7.2. Laiks 1. Kā izmantot dzīves situācijas, raksturojot un radot romānu? 2. Kā literārs darbs turpina savu dzīvi citu mākslu interpretācijās?	7.3. Tradīcijas Kā latviešu folklorā un literārajos darbos atklājas latviešu tautas tradīcijas un cilvēka dzīve gadskārtu ritumā?	7.4. Daba Kā, analizējot miniatūras un radot savu tekstu, ar spilgtiem tēlainās izteiksmes līdzekļiem atklāt mazo lietu skaistumu dabā?	7.5. Vēsture Kā prognozēt detektīvstāsta sižetu, tēlu rīcību? Kā apkopot literārā darba sižeta veidošanai nepieciešamās laikmeta liecības?	7.6. Draugi Kā literāra darba iepazīšana palīdz atrast virtuālus draugus?	7.7. Pasaules izziņa Kā paplašināt ceļotāja pieredzi, iepazīstot piedzīvojumu literatūru?
---	---	---	---	--	---	---

PIEMĒRS

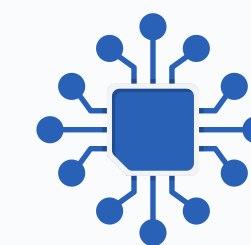


PAMĒĢINIET ARĪ PAŠI





KĀPĒC SKOLĀS DAŽKĀRT NEIZDODAS STARPDISCIPLINĀRIE PROJEKTI?



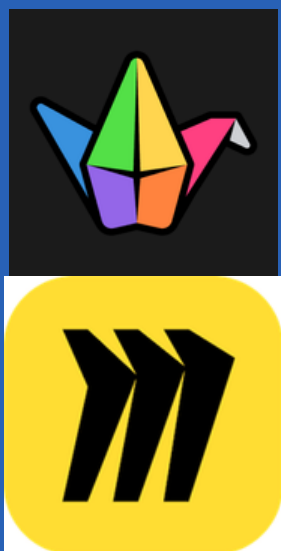
MĒRĶTIECĪGA DIGITĀLO RĪKU IZMANTOŠANA

Digitālie rīku iespējas veiksmīgai projekta izstrādei
MI ētika projektu darbos

DIGITĀLIE RĪKI PROJEKTA IZSTRĀDĒ

1.

Ideja



Padlet

Miro

2.

Pānošana

GoogleDocs

GoogleSheets

Trello

3.

Veidošana

Canva

CapCut

DIGITĀLIE RĪKI PROJEKTA IZSTRĀDĒ

4.

Prezentācija

Canva

Google Slides

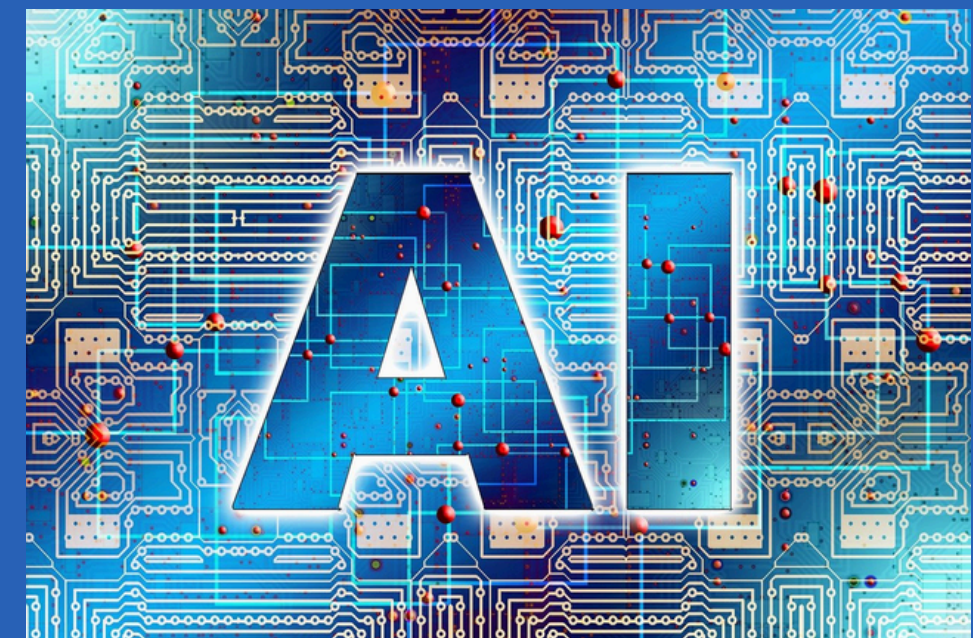
PowerPoint

5.

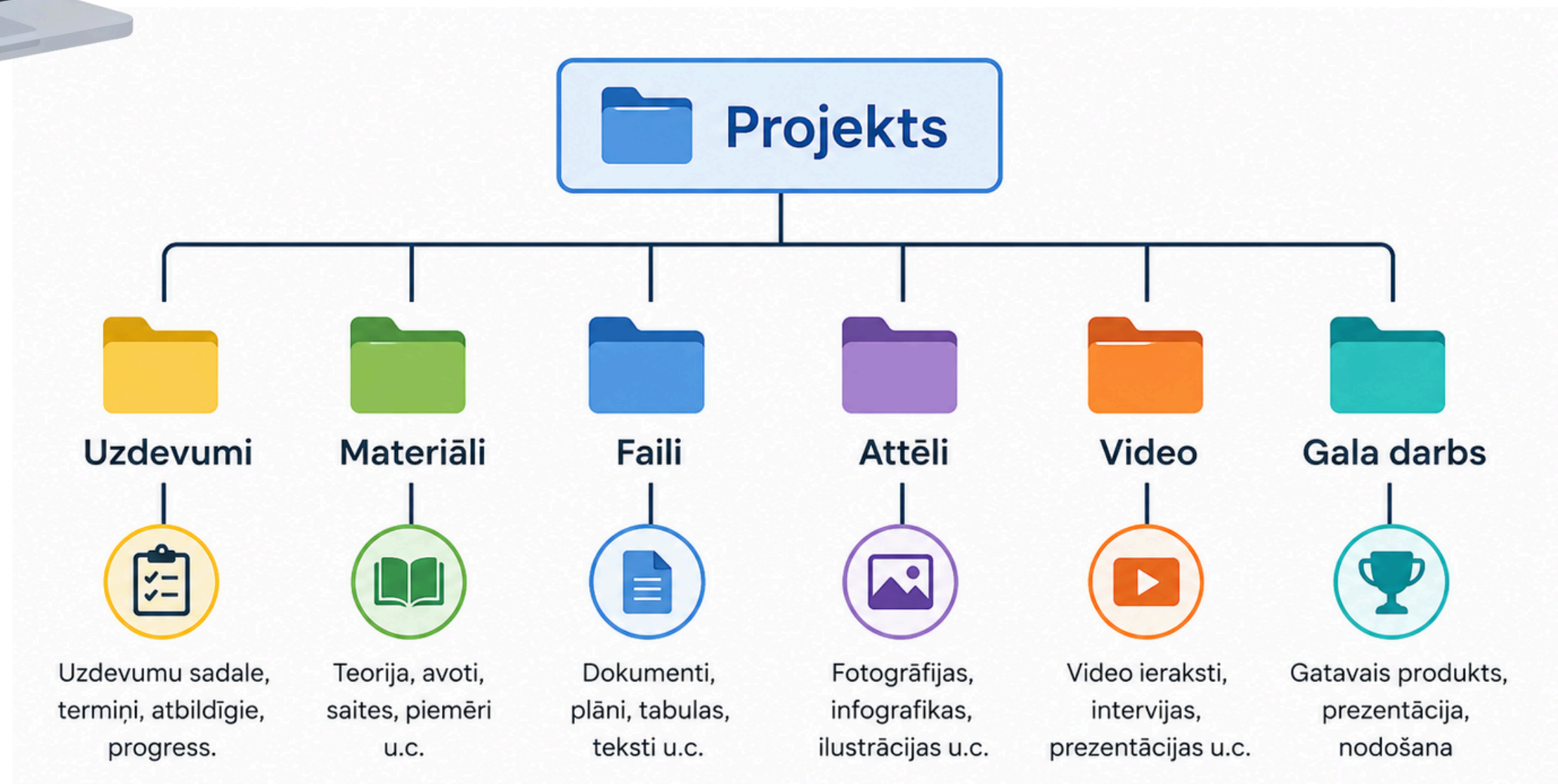
Refleksija

Forms

Mentimeter



DIGITĀLIE RĪKI PROJEKTA ORGANIZĒŠANAI UN DOKUMENTĒŠANAI





FAILU ORGANIZĒŠANA

+ New ▾ ↑ Upload ▾ ↗ Share ... ▾ Sort ▾ ≡		
📄	Name ▾	Modified ▾
📁	Jauna mape	May 12
🖼️	Attēls1.jpg	May 3
🖼️	Attēls2.png	May 3
📄	dokuments gala.docx	May 7
📺	video gala2.mp4	May 8
📄	aaaa.txt	Apr 29



- Grūti atrast vajadzīgos failus
- Nav skaidras struktūras
- Dublējas faili
- Sarežģīti nodot projektu tālāk

+ New ▾ ↑ Upload ▾ ↗ Share ... ▾ Sort ▾ ≡		
📄	Name ▾	Modified ▾
📁	Projekts	May 12
➤	📁 01_Plānošana	May 12
➤	📁 02_Materiāli	May 11
➤	📁 03_Attēli	May 10
➤	📁 04_Video	May 10
➤	📁 05_Gala_darbs	May 12
📄	Projekta kopsavilkums.pptx	May 12



- Viegli atrast jebkuru failu
- Skaidra un saprotama struktūra
- Ātrāka sadarbība
- Viegli nodot projektu nākamajām grupām



KOPLIETOJAMIE DOKUMENTI

Piemērs: Videoprojekts “Āgenskalna Valsts leģendas” ,
skolēni raksta kopīgu projekta aprakstu un veido video

Ko var veidot?

- projekta dienasgrāmata
- scenārijs

Ko dara skolotājs?

- komentē
- izmanto ieteikumu režīmu
- redz versiju vēsturi



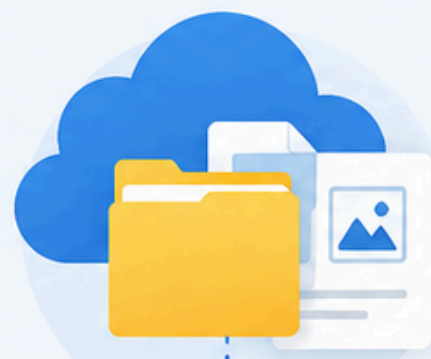
KOPLIETOJAMIE DOKUMENTI

File	Home	Insert	Draw	Page Layout	Formulas	Data	Review	View	Help	Share	Comments
Undo, Redo, Paste, Font settings (Calibri, 11, Bold, Italic, Underline, Color, Background Color), Alignment (Left, Center, Right, Justify, Merge & Center), Number (General, Currency, Percentage, Decimals, Fractions), Styles (Conditional Formatting, Format As Table, Styles), Insert, Delete, Format, Sort & Filter, Find & Select											
F3	Formulas bar										
	A	B	C	D	E	F	F	d	J	J	
1	Nr.	Uzdevums	Atbildīgais	Termiņš	Statuss	Piezīmes					
2	1.	Ideju izpēte un problēmas analīze	Anna, Miks	05.05.	Nav sākts	Jāsagatavo aptauja					
3	2.	Datu vākšana	Liene, Jānis	12.05.	Procesā	Aizpildīt aptaujas, intervijas					
4	3.	Risinājumu ideju ģenerēšana	Visa grupa	15.05.	Pabeigts	Idejas Padlet vidē					
5	4.	Prototipa izstrāde	Marta, Ralfs	22.05.	Procesā	Izveidot pirmo prototipu					
6	5.	Testēšana un uzlabošana	Katrīna, Tomass	29.05.	Plānots	Testēt ar lietotājiem					
7	6.	Prezentācijas sagatavošana	Andrejs, Elza	02.06.	Nav sākts	Sagatavot slaidus					
8	7.	Gala prezentācija	Visa grupa	05.06.	Nav sākts	Skolas pasākumā					
9	Statusu apzīmējumi: - Nav sākts – vēl nav uzsākts - Plānots – plānots, bet vēl nav sākt strādāt - Procesā – darbs notiek - Pabeigts – uzdevums izpildīts Statusu izvēlas no izkrītošās izvēlnes. Skolēns pats maina, kad darbs ir pabeigts vai vēl procesā. Piezīmes palīdz atcerēties galvenos soļus vai nepieciešamos materiālus.										
Navigation and View controls											
Calculation Mode: Automatic Workbook Statistics Give Feedback to Microsoft 100%											

KĀDU RĪKU IZVĒLĒTIES PROJEKTA ORGANIZĒŠANAI?

FAILI

Glabājam, kopīgojam
un kārtojam failus.



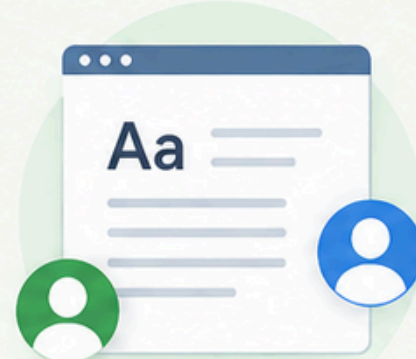
OneDrive



Google Drive

KOPĪGS TEKSTS

Rakstām, rediģējam un
strādājam kopā reāli laikā.



Word Online



Google Docs

DARBU PLĀNOŠANA

Plānojam uzdevumus,
sekojam progresam.



Excel
Online



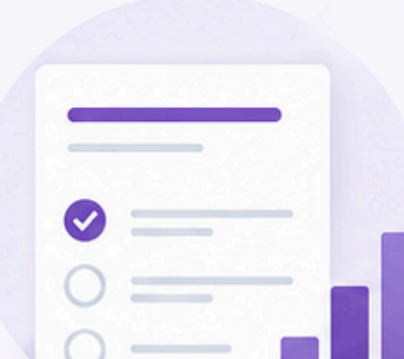
Google
Sheets



Trello

DATU VĀKŠANA

Veidojam aptaujas,
vācam atbildes un datus.



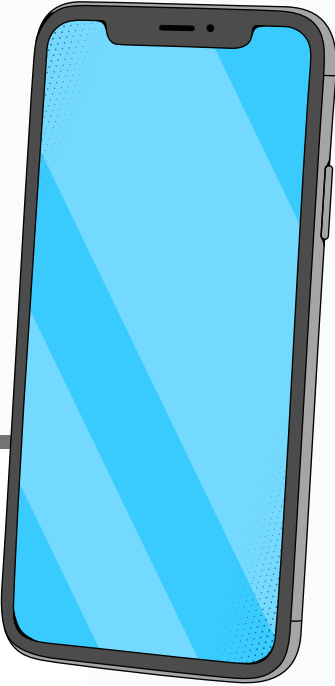
Microsoft Forms



Google Forms



VIZUĀLAIS MATERIĀLS NAV TIKAI “SMUKUMAM”



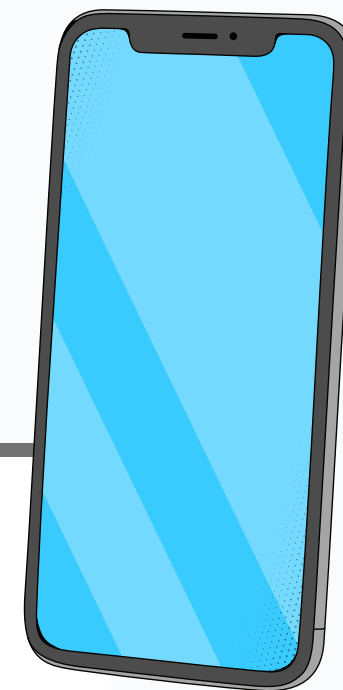
Ko mēs gribam panākt ar vizuālo materiālu?

Informēt → Paskaidrot → Pārliecināt → Ieinteresēt





VISPIRMS MĒRKIS, PĒC TAM RĪKŠ



~~Taisīsim Canva plakātu.~~

Kam to vajag? → Ko gribam panākt? → Kāds formāts? → Kāds rīks?

KO IZVĒLĒTIES?

JA VAJAG...



Ātri nodot vienu galveno ziņu



PLAKĀTS

Īss, uzkrītošs un viegli uztverams.
Lielisks viena vēstījuma nodošanai.



Parādīt datus vai procesu



INFOGRAFIKA

Dati un process vizuāli skaidri un saprotami attēloti.



Izstāstīt projekta rezultātus auditorijai

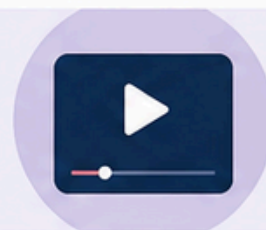


PREZENTĀCIJA

Strukturēts veids, kā izklāstīt idejas, atklājumus un secinājumus.



Parādīt procesu/ darbību

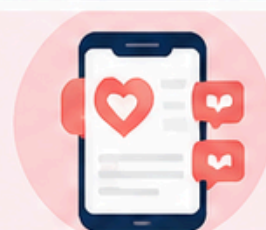


VIDEO

Dinamiskas darbības un notikumus vislabāk parāda kustībā.



Īsi uzrunāt konkrētu auditoriju

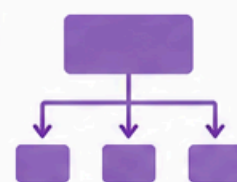


SOCIĀLO TĪKLU SATURS

Īss, vizuāli pievilcīgs saturs, kas uzrunā konkrētu auditoriju tur, kur tā ir.

KO IEVĒROT VIZUĀLAJOS MATERIĀLOS?

1



HIERARHIJA

Skaidri parādi,
kas ir svarīgākais.

2



KONTRASTS

Izcel svarīgo ar krāsām,
izmēru un atstarpēm.

3



VIENKĀRŠĪBA

Atstāj tikai to,
kas patiešām vajadzīgs.

4

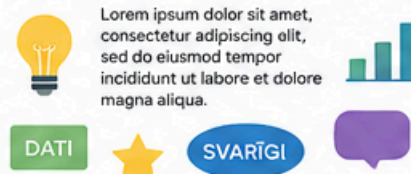


KONSEKVENCE

Izmanto vienotus fontus,
krāsas un stilus.

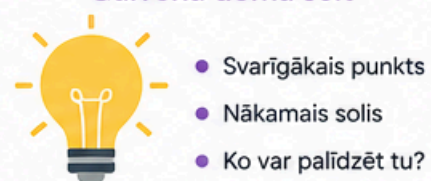
✗ Neskaidri

MŪSU PROJEKTS MĒS DARĀM DAUDZ LIETU



✓ Skaidra hierarhija

MŪSU PROJEKTS Galvenā doma šeit



✗ Vāji saskatāms

Informācija

Šis teksts saplūst ar fonu
un ir grūti salasāms.



✓ Skaidrs kontrasts

SVARĪGA INFORMĀCIJA!

Šis teksts ir viegli
salasāms.



✗ Pārāk daudz



✓ Vienkārši un skaidri

VIENA GALVENĀ DOMA



Īss skaidrojums šeit.

✗ Nesaskanīgi

Virsraksts
VIRSAKSTS
Teksts teksts teksts
teksts teksts teksts
Teksts teksts teksts

✓ Vienots stils

VIRSRAKSTS

Teksts teksts teksts
teksts teksts teksts



AR KO VEIDOT VIZUĀLOS MATERIĀLUS?

PLAKĀTS / INFOGRAFIKA



Uzmanību piesaistoši plakāti un infografikas.

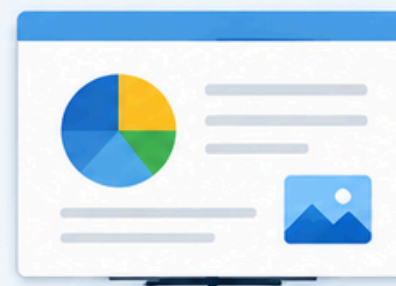


Canva



Adobe Express

PREZENTĀCIJA



Slaidi ideju, datu un rezultātu izklāstam.



PowerPoint

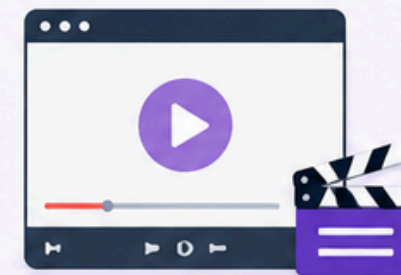


Canva



Google Slides

VIDEO



Video stāsti, intervijas, pamācības un reklāmas.



Clipchamp



CapCut



Canva Video

SOCIĀLO TĪKLU SATURS



Īsi un uzrunājoši ieraksti sociālajos tīklos.



Canva



Adobe Express



MĒRĶIS



FORMĀTS

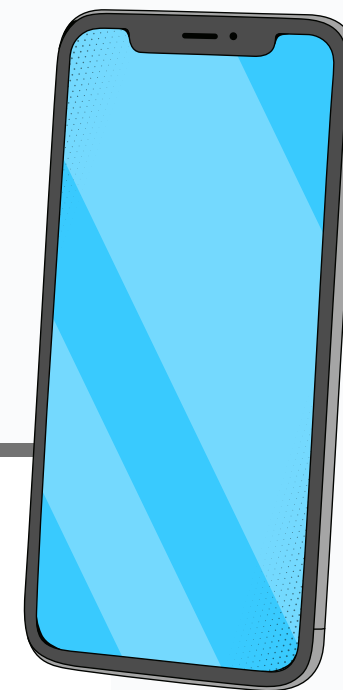


RĪKS





MĀKSLĪGAIS INTELEKTS PROJEKTA DARBĀ



Kur MI var palīdzēt?

IDEJA → PLĀNS → TEKSTS → VIZUĀLAIS SATURS → PREZENTĀCIJA → IZVĒRTĒŠANA

MI nav atsevišķs projekta posms — tas var būt palīgs dažādos projekta cikla brīžos.

MI nepārņem projektu — tas palīdz skolēniem domāt, strukturēt un uzlabot.



MI SKOLOTĀJAM / MI SKOLĒNAM

SKOLOTĀJAM

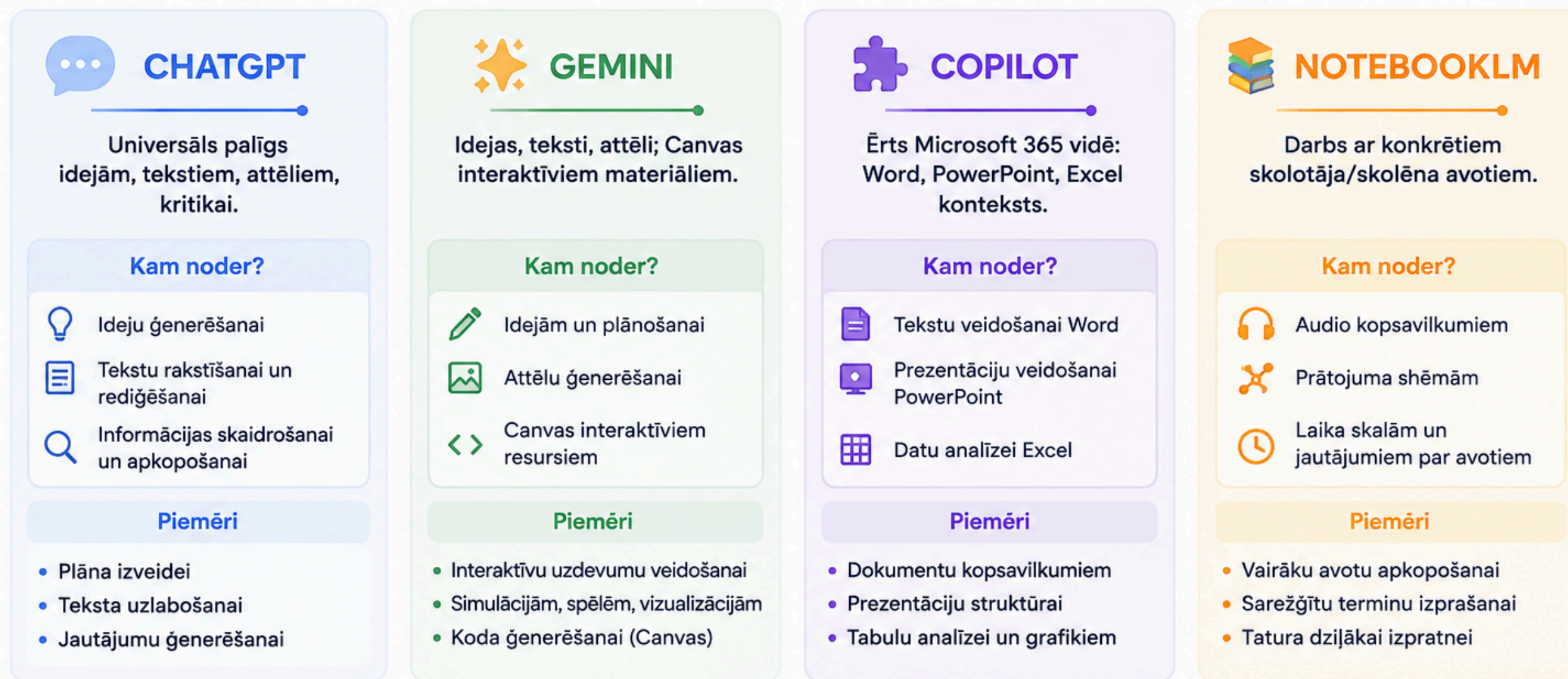
- projekta ideju melnraksti
- SR sasaistīšana
- darba lapas un uzdevumi
- vērtēšanas kritēriji / rubrikas
- diferencēšana
- refleksijas jautājumi

SKOLĒNAM

- ideju ģenerēšana
- jautājumu formulēšana
- sava teksta pilnveide
- scenārija melnraksts
- vizuālās idejas
- sava darba izvērtēšana



KURU MI RĪKU KAM IZMANTOT?



Sāc ar mērķi un uzdevumu, nevis ar rīku.”

DARBĀ AR MI

Nevis “uzraksti manā vietā”, bet “palīdzi man uzlabot”



IZDARI MANĀ VIETĀ

“Uzraksti projekta aprakstu.”

Ko tas nozīmē?



Tu zaudē iespēju mācīties un attīstīt savas prasmes.



Samazinās izpratne par tēmu un saturu.



Palielinās risks prezentācijā nevarēsi pamatot paveikto.

Piemērs projektā

Ģenerē visu aprakstu, secinājumus vai prezentācijas tekstu.



PALĪDZI UZLABOT

“Iesaki, kā šo projekta aprakstu padarīt skaidrāku. Nepārraksti to pilnībā.”

Ko tas nozīmē?



Tu saglabā kontroli pār satura izveidi un idejām.



Saņem ieteikumus kvalitātes uzlabošanai.



Mācies kritiski izvērtēt un pilnveidot savu darbu.

Piemērs projektā

Lūdz priekšlikumus, kā uzlabot struktūru, argumentus vai valodas skaidrību.



DOD ATGRIEZENISKO SAITI

“Norādi trīs stiprās puses un trīs vietas, ko vajadzētu uzlabot.”

Ko tas nozīmē?



Saņem konkrētu, strukturētu atgriezenisko saiti.



Labāk izproti darba stiprās puses un uzlabošanas iespējas.



Attīsti refleksiju un spēju mērķtiecīgi uzlaboties.

Piemērs projektā

Pirms iesniegšanas lūdz izvērtējumu par satura, struktūras un dizaina uzlabojumiem.

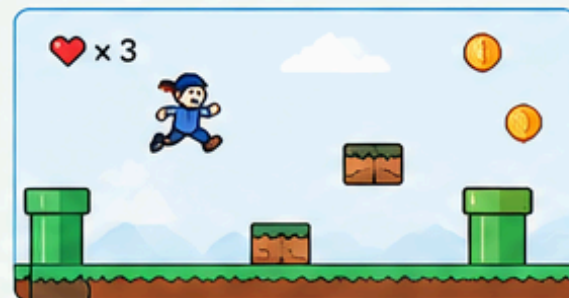
GEMINI CANVAS – INTERAKTĪVI MATERIĀLI

SIMULĀCIJAS



Interaktīvi modeļi un
procesu simulācijas

SPĒLES



Izglītojošas spēles
un uzdevumu sērijas

VIZUALIZĀCIJAS



Matemātika, dati, dabaszinības
un citu jomu vizualizācijas

INTERAKTĪVI UZDEVUMI

Kura ir galvaspilsēta Latvijai?

- ☒ A Rīga
- ☐ B Jelgava
- ☐ C Daugavpils

Testi, jautājumi, atbildes,
uzdevumu lapas u.c.



PIEMĒRI SKOLAI

Šūnas modelis • matemātikas vizualizācija • ķīmijas simulācija
• interaktīvs tests • vēstures laika skala • valodu uzdevumi



KO VAR ĢENERĒT?

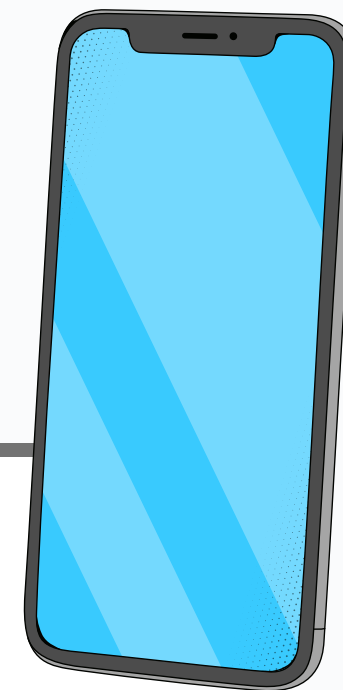
HTML / CSS / JS koda melnrakstu,
apskatāmu prototipu un idejas ievietošanai mājaslapā



Šis ir “wow” piemērs: MI kā prototipēšanas palīgs, ne tikai teksta ģenerators.



NOTEBOOKLM – MI, KURAM IEDOD AVOTUS



MI VAR, BET VAI VAJAG?



PRIVĀTUMS UN DROŠĪBA

Ko es MI iedodu?

Vai datos ir personas informācija?
Vai tā tiek glabāta droši un netiek
dalīta bez atļaujas?



MALDĪGUMS

Vai rezultāts ir patiess?

MI var "izdomāt" informāciju vai
radīt nepatiesu saturu, kas izskatās
pārliecinoši.



IZSKAIDROJAMĪBA

Vai saprotu, kāpēc iegūts
šāds rezultāts?

Dažkārt MI pieņem lēmumus, kurus
ir grūti izskaidrot un saprast.



MI
SISTĒMA



REZULTĀTS



NEOBJEKTIVITĀTE UN TAISNĪGUMS

Vai rezultāts pret visiem
ir taisnīgs?

MI var pārņemt aizspriedumus no datiem
un radīt netaisnīgus vai diskriminējošus
rezultātus.



PLAĢIĀTISMS

Kur beidzas palīdzība un sākas
sveša darba uzdošana par savu?

MI var ģenerēt tekstu vai idejas, bet
tie pieder citiem. Svarīgi to atzīmēt
un izmantot godīgi.



KUR IR ROBEŽA?

1.

Skolēns lūdz MI izdomāt 10 projekta idejas

2.

Skolēns iedod MI savu tekstu un lūdz norādīt, ko uzlabot

3.

Skolēns lūdz MI uzrakstīt visu projekta aprakstu un iesniedz to kā savu

4.

Skolotājs augšupielādē MI Excel failu ar skolēnu vārdiem un vērtējumiem



PIEŅEMAMI



ATKARĪGS NO SITUĀCIJAS



PROBLEMĀTISKI

PERSONAS DATI / A5 PII ANONYMIZER



PIRMS AUGŠUPIELĀDĒ FAILU MI...

Padomā, vai failā nav personas datu:



Vārdi?



Skolēnu darbi?



E-pasti?



Fotogrāfijas?



Vērtējumi?



Citi personas dati?



Ja JĀ uz kaut ko no šī saraksta –
NEAUGŠUPIELĀDĒ!



ANONIMIZĀCIJAS PRINCIPS



Anna Bērziņa



PERSON_1



anna@...



EMAIL_1



8.a klase



CLASS_1



Aizstāj personu identificējošu informāciju ar
neitrāliem aizvietotājiem.



A5 PII ANONYMIZER



PDF • Word • Excel



Lokāla/offline apstrāde



Sensitīvie dati tiek aizstāti ar aizvietotājiem



Drošāka datu izmantošana MI rīkos



Dati netiek augšupielādēti internetā –
apstrāde notiek tavā datorā.



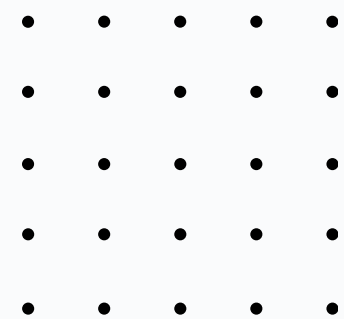
SVARĪGI



Šāds rīks var **MAZINĀT RISKU**,
bet **NEATCEĻ** datu aizsardzības
prasības un skolas noteikto
kārtību.



Vienmēr izvērtē, vai datu
augšupielāde MI rīkā ir nepieciešama.



STARPDISCIPLINARITĀTE
PROJEKTA IZSTRĀDĒ :
NO IDEJAS LĪDZ RISINĀJUMAM
PAMATSKOLĀ UN VIDUSSKOLĀ.

PALDIES

Linda Ozoliņa
lindaozolina28@gmail.com

Agnese Kramēna-Juzova
agnesekramenajuzova@gmail.com



13.08.2026.
BALOŽI