

JEPVĢ konference

Gudra vērtēšana – solis pretī jēgpilnai mācīšanai



“Mākslīgais intelekts mācību sniegumu vērtēšanā”

Juris Erts, JEPVĢ direktores vietnieks

Guntis Tjarvja, Preiļu novada Izglītības pārvaldes
vispārizglītojošo skolu un izglītības kvalitātes speciālists

2025. gada 25. augusts

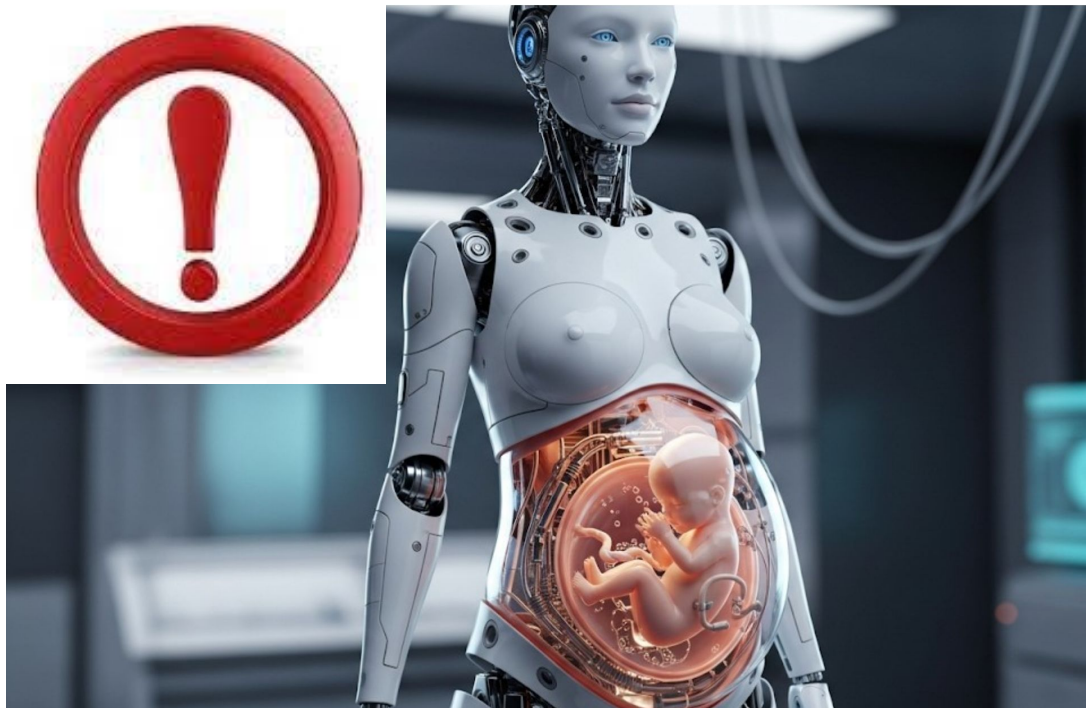
Kīnas uzņēmums nākamgad plāno prezentēt robotu, kas spēj iznēsāt cilvēka bērnu

<https://kursors.lv/2025/08/19/kinas-uznemums-nakamgad-plano-prezentet-robotu-kas-spej-iznesat-cilveka-bernu/>

Kārtējo reizi Kīna parāda savas ambīcijas robotikas jomā, kas šoreiz patiešām liek izbrīnā ieplest acis.

Kīnas tehnoloģiju kompānija “Kaiwa Technology” paziņojusi par plāniem izstrādāt cilvēkveidīgo robotu, kas spētu iznēsāt cilvēka bērnu, izmantojot mākslīgu dzemdi.

Uzņēmums plāno šādu robotu prezentēt jau nākamgad.





Kas ir gudra vērtēšana?



- Process, kas balstās uz mācīšanās mērķiem, nevis tikai atzīmēm
- Atgriezeniskā saite kā mācību dzinējspēks
- Elastīgi rīki skolēnu dažādu prasmju un zināšanu novērtēšanai

- Tradicionāli dominē summatīvā vērtēšana (atzīmes)
- Atzīme bieži neatspoguļo visas skolēna spējas
- Risks: skolēni fokusējas uz atzīmi, nevis uz izaugsmi

Kāpēc vērtēšana ir jāpārdomā?



Gudras vērtēšanas ieguvumi



- Attīsta pašvadītu mācīšanos
- Palielina skolēnu motivāciju
- Sniedz skolotājam plašāku priekšstatu par skolēna progresu
- Veicina sadarbību, nevis konkurenci

- Datoru sistēmu spēja analizēt, izvērtēt un sniegt ieteikumus
- Automātiska darbu labošanas un analīzes iespēja
- Adaptīvi ieteikumi skolēniem un skolotājiem

Kas ir mākslīgais intelekts (MI) vērtēšanā?



Kāpēc apsvērt MI izmantošanu vērtēšanā?



- Aug pieprasījums pēc personalizētas mācīšanās
- Skolotājiem bieži trūkst laika detalizētai atgriezeniskajai saitei
- MI var ātri apstrādāt lielu datu apjomu un palīdzēt pamanīt tendences

 Nepārtraukta pieejamība – palīdzība jebkurā diennakts laikā, arī ārpus stundām.

 Personalizēta mācīšanās – MI pielāgojas skolēna zināšanu līmenim un tempam.

 Ātras atbildes – iespēja uzreiz saņemt paskaidrojumus par neskaidru tēmu vai uzdevumu.

 Neierobežota atkārtošana – pacietīgi izskaidro vienu un to pašu vairākas reizes.

 Plašs resursu klāsts – pieeja dažādiem piemēriem, ilustrācijām un papildmateriāliem.

 Motivācija un pašvadība – veicina neatkarīgu mācīšanos un pašdisciplīnu.
Svarīgi ir skolēniem iemācīt nevis tikai iegūt rezultātu, bet iemācīties saprast kā pie tā nonāk izmantojot MI!

MI – konsultants skolēnam 24/7



Ar ko sākt?



- Izmēģināt digitālos rīkus ar MI (piem., testu veidošanas un vērtēšanas platformas)
- Ieviest pakāpeniski – sākot ar vienkāršākiem uzdevumiem
- Dalīties pieredzē ar kolēģiem, analizēt ieguvumus un riskus

Zināmie populārie MI rīki



Copilot



ChatGPT


Gemini

Kas ir halucinācija? – gadījums, kad MI “izgudro” faktus, avotus vai datus, kas neeksistē.

Tipiskās pazīmes:

- Nepārbaudāmi vai izdomāti fakti.
- Nepatiesi citāti vai atsauces uz neeksistējošām publikācijām.
- Pārlietu detalizēta, bet neapstiprināma informācija.

Halucinācijas MI atbildē?

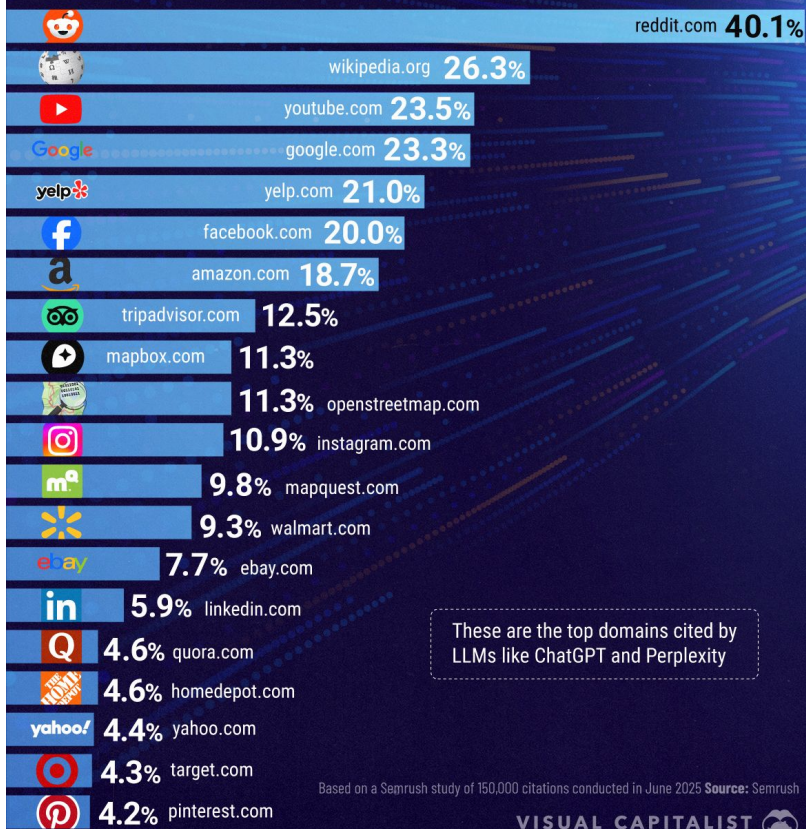


Kā novērtēt MI sniegtās informācijas patiesumu



- **Pārbaudi avotus** – pārbaudi, vai informācija sakrīt ar citiem neatkarīgiem avotiem. Nepaļauties tikai uz MI, kad nepieciešama precīza vai juridiski/akadēmiski svarīga informācija.
- **Pārdomā loģiku** – vai sniegtais teksts ir konsekvents, bez pretrunām un atbilst kontekstam?
- **Uzmanies no pārlietu pārliecinoša toņa** – MI var rakstīt pārliecinoši arī tad, ja informācija ir kļūdaina.
- **Atceries** – MI nav “patiesības avots”, tas balstās uz apmācību datiem un var kļūdīties

WHERE AI GETS ITS FACTS



These are the top domains cited by LLMs like ChatGPT and Perplexity

Kur mākslīgais
intelekts smeļas
savas zināšanas?

<https://kursors.lv/2025/08/21/kur-maksligais-intelekts-smelas-savas-zinasanas/>

Ātrais MI rīku pieaugums

MI darbarīku katalogos (piem., There's an AI for That, Futurepedia, AI Scout) ir atrodamas, ka 2023.–2024. gadā katru mēnesi tika pievienoti simtiem jaunu rīku.

2024.gada beigās šādos katalogos bija jau **vairāk nekā 15 000** dažādu AI lietotņu un platformu.

Vidēji katru dienu tiek radīti desmitiem **(30-70)** jaunu rīku — no vienkāršām nišas lietotnēm līdz lielām platformām.



Daži pēdējā mēneša jaunumi ...

OpenAI izlaiž GPT-5, aizstājot visus iepriekšējos modeļus

OpenAI oficiāli prezentējis GPT-5, kas aizstāj GPT-4o, 4.1, 4.5, o3 un o4-mini, piedāvājot ātrāku, gudrāku un precīzāku veikspēju. 30-40% mazāk halucināciju.



Meta izstrādā modeli, kas prognozē smadzeņu reakciju uz filmām

Meta FAIR komanda radījusi TRIBE – neironu tīklu ar 1 miljardu parametru, kas no video, audio un teksta spēj paredzēt, kuras smadzeņu zonas aktivizēsies skatoties filmas, bez jebkādas skenēšanas.



OpenAI ievieš “Study Mode” — mācību režīmu ChatGPT lietotājiem

OpenAI laidis klajā jaunu funkciju “Study Mode”, kas palīdz skolēniem un studentiem risināt uzdevumus soli pa solim, izmantojot jautājumus un atgriezenisko saiti, nevis vienkārši sniedzot pareizās atbildes. Funkcija izstrādāta sadarbībā ar pedagogiem, un tā mudina lietotājus aktīvi domāt, sniedzot mājienus, uzvedinošus jautājumus un zināšanu pārbaudes. Ja lietotājs lūdz risinājumu uzreiz, ChatGPT šajā režīmā mēģinās viņu virzīt atpakaļ uz mācību procesu.

Runway prezentē video rediģēšanas modeli ar teksta komandām

Runway laidis klajā jauno video modeli Aleph, kas ļauj rediģēt un pārveidot jau esošus videoklipus, izmantojot vienkāršas teksta komandas. Ar Aleph iespējams ģenerēt jaunus kameras leņķus no viena kadra, mainīt apgaismojumu, pielāgot stilus, pievienot vai noņemt objektus, izveidot green screen efektus un turpināt ainas ar nākamo kadru.



Izstrādāts modelis, kas reāllaikā ģenerē interaktīvas vides no teksta

Google DeepMind laidis klajā Genie 3 – jaunu vispārējās nozīmes modeli, kas no viena teksta pieprasījuma ģenerē interaktīvas 720p vides ar fizikas likumiem un notikumu konsekvensi. Ar šo modeli ir iespējams uzģenerēt pilnīgi jebkādu realitāti – pat savu ideālo pasauli.

u.t.t.



Datorium.AI

Datorium.AI – skolotāja mākslīgā intelekta asistents ir inovatīvs rīks, kas izstrādāts, lai veidotu mācību materiālus vietējās valodās, balstoties uz pasaules vadošajiem izglītības standartiem un mācību programmām.

Datorium.AI nekopē saturu no citiem avotiem. Tas izmanto ģeneratīvos mākslīgā intelekta modeļus, lai radītu oriģinālus materiālus, nodrošinot, ka netiek pārkāptas autortiesības. Visi ģenerētie materiāli var tikt brīvi izmantoti izglītības nolūkos, un, ja Jūs rediģējat vai pielāgojat šo saturu, gala versija pieder Jums.

Datorium.AI

Kāpēc skolotāji izvēlas **Datorium.AI?**

Nav jāraksta uzvednes

Jums nav jāuztraucas par detalizētu uzvedņu rakstīšanu mākslīgajam intelektam

Iai iegūtu kvalitatīvus mācību resursus. Datorium.AI vienkāršo šo procesu, visu paveicot Jūsu vietā.

Pielāgots valsts izglītības standartam

Vienkārši noklikšķiniet uz sava priekšmeta, tēmas un sasniedzamiem rezultātiem

Iai iegūtu gatavus materiālus, kas atbilst Latvijas izglītības standartam.

Pielāgots katram skolēnam

Diferencējiet pēc SOLO un Blūma taksonomijām, un viegli pielāgojiet grūtības līmeņus

Jūsu skolēniem, padarot mācību stundas gan izaicinošas, gan viegli saprotamas, vienlaikus iesaistot visus skolēnus.

Datorium.AI

Mācību programma



Latvijas valsts izglītības programma (Skola 2030)

Izvēlieties citu mācību programmu



Latvijas valsts izglītības
programma (Skola 2030)



Somijas valsts izglītības
programma



Singapūras valsts izglītības
programma



Lietuvas valsts izglītības
programma



Polijas valsts izglītības
programma



Anglijas valsts izglītības
programma



Francijas valsts izglītības
programma



Īrijas valsts izglītības
programma



Igaunijas valsts izglītības
programma



Kembridžas izglītības
programma

Datorium.AI

Priekšmeti

Angļu valoda (otrā svešvaloda) 7. klase	Angļu valoda 7. klase	Bioloģija 7. klase	Datorika 7. klase
Dizains un Tehnoloģijas 7. klase	Franču valoda (otrā svešvaloda) 7. klase	Franču valoda (pirmā svešvaloda) 7. klase	Ģeogrāfija 7. klase
Inženierzinības 7. klasei	Latviešu valoda 7. klase	Latviešu valoda un literatūra mazākumtautību skolām 7. klase	Latvijas un pasaules vēsture 7. klase
Literatūra 7. klase	Matemātika 7. klase	Mūzika 7. klase	Sociālās zinības 7. klase
Sports un veselība 1.–9. klasei	Sports un veselība 7.–9. klasei	Teātra māksla 7.–9. klase	Vācu valoda (otrā svešvaloda) 7. klase
Vācu valoda (pirmā svešvaloda) 7. klase	Vizuālā māksla 7. klasei		

Saglabāji un turpini

Datorium.AI

Matemātika 8. klase

+ Pievienot savu tēmu 🏰

Pārvaldīt mācību programmas tēmas

Kā aprēķina laukumu jebkuram trijstūrim, riņķim?

Kā dažādas funkcijas izmanto matemātiskai modelēšanai?

Kā matemātiski raksturo un analizē datus?

Kā nosaka taisnleņķa trijstūra nezināmās malas garumu?

Kā rīkojas, ja skaitli nevar pierakstīt kā daļu?

Kā skaidro un izpilda darbības ar izteiksmēm?

Kā skaidro un lieto pakāpi ar veselu kāpinātāju?

Kas kopīgs četrstūriem, kuru pretējās malas ir pa pāriem paralēlas?

Matemātika 9. klase

+ Pievienot savu tēmu 🏰

Pārvaldīt mācību programmas tēmas

Kā apraksta situācijas ar diviem nezināmiem lielumiem?

Kā aprēķinos izmanto taisnleņķa trijstūra divu malu attiecību?

Kā definē un raksturo līdzīgus trijstūrus?

Kā izmanto izteiksmju sadalīšanu reizinājos?

Kā raksturo riņķa līnijas un daudzstūra savstarpējo novietojumu?

Kā skaidro un izmanto formulas darbā ar kvadrātvienādojumu, kvadrātfunkciju?

Kā skaitļu virkni pieraksta ar formulu?

Kas kopīgs četrstūriem, kuriem tieši divas malas ir paralēlas?

Kā definē un raksturo līdzīgus trijstūrus?

Meklēt sasniedzamus rezultātus 

+ Pievienot savu sasniedzamu rezultātu 

Izvēlieties vienu vai vairākus mācību rezultātus

Izvēlieties vienu

Izvēlieties vairākus 

Zināšanas

Proporcionāli nogriežņi

Trijstūra viduslīnija

Līdzīgi trijstūri

Līdzības koeficients

Sakarības ar līdzības koeficientu

Prasme

Talesa teorēma

Proporcionālu nogriežņu noteikšana

Trijstūra viduslīnijas īpašības

Līdzīgu trijstūru noteikšana

Līdzīgu trijstūru lietošana

Līdzīgu trijstūru noteikšana

Saskata līdzīgus trijstūrus, pamato līdzību ar definīciju vai kādu no pazīmēm.

Izvēlieties mācību resursu, kuru vēlaties izveidot

Stundu plāns	Skaidrojums	Praktiskais uzdevums	SLA (Rubrika)
Teksta uzdevumi	Testa jautājumi	Aizpildiet tukšās vietas	Attēlu meklēšana
Slaidi	Mācību grāmata		

^ ATVĒRTS DIFERENCĒŠANAI UN PIELĀGOŠANAI

Papildu norādījumi (pēc izvēles, varat atstāt tukšu)

Piemērs: pieprasīt aprēķinu vai lūgt studentam izskaidrot reālās dzīves pielietojumu vai saistīt problēmu ar bioloģiju (Starpmācību prasmes)

Grūtības līmenis (Diferenciācija)

SOLO

Izvēlieties vienu vai vairākus grūtības līmeņus

Izvēlieties vienu

Izvēlieties vairākus

SOLO I

SOLO II

SOLO III

SOLO IV

SOLO II (Vairākstruktūru): Identificē un izmanto vairākus atbilstošus aspektus, taču katru no tiem aplūko atsevišķi.

Jūs izmantosiet 1 kredītu

Izveidot

Ceļa zīmes novietojuma analizēšana, izmantojot trijstūru līdzību

Darba lapa – skolēns pēta ceļa zīmes atspulgu peļķē un nosaka, vai veidojas līdzīgi trijstūri, pamatojot līdzību ar definīciju vai kādu no līdzības pazīmēm.

SOLO II (Daudzstruktūru): students spēj identificēt un izmantot vairākus aspektus, taču strādā ar katru neatkarīgi.

Šis uzdevums atbilst multistrukturālajam līmenim, jo skolēnam jāatpazīst un jānosauc vairākas atsevišķas īpašības un pazīmes, kas raksturīgas līdzīgiem trijstūriem, taču nav prasīts sasaistīt vai analizēt attiecības starp šiem faktiem.

Uzdevums

Iedomājies, ka pēc lietus uz ielas izveidojusies peļķe. Tu redzi ceļa zīmi, kas atrodas 2 m attālumā no peļķes malas un ir 3 m augsta. Peļķes garums ir 1,5 m. Skolēna uzdevums ir noteikt, vai trijstūris, ko veido ceļa zīmes stabs un tā atspulgs peļķē, ir līdzīgs trijstūrim, ko veido peļķes mala, atspulga gals un ceļa zīmes galotne. Skolēnam jāizmanto līdzības definīcija vai kāda no līdzības pazīmēm, lai pamatotu savu atbildi, kā arī jānosauc vairākas īpašības, kas raksturīgas līdzīgiem trijstūriem šajā situācijā.

Soļi

1. Izlasi scenāriju un pārskati dotos lielumus
2. Uzzīmē abu trijstūru shēmu, norādot dotos garumus un objektu izvietojumu
3. Nosaki, kādas īpašības piemīt līdzīgiem trijstūriem, piemēram, malu attiecības un leņķu vienādība
4. Izvēlies piemērotu līdzības pazīmi (divu malu attiecības, leņķa vienādība vai citu) katram trijstūru pārim
5. Pamato, vai dotos trijstūrus šajā situācijā var uzskatīt par līdzīgiem, izmantojot izvēlēto līdzības pazīmi vai definīciju
6. Uzraksti, kuras īpašības tu izmantoji pamatojumam

Sniegtie dati

Ceļa zīmes stabs ir 3 m augsts un atrodas 2 m no peļķes malas. Peļķes garums ir 1,5 m. Skolēnam jāanalizē trijstūrus, ko veido ceļa zīmes stabs ar atspulgu un peļķes malas punkts ar atspulga galu un ceļa zīmes galotni.

Ceļa zīmes stabs	3 m
Attālums no ceļa zīmes līdz peļķei	2 m
Peļķes garums	1,5 m

Šajā uzdevumā nepieciešamie priekšmeti

1. Papīrs
2. Lineāls
3. Zīmulis

Sasniedzamie rezultāti

1. Uzdevums ļauj skolēnam identificēt vairākas īpašības, kas raksturīgas līdzīgiem trijstūriem, kā arī pielietot līdzības definīciju vai pazīmi, lai pamatotu trijstūru līdzību situācijā ar atspulgu. Skolēns nostiprina prasmi saskatīt līdzīgus trijstūrus reālas situācijas shēmā.

Vērtēšanas kritēriji

Kopā: 100

1. Shēmas korekta uzzīmēšana ar visiem norādītajiem garumiem (20)
2. Vismaz trīs līdzīgu trijstūru īpašību nosaukšana (30)
3. Piemērotas līdzības pazīmes vai definīcijas izvēle un pielietojums (30)
4. Argumentēts secinājums par trijstūru līdzību (20)

Vērtēšanas kritēriju tabula: Trijstūru līdzības atpazīšana un pamatošana

Rubrika skolotājiem, lai vērtētu skolēnu prasmes analizēt un pamatot trijstūru līdzību, izmantojot praktisku situāciju ar ceļa zīmi un atspulgu.

Sniegumi	1	2	3	4
Shēmas korekta uzzīmēšana ar visiem norādītajiem garumiem	Shēma nav uzzīmēta vai ir ļoti nepilnīga; nav norādīti svarīgākie garumi.	Shēma uzzīmēta, bet vairāki svarīgi garumi nav norādīti vai norādīti neprecīzi.	Shēma ir galvenokārt korekta, norādīti gandrīz visi būtiskie garumi, iespējama neliela kļūda.	Shēma ir pilnīgi korekta, visi dotie garumi un objekti norādīti precīzi.
Līdzīgu trijstūru īpašību identificēšana un nosaukšana	Nav nosaukta neviena vai tikai viena īpašība, kas raksturīga līdzīgiem trijstūriem.	Nosaukta vismaz viena īpašība, bet trūkst skaidrojuma vai īpašību ir mazāk par trim.	Nosauktas divas īpašības, sniegts īss skaidrojums.	Nosauktas vismaz trīs īpašības, sniegts skaidrs un precīzs skaidrojums.
Līdzības pazīmes vai definīcijas izvēle un pielietojums	Nav izvēlēta atbilstoša līdzības pazīme vai definīcija, nav mēģinājuma to pielietot.	Izvēlēta pazīme vai definīcija, bet pielietojums ir nepilnīgs vai kļūdainš.	Izvēlēta atbilstoša pazīme/definīcija, pareizi pielietota, bet trūkst pilnīga paskaidrojuma.	Izvēlēta un pilnībā pareizi pielietota piemērota līdzības pazīme vai definīcija, sniegts precīzs pamatojums.
Argumentēts secinājums par trijstūru līdzību	Secinājums nav sniegts vai nav pamatots.	Secinājums sniegts, bet pamatojums vājš vai nepilnīgs.	Secinājums lielākoties ir pamatots, tomēr trūkst pilnīgas argumentācijas.	Sniedz skaidru, loģiski pamatotu secinājumu ar visiem nepieciešamajiem argumentiem.

Pārbaudes darbu uzdevumu ģenerēšana

Piem. Gemini: Sastādi testu ar 20 jautājumiem par HTML, katram jautājumam 4 atbilžu varianti no kuriem 1 pareizs.

Gemini

2.5 Flash

Sastādi testu ar 30 jautājumiem par HTML, katram jautājumam 4 atbilžu varianti no kuriem 1 pareizs



Esmu sagatavojis 30 jautājumu testu par HTML pamatiem, lai palīdzētu nostiprināt zināšanas.

Tests aptver dažādas tēmas, sākot no dokumenta struktūras un beidzot ar tabulām, formām un attēliem.

Lai veicas ar testu un gūsti jaunus panākumus!



Jaunināt

HTML tests



1. no 30

1. Kurš HTML tags tiek izmantots, lai definētu timekļa lapas pamatsaturu?

A. <title>

B. <body>

C. <html>

D. <head>

Rādīt ieteikumu ^

Nākamais

🚫 Domā par to, kur tiek ievietoti visi elementi, kurus redzi pārlūkprogrammas logā.

Formatīvo vērtējumu tabulas datu analīze izmantojot MI

Tika izvēlēts MI rīks Gemini

Tika dota datne `Testa rezultats.xlsx` un uzrakstīta uzvedne:

Lūdzu veic skolēnu pārbaudes darba rezultātus. Sniedz ieteikumus skolotājam, lai uzlabotu skolēnu zināšanas. Veic rezultātu analīzi pēc snieguma līmeņiem

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	
	Uzdevuma formulējums	Globālais tīmeklis, pamatjē dzieni (1)	Globālais tīmeklis, pamatjē dzieni (2)	Tīmekļa lapušu veidošan a	HTML dokume nta struktū ra	HTML - Teksta atkāpes no lapas malām	HTML tagu nozīme	HTML - Fontu formatē šanas tagi	HTML - Saraksti	HTML - Fonta paramet ru iestatī šana	HTML dokume nta paramet ri	HTML - Teksta izlīdzinā šana	HTML - Aizīmēt s saraksts	HTML - Numurēt s saraksts	HTML - Taga paramet ri	HTML - Tags <marque e>	HTML - Attēli, hipersait es, skaņa	HTML - Attēla ievietoša na	HTML - Tabulas veidošan a	HTML - Tabulas satura līdzināša nas veidi, atkāpes	HTML - Tabulas noformē jums	Formas elementi	Formas paramet ri	Taga <input> atribūti	Taga <input> paramet rs Type	Dažādu formu veidi	CSS - Sintakse s pamati	CSS - Ievietoša na HTML dokume ntā	CSS - Mērvienī bas	CSS - Teksta noformē šana	CSS - Rindkop as formatē šana	
2																																
3	Max punktu skaits jautājumā	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	
4	1 skolēns	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	2	1	1	
5	2 skolēns	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	2	1	1	
6	3 skolēns	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	
7	4 skolēns	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	5 skolēns	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1
9	6 skolēns	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	
10	7 skolēns	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	
11	8 skolēns	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
12	9 skolēns	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	2	1	1	
13	10 skolēns	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	2	1	1	

Rezultātu analīze pēc snieguma līmeņiem

Snieguma līmenis	Procentuālais diapazons (%)	Skolēnu skaits	Apraksts
Augstākais līmenis (izcili)	91 - 100	1	Šajā līmenī ir tikai viens skolēns, kurš ir apguvis mācību vielu lieliski. Šie skolēni var būt motivēti ar papildu uzdevumiem vai projektiem.
Labs līmenis	71 - 90	4	Šajā līmenī esošie skolēni ir stabili apguvuši mācību vielu. Viņiem, iespējams, radušās grūtības tikai atsevišķos uzdevumos, kas prasījuši specifiskas zināšanas vai prasmes.
Vidējais līmenis	51 - 70	5	Lielākā daļa skolēnu atrodas tieši šajā līmenī, kas liecina par vidēju zināšanu līmeni. Šiem skolēniem nepieciešama papildu uzmanība un atkārtota grūtāko tēmu apguve.
Nepietiekams līmenis	0 - 50	1	Šajā līmenī esošam skolēnam ir nopietnas grūtības ar vairāku tēmu apguvi. Ir svarīgi šim skolēnam veltīt papildu laiku, lai noskaidrotu grūtību iemeslus un sniegtu individuālu atbalstu.

Rezultātā iegūstam datus kurus var izmantot tālākā darbā

Analīze pēc uzdevumiem

Visaugstākie rezultāti (virs 90%) iegūti šādās tēmās:

- "Timekļa lappušu veidošana" (100% pareizi)
- "HTML dokumenta struktūra" (96% pareizi)
- "HTML - Teksta izlīdzināšana" (100% pareizi)
- "HTML - Aizzīmēts saraksts" (100% pareizi)
- "CSS - Sintakses pamati" (96% pareizi)
- "CSS - Ievietošana HTML dokumentā" (96% pareizi)
- "CSS - Mērvienības" (96% pareizi)

Šīs tēmas ir apgūtas lieliski. Varat tām veltīt mazāk laika, ja nākotnē vēlēšities atkārtot.

Viszemākie rezultāti (zem 50%) iegūti šādās tēmās:

- "HTML - Fonta parametru iestatīšana" (46% pareizi)
- "HTML dokumenta parametri" (46% pareizi)
- "Taga `<input>` atribūti" (46% pareizi)
- "Taga `<input>` parametrs Type" (46% pareizi)
- "HTML - Tabulas noformējums" (38% pareizi)

Šīs tēmas skolēniem sagādājušas vislielākās grūtības. Šeit ir mans ieteikums, kā uzlabot zināšanas.

Ieteikumi skolotājam

Lai uzlabotu skolēnu zināšanas jomās, kurās tika iegūti zemāki rezultāti, iesaku pievērst uzmanību šādām stratēģijām:

1. **Pielietojiet praktiskus piemērus un uzdevumus.** Skolēni vislabāk apgūst jaunas lietas, veidojot paši.
 - **"HTML - Fonta parametru iestatīšana"** un **"HTML dokumenta parametri"**: Aiciniet skolēnus izveidot vienkāršu HTML lapu, kurā jāizmanto dažādi fontu stili, krāsas un izmēri. Dodiet uzdevumu izveidot lapu ar konkrētu nosaukumu un fona krāsu.
 - **"HTML - Tabulas noformējums"**: Lūdziet skolēniem izveidot nelielu tabulu ar savu stundu sarakstu vai citu noderīgu informāciju, pieprasot izmantot konkrētu noformējumu (piemēram, platumu, augstumu, malu biezumu).
2. **Iesaistiet skolēnus interaktīvās aktivitātēs.**
 - **"Taga `<input>` atribūti"** un **"Taga `<input>` parametrs Type"**: Aiciniet skolēnus izveidot nelielu aptaujas formu ar dažādiem ievades laukiem, piemēram, teksta laukiem, izvēles rūtiņām, radio pogām un pogām. Uzdevumu var veidot kā "detektīvu", kur katrs skolēns atklāj un prezentē vienu no parametriem, un visi kopīgi veido vienu lielu formu.
3. **Dodiet atgriezenisko saiti un kļūdu labošanas iespējas.**
 - Pēc tam, kad skolēni ir izpildījuši uzdevumus, dodiet viņiem iespēju labot savas kļūdas.
 - Piemēram, pēc testa, analizējiet visbiežāk pieļautās kļūdas, kopīgi uzlabojot atbildes un skaidrojot pareizo risinājumu.
4. **Izmantojiet papildu resursus.**
 - Pievērsiet uzmanību bezmaksas resursiem tiešsaistē, piemēram, **W3Schools**, **Codecademy** vai **MDN Web Docs**, kur var atrast detalizētus skaidrojumus un piemērus.

Ceru, ka šī analīze un ieteikumi noderēs. Ja ir kādi jautājumi vai vēlaties iedzīlīnāties konkrētās jomās, lūdzu, jautāji!

Skolēnu rezultātu analīze

Uzvedne:

Lūdzu veic skolēnu mācību sasniegumu rezultātu analīzi par visiem skolēniem, kuriem rezultāts ir mazāks par 70% un iesaki tālākās rīcības ko ieteikt katram skolēnam, kādus uzdevumus dot lai šo mācību vielu apgūtu labāk.

Atbilde:

Analizējot skolēnu mācību sasniegumus, jāpievērš pastiprināta uzmanība tiem skolēniem, kuru rezultāti ir zem **70%** (zem 21.7 punktiem).

Skolēni, kuru rezultāts ir mazāks par 70%:

- **2.skolēns:** 20 punkti (64.5%)
- **3.skolēns:** 20 punkti (64.5%)
- **5.skolēns:** 18 punkti (58%)
- **6.skolēns:** 12 punkti (39%)
- **7.skolēns:** 21 punkts (67.7%)
- **8.skolēns:** 19 punkti (61.3%)

Tālāk sniegta detalizēta analīze katram skolēnam, identificējot vajākās tēmas (kur iegūts 0 punkti vai mazāk par 50% no maksimālā) un ieteiktie uzdevumi apguves uzlabošanai.

Individuāla rezultātu analīze un ieteikumi

2.skolēns (20 punkti / 64.5%)

Vājākās tēmas (0 punkti)	Ieteicamie uzdevumi
Globālais tīmeklis, pamatjēdzieni (2) (0/1)	Teorija: Atkārtot pamatjēdzienus un to skaidrojumus.
HTML - Teksta atkāpes no lapas malām (0/1)	Praktiskais: Izveidot tīmekļa lapu un izmantot taga <code><BODY></code> atribūtus (piemēram, <code>leftmargin</code> , <code>topmargin</code>), lai mainītu teksta atkāpes no visām lapas malām.
HTML - Taga <code></code> parametri (0/1)	Praktiskais: Ievietot attēlu, izmantojot visus galvenos atribūtus (<code>src</code> , <code>alt</code> , <code>width</code> , <code>height</code>) un nodrošināt, ka tas pareizi parādās.
Formas parametri (0/1)	Teorija/Praktiskais: Izpētīt taga <code><FORM></code> atribūtus (piemēram, <code>action</code> , <code>method</code>) un izveidot vienkāršu formu, kas "sūta" datus uz norādītu URL (var būt arī neeksistējošs fails, galvenais - izprast sintaksi).
Taga <code><input></code> atribūti (0/1)	Praktiskais: Izveidot dažus ievades laukus ar atšķirīgiem atribūtiem (piemēram, <code>size</code> , <code>maxlength</code> , <code>value</code>).
Taga <code><input></code> parametrs Type (0/1)	Praktiskais: Izveidot formu ar vismaz 5 dažādiem <code>type</code> parametriem (piemēram, <code>text</code> , <code>password</code> , <code>checkbox</code> , <code>radio</code> , <code>submit</code>).
Eksportēt uz pakalpojumu Izklājlapas	

6.skolēns (12 punkti / 39%)

Šis ir viszemākais rezultāts. Skolēns nav apguvis gandrīz pusi no testa satura. Nepieciešama **individuāla pieeja** un atgriešanās pie pašiem pamatiem.

- Rekomendācija:** Sākt ar **HTML pamatiem** (struktūra, pamatatagi, teksta formatēšana). Strādāt pie katra uzdevuma, kur iegūts 0 punkti (kopumā 16 uzdevumi!). Tikai pēc to apgūšanas pāriet pie sarežģītākām tēmām (tabulas, formas, CSS).

7.skolēns (21 punkts / 67.7%)

Vājākās tēmas (0 punkti)	Ieteicamie uzdevumi
HTML - Saraksti (0/1)	Teorija: Atkārtot sarakstu veidus (aizīmēts, numurēts) un to tagus (<code></code> , <code></code> , <code></code>).
HTML - Taga <code><marquee></code> (0/1)	Praktiskais: Izveidot tekošu tekstu, izmantojot taga <code><marquee></code> atribūtus (piemēram, <code>direction</code> , <code>behavior</code>).
HTML - Tabulas noformējums (0/1)	Praktiskais: Izveidot tabulu un izmantot vismaz 3 noformējuma atribūtus (piemēram, <code>border</code> , <code>cellpadding</code> , <code>bgcolor</code>).
Taga <code><input></code> parametrs Type (0/1)	Praktiskais: Izveidot formu ar vismaz 5 dažādiem <code>type</code> parametriem. Šī ir kritiskā tēma.
CSS - Teksta noformēšana (0/1)	Praktiskais: Izveidot CSS stilu, lai mainītu teksta fontu (<code>font-family</code>), izmēru (<code>font-size</code>) un stilu (<code>font-style</code>).

Eksportēt uz pakalpojumu Izklājlapas

Digitālā transformācija

Digitālā transformācija izglītības politikas kontekstā tiek definēta kā pārmaiņu process, kurā digitālās tehnoloģijas tiek mērķtiecīgi izmantotas, lai uzlabotu izglītības kvalitāti, efektivitāti un pieejamību.



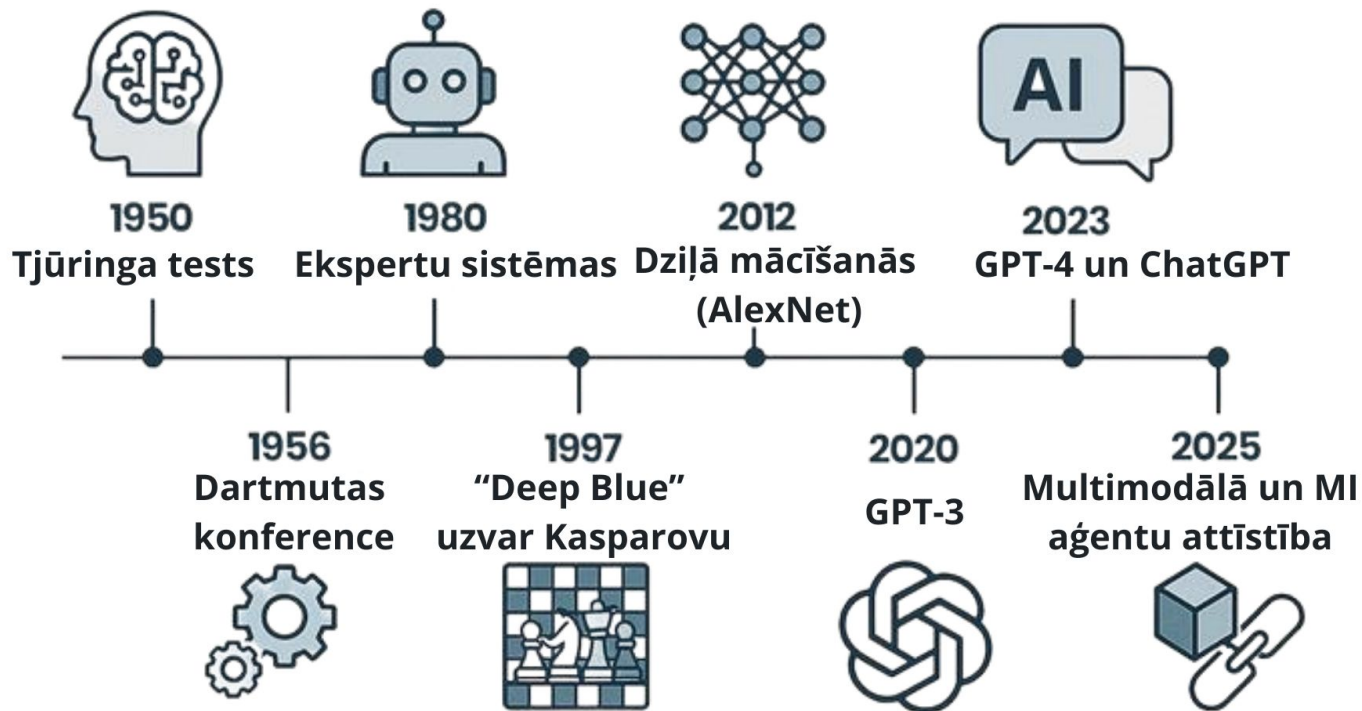
Izglītības attīstības pamatnostādnēs 2021.–2027. gadam digitālā transformācija tiek izvirzīta kā stratēģisks virziens visos izglītības līmeņos, akcentējot nepieciešamību attīstīt skolēnu un pedagogu digitālās kompetences, modernizēt mācību vidi un nodrošināt vienlīdzīgu piekļuvi digitālajiem resursiem.

MI izglītībā - transformācijas virzītājspēks

Mākslīgais intelekts būtiski maina mācību procesu, ienākot skolēna un skolotāja praksē un visām iesaistītajām pusēm pieprasot jaunu pieeju tā izmantošanai.

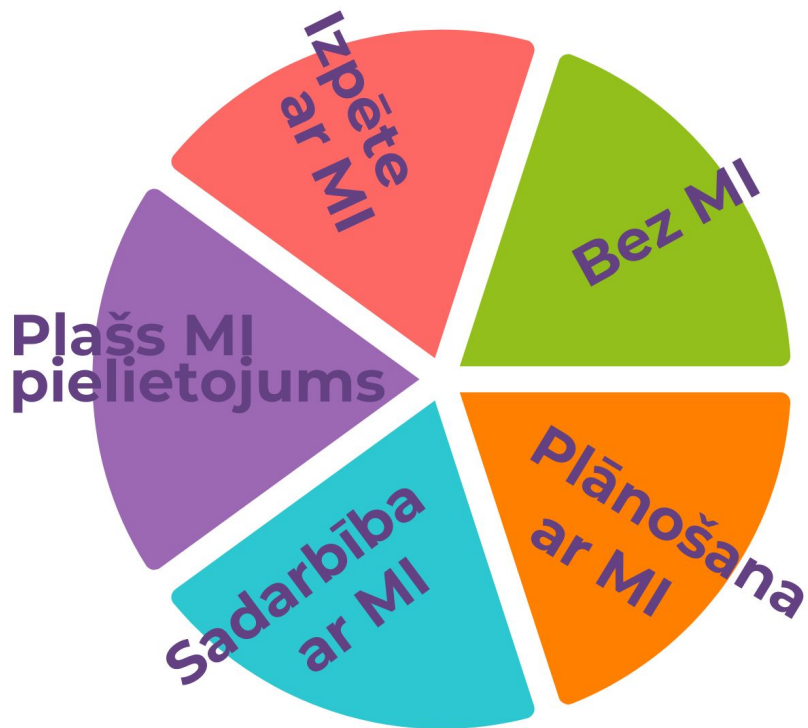


MI attīstība



MI izmantošanas līmeņi mācību un vērtēšanas procesā

Katrā līmenī nosaka, cik lielā mērā skolēni drīkst izmantot MI un kā tas ietekmē uzdevumu veikšanu.



Vaicājumu sastādīšanas metodoloģija

Persona: Norādi savu lomu.

Mērķis: Formulē mērķi.

Mērķauditorija: Precizē auditoriju.

Tēma: Apraksti stilu, toni un citus ar uzdevumu saistītus parametrus.

Struktūra: Norādi vēlamo rezultāta formātu.

Piemērs:

Es esmu **datorikas skolotājs pamatskolā**. **Izstrādā** radošu un praktisku **uzdevumu 5. klasei skolēniem**, kurā viņi plāno sava logo dizainu un izstrādā to vektorgrafikas formā. **Uzdevumā jāietver** inovatīva pieeja. **Uzdevuma izpildei paredzētas** 2 mācību stundas. Viena mācību stunda ir 40 minūšu gara. Izveido kā nodarbības plānu tabulas veidā.

Vaicājuma rezultāts

0–10 min	Digitālās vektorgrafikas ievads: demonstrācija par rīkiem (Inkscape, Canva u.c.), objektu veidošanu, pārvietošanu, izmēru maiņu un grupēšanu	Skolēni apgūst digitālos pamatpriekšmetus logo izstrādei	Demonstrācija, jautājumu un atbilžu sesija
10–25 min	Logo digitālā izstrāde: skolēni pārvērš savu skici vektorgrafikā, eksperimentē ar formām un krāsām	Skolēni izveido digitālu logo, pielieto tehniskās prasmes	Praktiska darbība datorā, skolotāja individuāla konsultācija
25–35 min	Teksta un papildu elementu pievienošana: skolēni pievieno nosaukumu, saukli vai simbolus	Logo kļūst pabeigts un pilnībā reprezentē izvēlēto tēmu	Praktiska darbība, radošā izvēle
35–40 min	Pašvērtējums un mini izstāde: skolēni novērtē, vai logo atbilst sākotnējai idejai, pārrunā ar klasi	Skolēni reflektē par savu darbu, mācās novērtēt rezultātu un argumentēt izvēles	Refleksija, īsa prezentācija klasei, klases diskusija

MI snieguma līmeņu apraksts I

Snieguma līmeņu apraksts ir vērtēšanas rīks:

- ietver kvalitatīva snieguma pazīmes;
- atklāj katras pazīmes kvalitātes pakāpes



SLA apzīmējumi	Skolēna sniegumu var daļēji attiecināt uz apgūstamo prasmi, darbība ir neprecīza un aptuvena.			
	Skolēna sniegums ir vispārīgs, kopumā attiecas uz nepieciešamo darbību.			
	Skolēna sniegums ir precīzs, tā pamatā ir pierādījumi un spriedumi.			
	Skolēna sniegums ir precīzs un pārliecinošs, parāda temata ierobežojumus un kompleksumu.			
Kritēriji	1. Sācis apgūt	2. Turpina apgūt	3. Apguvis	4. Apguvis padziļināti
...	Īss vērtēšanas kritēriju apraksts			
...				

MI snieguma līmeņu apraksts II



Rubric Generator

Generate a custom rubric for any assignment.

Grade level: *

7th grade

Point Scale: *

4

Standard / Objective: *

Kopīgi sadarbojoties, plāno un izstrādā tiešsaistes teksta dokumentu, kurā informācijas strukturēšanai lieto satura rādītāju, un vairāku līmeņu sarakstus, plāno un izstrādā tiešsaistes prezentāciju.

Add File Total word limit: 0/75 000

Assignment Description: *

Izstrādā tiešsaistes dokumentu, balstoties uz to izstrādā prezentāciju.

Add File Total word limit: 0/75 000

Additional Customization for Rubric (Optional):

Teksta dokumenta un prezentācijas vērtēšanas kritēriji (teksta uztveramība, pareizs valodas lietojums, vēstījuma saturs, jēdzienu un definīciju skaits, secinājumi un personīgais viedoklis/pieredze u. c.) un veidošanas kritēriji (satura rādītājs, ārēji datu avoti, formatēšanas nosacījumi, attēlu skaits, atsauces, informācijas avotu skaits u. c.).
Atļauja informāciju un attēlus sagatavot, neizmantojot tekstu.

Add File Total word limit: 0/75 000

Prompt assistant

Standards Set to Align to:

1) Veido lielus strukturētus dokumentus, izvēloties piemērotākos lappuses iestatījumus, rediģējot galveni un kājeni, pievienojot vēri, automātisko satura rādītāju, vairāklīmeņu sarakstus. Formatē teksta dokumentu atbilstoši normatīvajām prasībām
2) Prezentācijās saturavēšanai un demonstrācijai efektīvi izmanto prezentāciju lietotnes rīkus un...

Add File Total word limit: 0/75 000

Generate

Web Search

MI snieguma līmeņu apraksts III

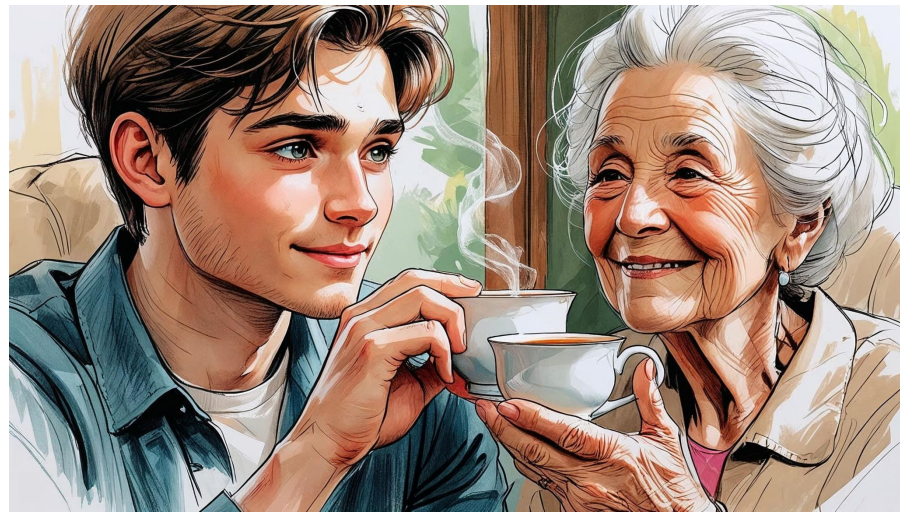


Rubrika 7. klasei: Tiešaistes teksta dokumenta un prezentācijas izstrāde pēc kopīgas plānošanas

Kritērijs	4 - Izcili	3 - Labi	2 - Apmierinoši	1 - Nepietiekami
Teksta uztveramība	Teksts ir ļoti skaidrs, viegli uztverams, loģiski sakārtots, bez kļūdām	Teksts ir skaidrs un saprotams, nelielas kļūdas neietekmē saprašanu	Teksts bieži neskaids, satur vairākas kļūdas, kas traucē uztveri	Teksts nesaprotams, daudz kļūdu, traucē saprašanu
Valodas lietojums	Valoda pareiza, bagāta un atbilstoša uzdevumam, bez gramatikas un stila kļūdām	Valoda lielākoties pareiza, nelielas kļūdas, kas neietekmē kopējo kvalitāti	Valodā daudz kļūdu, kas dažkārt traucē saprašanu	Valoda nekorekta, daudz gramatikas un stila kļūdu
Vēstījuma saturs un jēdzieni	Vēstījums pilnīgs, ietver daudz jēdzienu un definīciju, secinājumi un personīgais viedoklis skaidri izteikti	Vēstījums pilnīgs, ar pietiekamu jēdzienu skaitu, secinājumi un viedoklis ir	Vēstījums nepilnīgs, jēdzienu un definīciju skaits ierobežots, secinājumi vāji	Vēstījums ļoti nepilnīgs, trūkst jēdzienu un secinājumu, personīgais viedoklis nav
Satura rādītājs un saraksti	Satura rādītājs atbilstoši strukturēts, vairāku līmeņu saraksti pilnīgi un pareizi veidoti	Satura rādītājs un saraksti ir, bet nav pilnīgi vai dažas struktūras kļūdas	Satura rādītājs un saraksti ir nepilnīgi vai nekorekti veidoti	Satura rādītājs un saraksti nav vai nav lietojami

Informācijas avoti un atsaucis	Izmantoti daudz kvalitatīvi ārēji avoti, atsaucis pareizas un pilnīgas	Izmantoti ārēji avoti, nelielas kļūdas atsaucēs	Izmantoti daži avoti, atsaucis nepilnīgas vai nekorektas	Avoti nav izmantoti vai atsaucis pilnīgi nepareizas
Attēlu un informācijas atlase	Attēli un informācija pilnībā atbilstoši tēmai, labi integrēti dokumentā	Attēli un informācija atbilstoši, bet ne vienmēr labi integrēti	Attēli un informācija daļēji atbilstoši, bieži nav saistīti ar saturu	Attēli un informācija neatbilstoši vai nav vispār
Prezentācijas plānošana	Prezentācijas plāns pilnīgs, skaidrs, loģiski veidots, balstīts uz dokumentu	Prezentācijas plāns ir, bet nav pilnīgs vai loģiski sakārtots	Prezentācijas plāns nepilnīgs, trūkst sasaistes ar dokumentu	Prezentācijas plāns nav sagatavots vai nav saistīts ar dokumentu
Prezentācijas izstrāde	Prezentācija skaidra, vizuāli pievilcīga, atbilst veidošanas kritērijiem	Prezentācija atbilst prasībām, bet varētu būt labāk vizuāli un strukturāli	Prezentācija daļēji atbilst prasībām, ir nepilnības	Prezentācija neatbilst prasībām, neskaidra vai nepabeigta

Canva



Literārā darba fragmenta ilustrācija (Evita Sniedze “Kreisais pagrieziens”)

Canva

Canva mākslīgais intelekts ✕

Attēla izveide ✕

Krāsaina skice ▾

16:9 ▾

Canva

Ja kvadrātvienādojumam $x^2 - 1 = 0$, kādi ir x vērtības?

$x = 1$ vai $x = -1$ ✓

$x = 0$ vai $x = 2$

$x = -1$ vai $x = 2$

Pareizi
Response saved

Ja kvadrātvienādojumam $x^2 + 2x - 3 = 0$, kādas ir iespējamās x vērtības?

$x = 2$ un $x = -4$

$x = 1$ un $x = -3$

$x = 0$ un $x = 5$

Iesniegt

✎ ↻ 🔒 ... Your name will be shared

Kvadrātvienādojums

☰ Ģenerēt viktorīnu

Jaunums

✎ Teksta pārveide



✎ Pārrakstīt

ABC Labot pareizrakstību

✎ Turpināt rakstīt

✎ Saīsināt

😊 Aizraujošāk

Ab Formālāk

T* Mainīt stilu



🗣️ Ģenerēt MI balsi

Jaunums

Diffit for teachers

Esmu angļu valodas skolotājs. Izveido nodarbības plānu 4. klasei darbam pāros. Nodarbībā jāiekļauj: “Vai dzīvniekiem ir valoda?” Sasaisti šo nodarbību ar skolēna interesēm: automašīnām. Nodarbība paredzēta 1. stundai.

Name: _____ Date: _____



Talking Like Animals and Cars

Have you ever wondered how animals talk to each other? They don't use words like we do, but they still share messages. It's like how cars "talk" to us with their lights and horns! Human language is special, but it shares some things with how animals and even cars communicate.

Reading & Summary

Vocabulary

Multiple Choice Questions

Short Answer Questions

Think Pair Share

Compare and Contrast

Diffit for teachers

Name: _____ Date: _____



Vocabulary

Review key vocabulary words from the reading.

language

noun

The way people talk to each other using words.

English is a hard language to learn.



Short Answer Questions

Answer the following short answer questions about the reading.

1. According to the passage, what are "design features" and how do they relate to communication?

Diffit for teachers



Think Pair Share

Instructions: Read and answer the question independently. Compare your answer with your partners. Work together to prepare what you will share.

The passage compares human language to how animals and even cars communicate. Can you think of a time when you understood what someone meant, even though they didn't use words? How did you figure out what they were trying to say?

I think...

Before talking to your partner, answer the question using what you learned from the reading and your own background knowledge.

Diffit for teachers



Compare and Contrast

Instructions: Take notes on the two topics in the boxes provided.

Notes on Topic A	Notes on Topic B

Instructions: Compare the two topics, be sure to include the following vocabulary in a way that shows you understand the meaning of each word.

Vocabulary				
language The way people talk to each other using words.	communicate To share information or feelings with someone.	design features Special parts that make up a language.	prevarication Saying things that are not true; lying.	signals Actions or signs that send a message.

Unique to Topic A	Similarities	Unique to Topic B

Diffit for teachers



3 Things I Learned...

Instructions: After reading, complete this 3-2-1 chart using all of the vocabulary words.

Key Vocabulary				
language The way people talk to each other using words.	communicate To share information or feelings with someone.	design features Special parts that make up a language.	prevarication Saying things that are not true; lying.	signals Actions or signs that send a message.
unique Being the only one of its kind; special.	ideas Thoughts or suggestions about what to do.			

3 Things I Learned...

From the reading I learned...	Another thing I learned...	One more thing I learned...

Diffit for teachers

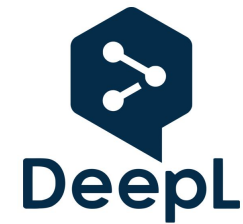
2 drawings or pictures to represent what you learned:

Add one picture or drawing:	Add another picture or drawing:

One question you have based on what you learned:

After reading, one question is...

DeepL



Translate text
35 languages



Translate files
.pdf, .docx, .pptx



DeepL Write
AI-powered edits

Detect language ▼

→ Latvian ▼



Animal Talk and Car Talk.docx

Detect language → Latvian

Translate into Latvian

DeepL



Salīdzināt un pretstatīt

Instrukcijas: Veiciet piezīmes par abām tēmām norādītajos lodziņos.

Piezīmes par A tematu	Piezīmes par B tēmu

Instrukcijas: Salīdziniet abas tēmas, pārliecinieties, ka esat iekļāvuši šādu vārdu krājumu tā, lai parādītu, ka saprotat katra vārda nozīmi.

Vārdu krājums				
valoda Veids, kā cilvēki savā starpā sarunājas, izmantojot vārdus.	sazināties Dalīties ar kādu informācijā vai sajūtās.	dizaina iezīmes Īpašas daļas, kas veido valodu.	prevalikācija Teikt nepatiesas lietas; melot.	signāli Darbības vai zīmes, kas nosūta ziņu.

Plaģiāta pārbaudes rīki

Pētījums, kurš publicēts žurnālā International Journal for Educational Integrity 2023. gada 21. jūnijā (raksts “Testing of detection tools for AI-generated text”):
https://edintegrity.biomedcentral.com/articles/10.1007/s40979-023-00146-z?utm_source=chatgpt.com



WRITER



ZeroGPT

Plaģiāta pārbaudes rīki

Punkts ir relatīvs. Punkts ir māņi. Punkta nav. Punkts var būt un var nebūt. Punkta vietā var likt komatu. Punkta vietā var likt daudzpunkti. Punkta vietā var likt semikolu. Jūs varat sist sev pie krūtīm: "Man ir tiesības!" Jūs varat teikt mierīgi: "Man ir tiesības." Un beidzot apšaubīt: "Vai man ir tiesības?" Punktu ir aizstājusi jautājuma zīme. Jautājuma zīme visu apšaubā. Bet pati jautājuma zīme ir tikpat apšaubāma un nosacīta kā visas citas zīmes: kas jautā? kam jautā? kā jautā?

Mana labākā draudzene ir grāmata. Tā vienmēr sagaida mani ar klusumu un pacietību, nekad nesteidzina un nekad netiesā. Grāmata atver priekšā jaunus apvāršņus, ļauj ceļot laikā un telpā, sastapties ar varoņiem, kas iedvesmo un māca. Kad jūtos skumji, tā mierina, kad esmu priecīgs, tā dalās priekā. Grāmata sniedz zināšanas, gudrību un padomu, kad to visvairāk vajag. Tāpēc es droši varu teikt – grāmata ir mans īstais draugs.

WRITER

96%

HUMAN-GENERATED CONTENT



Fantastic!

98%

HUMAN-GENERATED CONTENT



Fantastic!

Plaģiāta pārbaudes rīki

Your Text is AI/GPT Generated



My best friend is a book. It always welcomes me with silence and patience, never rushes and never judges. A book opens new horizons, allows me to travel through time and space, and meet characters who inspire and teach. When I feel sad, it comforts me; when I am joyful, it shares in my happiness. A book gives knowledge, wisdom, and advice when I need it most. That is why I can confidently say – a book is my true friend.

Humanize Text



ZeroGPT

Plaģiāta pārbaudes rīki



GPTZero AI Detection **Model 3.2m**

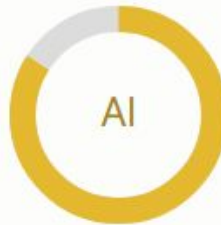
We are highly confident this text is entirely human



Probability breakdown ⓘ

0% AI generated 0% Mixed 100% Human

 **GPTZero**



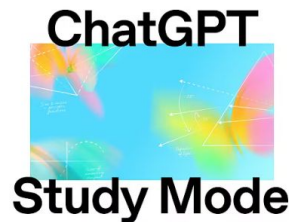
GPTZero AI Detection **Model 3.2m**

We are moderately confident this text was AI generated ⓘ

Probability breakdown ⓘ

84% AI generated 0% Mixed 16% Human

ChatGTP Study Mode I



Tu vari izvēlēties, kādu režīmu vēlies:

1. 📖 **Skaidrotājs** – es soli pa solim paskaidroju tēmu.
2. 📄 **Pārbaudītājs** – es uzdodu jautājumus un pārbaudu tavas zināšanas.
3. ⌚ **Plānotājs** – izveidoju tev mācību grafiku vai kontROLSarakstu.
4. 🎯 **Treniņš** – īsi testi, flashcards vai viktorīnas.

👉 Pasaki, kuru no režīmiem vēlies izmēģināt, un uzreiz varam sākt.

Man jāapgūst šāda prasme 7.klasē: "Pēta dažādas mājaslapas un secina, kādas ir to īpašības". Vēlos to apgūt padziļināti.

ChatGTP Study Mode II

Praktiskais uzdevums: Mājaslapas analīze

1 Sagatavošanās

- Izvēlies **vienu mājaslapu**, ko analizēt.
Piemēri: skolas mājaslapa, interneta veikals, ziņu portāls, sporta kluba lapa.
- Atver mājaslapu datorā vai planšetē.

2 Analīze soli pa solim

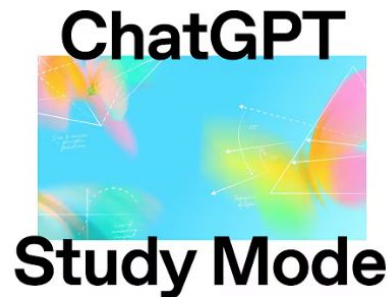
Aizpildi tabulu vai pieraksti atbildes uz šiem jautājumiem:

Kritērijs	Ko skatīt	Tavs novērtējums / secinājums
Saturs	Teksti, attēli, video. Vai informācija ir skaidra un aktuāla?	
Mērķis	Kāds ir mājaslapas galvenais mērķis? (informēt, pārdot, izklaidēt, izglītot)	
Dizains	Krāsas, fonti, izkārtojums. Vai tie viegli lasīt?	
Navigācija	Cik viegli atrast informāciju? Vai ir skaidras	

3 Kā secināt par mājaslapas īpašībām

Kad esi izpētījis mājaslapu, tu vari rakstīt vai stāstīt par:

- Kāds ir **saturs un mērķis**
- Vai **dizains un navigācija** ir ērtā un saprotamā
- Kāda ir **interaktivitāte un drošība**
- Tavas **kopējās domas** – vai mājaslapa ir labi veidota, vai ir ko uzlabot



Zināšanu ceļš turpinās...

Mākslīgais intelekts ir kā instruments – **gudrās rokās tas kļūst par tiltu uz zināšanām!**

Gudra vērtēšana ar MI **nav par tehnoloģiju dominanci**, bet gan par **mācīšanās kvalitātes uzlabošanu**.

Gudra vērtēšana nozīmē balanss starp datiem un cilvēcisko skatījumu – **MI sniedz faktus, skolotājs – jēgu**.

