



◊ JELGAVAS VALSTS ĢIMNĀZIJA ◊



Mākslīgā intelekta izmantošana programmā Canva, lai izveidotu mācību materiālus

Anna Holšteina

26.08.2026

Datu drošība, izmantojot MI

Ko **AIZLIEGTS** ievadīt publiskajos rīkos?

- **Personas datus** – skolēnu, vecāku u. c. vārdus, uzvārdus, personas kodus, kontaktus.
- **Īpašu kategoriju datus** – informāciju par veselību, speciālajām vajadzībām vai atbalsta pasākumiem.
- **Ierobežotas pieejamības informāciju** – iekšējos protokolus, ziņojumus un atskaites.
- **Piekļuves datus** – e-klases, e-pasta vai citu sistēmu paroles un lietotājvārdus.

Pirms ievadīšanas MI rīkā – **ANONIMIZĒ** visu informāciju!

Saturs

Kas ir Canva?	5
Gatavo materiālu izmantošana	7
Savu materiālu atjaunošana	8
Jaunu materiālu izveidošana	9
Ģeneratīvā mākslīgā intelekta rīku veidi	13
Teksta izveide	14
Kodu ģenerators	19
Citi noderīgi mākslīgā intelekta rīki	22

Padomā! Ko zini vai esi dzirdējis par Canva?





Ar programmu Canva var atvieglot prezentāciju, infografiku un izglītojošu materiālu izveidi. Skolotāji var izstrādāt jaunas unikālas darba lapas, stundu plānus un plakātus, vai uzlabot jau esošos mācību materiālus, patstāvīgi vai izmantotjot mākslīgo intelektu. Programmā Canva izveidotos materiālus var kopīgot ar citiem skolotājiem vai skolēniem.

Canva for Education (Canva Izglītībai) ir bezmaksas vispārizglītojošo un profesionālo skolu skolotājiem.

Lai reģistrētos:

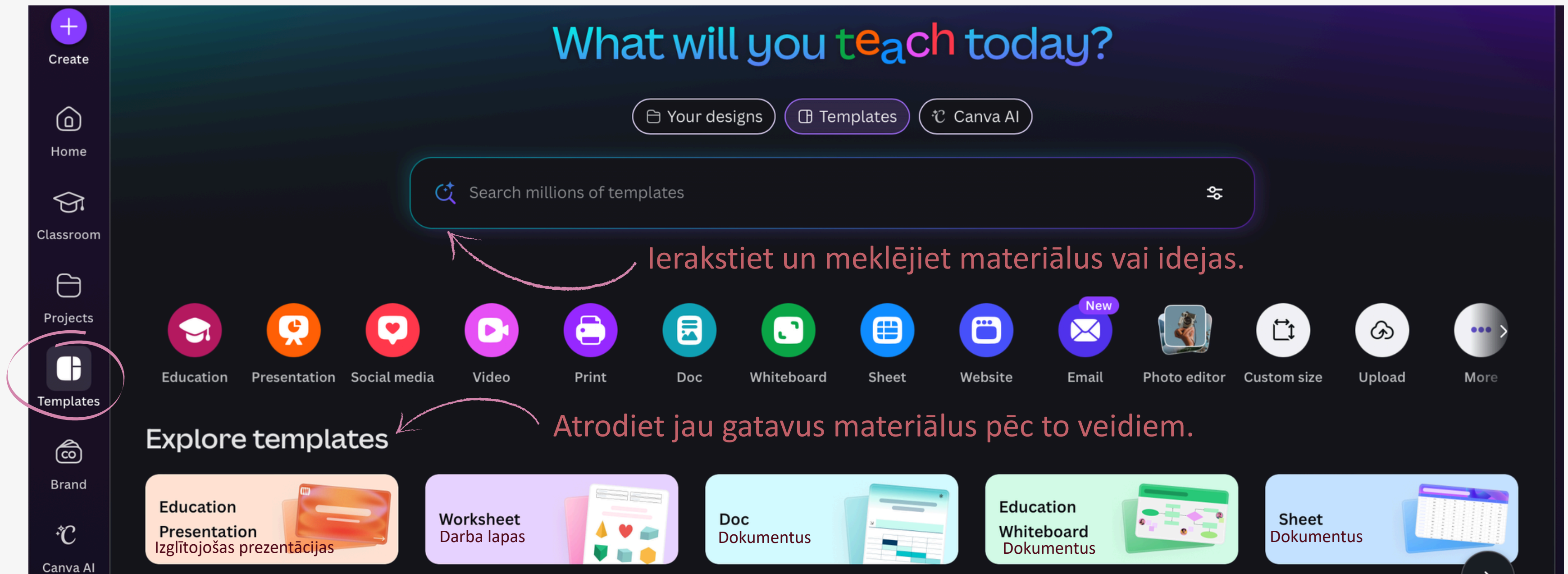
- Izmanto savu skolas vai oficiālo e-pasta adresi.
- Ja sistēma neapstiprina kontu automātiski, būs nepieciešams augšupielādēt dokumentu, kas apliecina jūsu skolotāja statusu (piemēram, skolotāja apliecības kopiju, izziņu no skolas vai darba līgumu).

Pievienojies un darbojies līdzi!



Gatavo materiālu izmantošana

Izpētiet un izmantojiet jau izveidotas bezmaksas veidnes.



Savu materiālu atjaunošana

Augšupielādējiet un rediģējiet savus mācību resursus Canva aplikācijā. Canva pārveido materiālus rediģējamā dizainā, lai varētu veikt vienkāršus atjauninājumus un uzlabojumus.

PDF FAILS

Importētie PDF faili tiks pārveidoti A4 formātā ar attēliem un rediģējamu tekstu.



POWERPOINT PREZENTĀCIJAS

Pēc importēšanas iepriekš izveidotās PowerPoint prezentācijas tiks pārveidotas par rediģējamām Canva prezentācijām.



WORD DOKUMENTI

Jūsu iepriekš izveidotie Word dokumenti, kurus importēsiet, tiks pārveidoti par rediģējamiem Canva dokumentiem.



Jaunu materiālu izveidošana

PĀRLŪKOJĒT UN PIELĀGOJĒT ESOŠĀS VEIDNES

Izmantojiet meklēšanas joslu vai pārlūkojiet pieejamās veidnes meklēšanas rezultātos. Lai to atvērtu, noklikšķiniet uz veidnes, kas atbilst vajadzībām. Ir iespējams pielāgot tekstu, attēlus un izkārtojumu vai pievienot papildu informāciju.



IZVEIDOJĒT JAUNUS MATERIĀLUS, IZMANTOJOT MĀKSLĪGO INTELEKTU

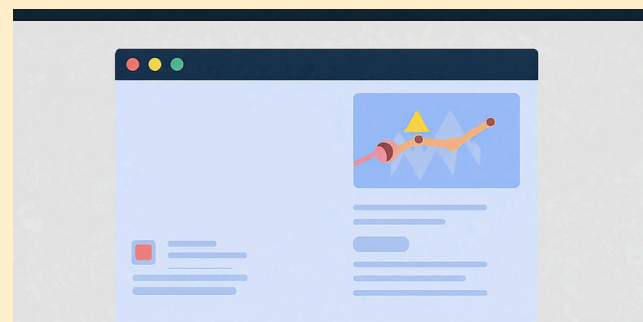
Canva mākslīgā intelekta rīki ļauj lietotājiem ģenerēt svaigu saturu no nulles, veidot vizuāli pievilcīgus izkārtojumus un iekļaut interaktīvus elementus, tādējādi atvieglojot saistošu izglītojošu materiālu izveidi.



Veidņu veidi

PREZENTĀCIJA

Izveido prezentācijas un iekļauj interaktīvus elementus



INFOGRAFIKA

Ilustrē infografikus.



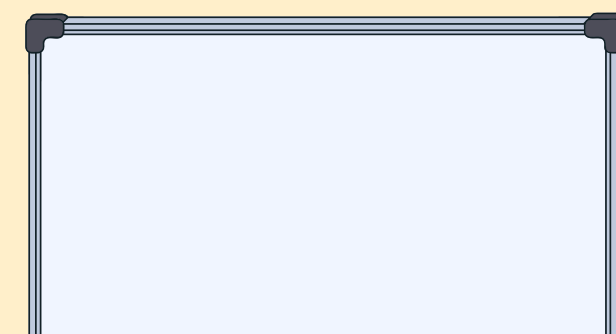
PLAKĀTS

Veido plakātus vai iesaisti skolēnus plakātu veidošanā.



BALTĀS TĀFELES

Var palīdzēt skolēniem un skolotājiem sadarboties.



KARTIŅAS

Veido interaktīvus materiālus, ko var izmantot mācību stundās.



IZKLĀJLAPAS

Veido excel formāta lapas tiešsaistē un dalies ar tām.



DOKUMENTI

Var palīdzēt skolotājiem sadarboties.



CITI

Piemēram, komiksi, stāstu grāmatas utt.



Izveidojiet nodarbību, izmantojot MI

Maģiskās aktivitātes ģenerē klasei gatavu saturu.

MAGIC ACTIVITIES (MAĢISKĀS AKTIVITĀTES)

1. Canva sākumlapā kreisajā izvēlņu joslā izvēlas Classroom (Klase istaba). Ja nav uzreiz redzams, tad uzspied uz trīs punktiņiem.
2. Uzspied uz Magic Activities (Maģiskās aktivitātes).
3. Lodziņā ievadiet savu uzdevumu: Skolēni spēs[mācīšanās darbības vārds] [konkrēta tēma].
4. Izvēlnēs atlasiet [Gads], [Priekšmets] un [Mācību mērķis].
5. Izvēlieties aktivitātes, kuras vēlaties ģenerēt.
6. Ja ievadītā informācija apmierina, uzklikšķiniet uz violeto bultiņu.

Ieteikums: Lai efektīvāk strādātu MI, iesaku uzvednes (prompts) rakstīt angļu valodā!

Izveidojiet nodarbību, izmantojot MI

Maģiskās aktivitātes ģenerē klasei gatavu saturu.

MAGISKAS AKTIVITĀTES

1. Canva sākumlapā kreisajā izvēlņu joslā izvēlas Classroom (Klase istaba)
2. Atlasiet Magic Activities (Maģiskās aktivitātes).
3. Lodziņā ievadiet savu uzdevumu: Skolēni spēs [mācīšanās darbības vārds] [konkrēta tēma].
4. Nolaizamajās izvēlnēs atlasiet [Gads], [Priekšmets] un [Mācību mērķis].
5. Izvēlieties aktivitātes, kuras vēlaties ģenerēt.
6. Pieskarieties violetajai bultiņai.

Idejas uzdevumiem:

- Skolēni spēs lietot parastos daļskaitļus un decimālskaitļus, lai risinātu problēmas, kas saistītas ar naudu vai mērījumiem.
- Skolēni spēs izpētīt tauriņu pilnās pārvērtības (metamorfozes) procesu no olas līdz pieaugušam tauriņam.
- Skolēni spēs paskaidrot, kā kartes un globusi palīdz mums izprast pasauli.
- Skolēni spēs analizēt reklāmas trikus un vizuālo un teksta elementu ietekmi uz pircēju izvēli.

Ģeneratīvā mākslīgā intelekta rīku veidi

TEKSTA IZVEIDE

Mākslīgā intelekta rīks rakstiska satura ģenerēšanai, apkopošanai un analīzēšanai. Canva mākslīgā intelekta rīki teksta izveidei:

- Magic Write: Šis mākslīgā intelekta rīks palīdz ģenerēt radošu un saistošu tekstu, pamatojoties uz norādījumiem. Tas piedāvā arī teksta pārrakstīšanas, pareizrakstības labošanas, teksta rakstīšanas turpināšanas, teksta saīsināšanas un arī teksta pārrakstīšanas iespējas noteiktā stilā (jautrākā, formālākā vai citādākā veidā).
- Magic Switch: Šis rīks ietver iespēju izveidot dokumenta kopsavilkumu.
- Magic Insights: Šis rīks veic datu analīzi, izmantojot mākslīgo intelektu.

*Atcerieties **pārbaudīt** mākslīgā intelekta izveidotos tekstus!*

ATTĒLU UN VIDEO IZVEIDE

Mākslīgā intelekta rīks attēlu vai video izveidei no teksta.

Canva piedāvā Magic Media. Mākslīgā intelekta rīku, kas ģenerē unikālus attēlus, grafikas vai video. Jums tikai jāapraksta, ko vēlaties redzēt, un jāizvēlas vēlamais stils un izmērs.

KODU ĢENERATORS

Mākslīgā intelekta rīks, kas paredzēts, lai palīdzētu ar programmēšanu saistītos jautājumos. Canva piedāvā Canva mākslīgo intelektu (Canva AI) - koda ģeneratoru, kas izveido interaktīvu vietni vai rīku, pamatojoties uz uzvedni. Visas atbildes tiek ierakstītas savienotajā Canva izklājlapp.

Teksta izveide (jebkurā veidnē)

Izmēģini Magic Write!

Lai piekļūtu, uzrakstiet tastatūras simbolu "/" un pēc tam atlasiet "Magic Write". Ievadiet uzvedni un noklikšķiniet uz "Generate" (Ģenerēt). Kad esat apmierināts ar rezultātu, noklikšķiniet uz "Ievietot".

IZVEIDO SAVU STUNDU PLĀNU

Izveidojiet mācību plānu, kas pielāgots jūsu mācību programmas standartiem un skolēniem

Izmēģiniet:

Izveidojiet vienkāršu stundas plānu [klase] [mērķis].

SAGATAVO IZGLĪTOJOŠU SATURU

Izstrādāt skolēniem jēgpilnus mācību materiālus.

Izmēģiniet:

Iesakiet matemātikas spēles, lai iemācītu [jēdzienu] novērtēt [skaitli].

ĢENERĒ DIFERENCIĀCIJAS IDEJAS

Diferencējiet uzdevumus un aktivitātes atbilstoši skolēnu unikālajām mācību spējām vai interesēm.

Izmēģiniet:

Izveidojiet diferencētu uzdevumu, balstoties uz [SR / mācību mērķi], skolēnam [skolēna vārds].

IZVEIDO TESTA UZDEVUMUS

Palīdzēs pārbaudīt skolēnu izpratni un novērtēt viņu zināšanas.

Izmēģiniet:

Izveidojiet atvērto jautājumu ideju sarakstu par [tēmu] [numurs] klasei

Pievienojies uzdevumam!



<https://ej.uz/micanva>

Soli pa solim pamācība:

- 1

Noklikšķini uz "Izejas jautājums" šūnas (D4), nospied "/" un izvēlies "Magic Write", tad uzraksti uzvedni: "Izveido jautājumu par kvadrātsakni 8. klasei, balstoties uz reālu dzīves piemēru priekš Jāņa."
- 2

Atlasiet šūnas: B5-D10. Dodieties uz  "Darbibas"/"Actions" augšējā rīkjoslā un izvēlieties "Aizpildīt tukšās šūnas" / "Fill empty cells".
- 3

Atlasiet šūnu E4, atveriet "Magic Write" un ierakstiet "Dodiet man atbildi uz D4", un pēc tam ģenerējiet atbildi.
- 4

Iezīmējiet šūnas D5-E10. Spiediet uz  "Darbibas"/"Actions" augšējā rīkjoslā un izvēlaties "Aizpildīt tukšās šūnas"/"Fill empty cells".
- 5

Šūnā F4 izvēlaties "Izveidot vairākus"/"Bulk Create" no augšējās rīkjoslas.
- 6

Izvēlaties datus no B3:D10
- 7

Izvēlaties  Continue with current design
- 8

Savienojiet datus no informācijas tabulā ar informāciju darba lapā.

Atbildības ierobežojums: Saskaņā ar Vispārīgo datu aizsardzības regulu (GDPR) mēs esam apņēmušies aizsargāt skolēnu personīgos un privātos datus. Kā pedagogiem, mums ir pienākums nodrošināt, ka šāda informācija tiek aizsargāta un netiek izmantota saistībā ar mākslīgā intelekta tehnoloģijām.

Izmēģini Magic Write, lai diferencētu uzdevum

Sāciet ar vienu veidni un izveidojiet vairākas individuālas versijas. Pielāgojiet jautājumus atbilstoši skolēnu mācību aktivitātēm.

Skolēna vārds	Mācību priekšmets	Izejas jautājums: Balstoties uz: Kvadrātsaknēm	Atbilde jautājumam	Dizains
Jānis	Matemātika			
Anna	Matemātika			
Pēteris	Matemātika			
Dizains	Matemātika			
Liene	Matemātika			
Roberts	Matemātika			
Kaspars	Matemātika			

Teksta izveide (jebkurā veidnē)

Izmēģini Magic Write!

Lai piekļūtu, uzrakstiet tastatūras simbolu "/" un pēc tam atlasiet "Magic Write". Ievadiet uzvedni un noklikšķiniet uz "Generate" (Ģenerēt). Kad esat apmierināts ar rezultātu, noklikšķiniet uz "Ievietot".

IZVEIDO SAVU STUNDU PLĀNU

Izveidojiet mācību plānu, kas pielāgots jūsu mācību programmas standartiem un skolēniem

Izmēģiniet:

Izveidojiet vienkāršu stundas plānu [klase] [mērķis].

SAGATAVO IZGLĪTOJOŠU SATURU

Izstrādāt skolēniem jēgpilnus mācību materiālus.

Izmēģiniet:

Iesakiet matemātikas spēles, lai iemācītu [jēdzienu] novērtēt [skaitli].

ĢENERĒ DIFERENCIĀCIJAS IDEJAS

Diferencējiet uzdevumus un aktivitātes atbilstoši skolēnu unikālajām mācību spējām vai interesēm.

Izmēģiniet:

Izveidojiet diferencētu uzdevumu, balstoties uz [SR / mācību mērķi], skolēnam [skolēna vārds].

IZVEIDO TESTA UZDEVUMUS

Palīdzēs pārbaudīt studentu izpratni un novērtēt viņu zināšanas.

Izmēģiniet:

Izveidojiet atvērto jautājumu ideju sarakstu par [tēmu] [numurs] klasei

Kodu ģenerators

Izmēģini Canva mākslīgo intelektu!

The screenshot shows the Canva AI interface. On the left is a sidebar with navigation options: Create, Projects, Templates, Brand, and Canva AI (highlighted with a red circle). The main area has a header 'What will you teach today?' and tabs for 'Your designs', 'Templates', and 'Canva AI'. A chat window contains the following text:

Izveido taimeri manai 5. klasei. Taimera beigās liec līt konfeti lietum. Pārliecinies, ka dizains ir viegli uztverams un piekļūstams (accessible). Izmanto zilo, dzelteno un balto krāsu. Radi animācijas filmiņas (multenes) sajūtu.

Below the chat are buttons for 'Create student activities', 'Design', 'Image', 'Doc', 'Code' (highlighted with a red circle), and 'Video clip'. At the bottom, there is a disclaimer: 'Canva AI can make mistakes. Please check for accuracy. [See terms](#) • [Give feedback](#)'.

Below the screenshot, three numbered steps are listed in colored boxes:

- 1 Ko jūs vēlaties radīt?
- 2 Ko vēlaties, lai logrīks darītu?
- 3 Logrīka stils

Kodu ģenerators

Izmēģini Canva mākslīgo intelektu!

INTERAKTĪVA MATEMĀTIKAS SPĒLE

Ko jūs vēlaties radīt?

Izveidojiet interaktīvu matemātikas piedzīvojumu spēli

Ko vēlaties, lai logrīks darītu?

Spēlei vajadzētu prasīt skolēniem risināt matemātikas uzdevumus, lai virzītos cauri sižetam. Tai vajadzētu būt vairākiem līmeņiem vai jomām, ko izpētīt, katru no kurām var atbloķēt, pareizi atbildot uz matemātikas uzdevumiem. Risinot uzdevumus, skolēni virzās uz priekšu piedzīvojumā un sasniedz jaunus atskaites punktus vai izaicinājumus. Par matemātikas uzdevumu izpildi iekļaujiet atlīdzības, piemēram, jaunu nodaļu vai zonu atbloķēšanu. Sižetam jābūt saistošam, ar matemātikas uzdevumiem, kas pielāgoti dažādiem grūtības līmeņiem un tēmām, piemēram, saskaitīšanai, reizināšanai, dalīšanai utt.

Kāds ir logrīka stils?

Padariet spēli vizuāli pievilcīgu ar animācijām un krāsainu grafiku, lai uzlabotu piedzīvojumu pieredzi.

Ja vēlaties, pielāgojiet uzvedni.

Kodu ģenerators

Izmēģini Canva mākslīgo intelektu!

SASKAŅOŠANAS SPĒLE

Izveidojiet 9. klases "Funkciju atrodi līdzīgos spēli", kurā skolēni saskaņo dažādas funkciju formulas ar to grafikiem. Kad tiek atrasta pareiza atbilstība, parādiet pozitīvu animāciju, piemēram, dejojošu laimīgu seju; ja nepareiza, maigi iezīmējiet neatbilstību un ļaujiet viņiem mēģināt vēlreiz. Iekļaujiet pogu "Nākamā kārta".

Ja vēlaties, pielāgojiet uzvedni.

Citi noderīgi mākslīgā intelekta rīki

SARAKSTS

Attēlu rediģēšanai atlasiet attēlu un augšējā rīkjoslā atlasiet Rediģēt.

- Fona noņēmējs — var noņemt augšupielādēto attēlu fonus.
- Burvju dzēšgumija — var noņemt atlasītos objektus no attēla.
- Maģiskā satveršana — var pārvietot atlasīto elementu/objektu no attēla.
- Maģiskā rediģēšana — var rediģēt attēlu, pievienojot objektus ar mākslīgā intelekta palīdzību.
- Satvert tekstu — var atlasīt tekstu attēlā.

Pārskatīšanai:

- Dizaina pieejamība — funkcija parādīs, kur var uzlabot pieejamību (fonta izmēri, fonta krāsa utt.). Lai tai piekļūtu, izvēlies “Fails” (augšējā kreisajā stūrī), pēc tam dodieties uz “Pieejamība”/ “Accessibility” un atlasiet “Pārbaudīt dizaina pieejamību”.

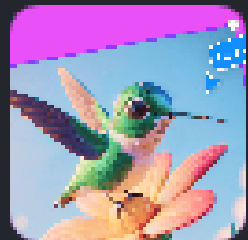
Canva dizaina skola

Uzzini vairāk un iegūsti sertifikātu! Visas apmācības pieejamas angļu valodā.



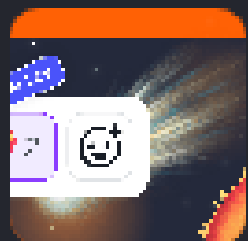
Engage students with Canva

Completed 11 March 2026



AI in the classroom

Completed 1 March 2026



Teacher essentials

Completed 28 February 2026

Papildus...

Var izmēģināt vēl dažus Canva MI rīkus.

Teksta izveide

Izmēģini Magic Write!

Lai piekļūtu, uzspied uz tastatūras simbola "/" un pēc tam izvēlies "Magic Write".

STUNDAS PLĀNS

Ideja:

Izveido detalizētu stundas plānu 7. klases matemātikas stundai (ilgums 40 minūtes) par tēmu 'Blakusleņķi un krustleņķi. Iekļauj šādas sadaļas:

1. Sasniedzamais rezultāts (SR) skolēnam saprotamā valodā.
2. Vērtēšanas kritērijus trīs apguves līmeņos („Es varu...” apgalvojumu formātā: pamata, vidējā un augstākā).
3. Stundas gaitu pa minūtēm:
 - Ierosināšana (aktualizācija / ātrais ievads);
 - Jaunās vielas/sakarību atklāšana (ar piemēriem);
 - Patstāvīgais darbs;
 - Refleksija / formatīvā atgriezeniskā saite (piemēram, „Izejas biļete”).
4. Patstāvīgā darba uzdevumus 3 diferencētos sarežģītības līmeņos (ar atbildēm skolotājam).

Pieeja: Pēc Skola2030 principiem, ar uzsvaru uz izpratni, nevis tikai formulas iegaumēšanu.”

NODARBĪBAS MĒRĶIS

Izmēģiniet:

Uzraksti secīgus stundu mērķus un 'Es varu...' sasniedzamos rezultātus 5. klases tematam par parastajiem daļskaitļiem (6–8 stundām). Iekļauj tēmas no daļskaitļu jēdziena līdz vienādu saucēju daļskaitļu saskaitīšanai/atņemšanai un praktiskiem tekstuzdevumiem.

Teksta izveide

Izmēģini Magic Switch!

Lai piekļūtu, noklikšķiniet uz "Resize" augšējā kreisajā stūrī, pēc tam atlasiet "Pārveidot par dokumentu" un atlasiet "Kopsavilkums" vai citu opciju.

DOKUMENTA KOPSAVILKUMS

Atlasiet dokumentu, izveidojiet kopsavilkumu un iztulkojiet to vēlamajā valodā.

Attēlu un video izveide

Izmēģiniet Magic Media!

Lai piekļūtu, kreisajā rīkjoslā atrodiēt un noklikšķiniet uz "Magic Media". Izvēlieties multivides veidu un uzrakstiet savu uzdevumu. Izvēlieties stilu un izmēru.

Padoms. Jo aprakstošāka valoda tiek izmantota, jo precīzāks attēls un video.

IZVEIDOJIET ATTĒLU

IZVEIDOJIET VIDEOKLIPU



◆ JELGAVAS VALSTS ĢIMNĀZIJA ◆



Konferences izvērtējums

<https://ej.uz/su3u>





◆ JELGAVAS VALSTS ĢIMNĀZIJA ◆



**Lai katrs jaunais rīks atvieglo jūsu ikdienu
un piešķir mācību stundām papildu
krāsas!**

Vārds: [Vārds]

Vērtējums:

Datums:

[TEMATS]

IZEJAS BIĻETE

Atrisiniet uzdevumu, neizmantojot kalkulatoru, un neizmirstiet parādīt savu rezultātu.



1 Jautājums

[Izveidots jautājums]