

## LP piemēra apraksts/vizītkarte

<b>Pedagogs (vārds, uzvārds)</b>	Valentīna Čepele
<b>Zinātniskais/akadēmiskais grāds (ja piemērojams)</b>	
<b>Klase/klašu grupa (ja piemērojams)</b>	6.-12.klase
<b>Mācību priekšmets (ja piemērojams)</b>	Latvijas un pasaules vēsture
<b>Izglītības iestāde</b>	Maltas 1.vidusskola
<b>Novads</b>	Rēzeknes novads
<b>Kontaktinformācija (e-pasts, tālrunis)</b>	valentina.cepele@saskarsme.lv
<b>Labās prakses piemērs</b>	Spēle „Ko es zinu par Latviju”.
<b>LP piemēra mērķis/uzdevumi</b>	Atkārtot un nostiprināt zināšanas par svarīgākajiem Latvijas vēstures notikumiem. Attīstīt saskarsmes prasmes.
<b>Iesaistīto skolēnu (grupa, klase) raksturojums (ja piemērojams)</b>	Strādāju ar visām pamatskolas un vidusskolas klasēm. Var klasi sadalīt divās, četrās grupās, var jautājumus gatavot skolēni, var jautājumus sagatavot skolotājs
<b>Strukturēts LP piemēra apraksts</b>	Skolotājs iepazīstina skolēnus ar spēles noteikumiem un nosaka spēlei atvēlēto laiku, vienai atbildei noteikto laiku. Piemērs: klasi sadala divās daļās. Skolotājs katrai grupai uzdot jautājumu. Spēles dalībnieki met metamo kauliņu un iesaistās spēlē. Spēli sāk no cipara 1. Ja atbild pareizi, tad pārvietojas uz priekšu par tik lauciņiem, cik punktu ir uz metamā kauliņa. Ja atbilde ir nepareiza, paliek uz tā paša lauciņa. Uzvar tā komanda, kura ātrāk nonāk līdz punktam – <b>Malacis</b> . Ir ļoti daudz un dažādi varianti, piem.: var parādīt un jāatpazīst vēsturiskās personības, var atkārtot vēstures jēdzienus, vēsturisko notikumu gaduskaitļus, kultūras pieminekļus, LR pase un citi varianti.
<b>Instrumentārijs</b>	Spēle ir viena no darbības metodēm. Latvijas karte novietota uz galda ( skat.fotogrāfiju) un metamais kauliņš. Krāsainas līmlapiņas, katrai grupai savā krāsā.. Sagatavoti jautājumi vielas atkārtošanai vai nostiprināšanai. Kopīgi jāveic rezumējums – kopsavilkums. Labākai grupai vai aktīvākajiem varētu būt sagatavots kāds karodziņš, uzlīmīte u.t.t.
<b>Apliecinātie dati, fakti un piemēri (ja piemērojams)</b>	Fotogrāfija.
<b>Sasniegtais rezultāts</b>	Skolēniem ir motivācija, attīstās saskarsmes prasmes, prasmes uz klausīt cita viedokli, kontrolē savas emocijas.
<b>Sadarbība</b>	Ar sociālo zinību, ģeogrāfijas skolotājiem. Izmantojām arī projektā „Vecāku skola”.

**Projekts „Pedagogu konkurētspējas veicināšana izglītības sistēmas optimizācijas apstākļos”  
Vienošanās Nr.2009/0196/IDP/1.2.2.1.5/09/IPIA/VIAA/001**

<b>LP piemēra izmantošanas iespējas</b>	Sagatavot jautājumus par konkrēto jomu – svinamās dienas, ticējumi, folklorā, valsts pārvalde, putni un dzīvnieki Latvijā u.c.
<b>Cita būtiska informācija</b>	Spēle aizņem daudz laika. Spēlē galvenokārt aktīvākie. Disciplīnas problēmas, dažreiz saka priekšā. Grupas nav ieteicams izveidot kā pagādās, nav ieteicams izmantot vienmēr tos pašus līderus. Jāseko, lai tiktu ievēroti spēles noteikumi. Skolotājam pašam jānovērtē, kad un cik no metodes izmantot, savu mērķu sasniegšanai.
<b>Datums</b>	26.03.2011