



IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ

Projekts „Pedagogu konkurētspējas veicināšana izglītības sistēmas optimizācijas apstākļos”
vienošanās Nr.2009/0196/1DP/1.2.2.1.5/09/IPIA/VIAA/001

LP piemēra apraksts/ vizītkarte

Pedagogs (vārds, uzvārds)	Velta Adijāne
Zinātniskais/akadēmiskais grāds (ja piemērojams)	
Klase/klašu grupa (ja piemērojams)	5. – 9.kl.
Mācību priekšmets (ja piemērojams)	Latviešu valoda
Izglītības iestāde	Dricānu vidusskola
Novads	Rēzeknes
Kontaktinformācija (e-pasts, tālrunis)	velta.adijane@inbox.lv m.t. 29170449
Labās prakses piemērs	Spēle latviešu valodas stundām „Man ir!
LP piemēra mērķis/uzdevumi	Mērķis : ar spēles palīdzību nostiprināt skolēnu zināšanas par vārdšķirām. Uzdevumi: 1) veicināt skolēnu ieinteresētību par morfoloģijas jautājumiem; 2) sekmēt aktīvu darbu komandā un prasmi sadarboties; 3) pārbaudīt un nostiprināt zināšanas.
Iesaistīto skolēnu (grupa, klase) raksturojums (ja piemērojams)	Spēle paredzēta 5. – 7.klašu skolēniem, atkārtojuma kursā to var izmantot arī 8. un 9.klašu skolēni.
Strukturēts LP piemēra apraksts	<p>Daudziem skolēniem šķiet, ka latviešu valodas likumus iemācīties ir grūti. Lai skolēnus rosinātu valodas likumu apguvei, izveidoju šo spēli, ar kuras palīdzību gan nostiprinu, gan pārbaudu skolēnu zināšanas par četrām vārdšķirām. Pēc katras vārdšķiras apguves to arī aprobēju.</p> <p>Tiek sagatavota lapa ar spēles jautājumiem un apgalvojumiem. Otra lapa tiek sagatavota uz kartona un sagriezta noteiktās daļās. Spēlē piedalās visi skolēni. Katrs skolēns saņem vienu kartīti, uzmanīgi izlasa doto jautājumu vai apgalvojumu un izdomā atbildi. Spēli sāk tas skolēns, kura kartītē ir zvaigznīte. Skolēns, kura kartītē ir pareizā atbilde, atsaucas: „Man ir!” un pasaka atbildi. Ja tā ir pareiza, jautātājs to apstiprina, un atbildētājs lasa savā kartītē rakstīto jautājumu, jautājot „Kam ir?” Spēle turpinās, kamēr atbild skolēns, kurš šo spēli sāka pirmais. Spēles gaitai uzmanīgi seko visi skolēni, lai varētu pareizi atbildēt uz jautājumu.</p> <p>Spēle skolēnos raisīja interesi, radās motivācija uzmanīgi klausīties citu skolēnu atbildes, lai nepieļautu kļūdas pašiem, jo par uzreiz pareizu atbildi skolēns saņem punktu.</p>



IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ

Projekts „Pedagogu konkurētspējas veicināšana izglītības sistēmas optimizācijas apstākļos”
vienošanās Nr.2009/0196/1DP/1.2.2.1.5/09/IPIA/VIAA/001

Instrumentārijs	Spēle.
Apliecināmie dati, fakti un piemēri (ja piemērojams)	Spēle tiek izspēlēta 5 – 7 min. laikā, ja to dara pēc katras vārdšķiras apguves. Tā kā skolēniem patika šīs spēles pirmā daļa, kura balstās uz gramatikas likumiem, tad sagatavoju arī otro daļu ar praktiskiem uzdevumiem, kas ļauj teorētiskās zināšanas nostiprināt.
Sasniegtais rezultāts	Spēlējot šo spēli, skolēni nostiprināja un pārbaudīja savas zināšanas par lietvārdu, īpašības vārdu, skaitļa vārdu un vietniekvārdu. Manuprāt, spēle ir izdevusies, jo tas ir viens no veidiem, kā skolēniem teorijas apguvi par vārdšķirām padarīt interesantāku. Šo spēli noteikti izmantošu arī savā turpmākajā pedagoga darbā, tā ieinteresējot un motivējot skolēnus apgūt latviešu valodas vārdšķiras. Līdz ar to mērķis- nostiprināt un pārbaudīt skolēnu zināšanas par lietvārdu, īpašības vārdu, skaitļa vārdu un vietniekvārdu - ir sasniegts. Secināju, ka teoriju var mācīties interesanti un to praktiski nostiprināt ar spēles palīdzību.
Sadarbība	Sadarbība ar skolēniem.
LP piemēra izmantošanas iespējas	Šo spēli var izmantot arī citi latviešu valodas skolotāji gan 5.-7.kl., gan 8.- 9. kl. skolēniem. Arī citi interesenti var to spēlēt, lai uzlabotu savas zināšanas par vārdšķirām.
Cita būtiska informācija	Spēles uzdevumu kartītes dotas pielikumā.
Datums	2012. gada 12.aprīlis