

LATVIJAS UNIVERSITĀTE

Pedagoģijas, psiholoģijas un mākslas fakultāte

Sākumskolas skolotājs ar tiesībām mācīt vienu priekšmetu pamatskolā

BEĀTE TETERE

**Spēles vārdu krājuma veidošanai 2.klases skolēniem angļu valodas
stundās**

Bakalaura darbs

Darba vadītājs

Doc.

Dr.paed.

Diāna Liepa

Akadēmiskais amats

Zinātniskais /
akadēmiskais grāds

Vārds, uzvārds

Paraksts

CĒSIS 2020

Anotācija

Bakalaura darbā „Spēles vārdu krājuma veidošanai 2.klases skolēniem angļu valodas stundās” tiek pētīta spēles kā mācību metodes nozīme un izmantošanas iespējas angļu valodas stundās, lai bagātinātu skolēnu vārdu krājumu. Pētījuma mērķis ir teorētiski pamatot un pārbaudīt praksē spēļu izmantošanas iespējas angļu valodas stundās vārdu krājuma veidošanai 2.klasē.

Darbs sastāv no divām nodaļām un vairākām apakšnodaļām. Pirmajā nodaļā tiek apkopota un analizēta pedagoģiskā literatūra un dokumenti par vārdu krājumu, tā veidošanos nosacījumiem un prasībām, kā arī jaunākā skolas vecuma, kurā iekļaujas 2.klases skolēni, vecumposma iezīmēm.

Bakalaura darba empīriskajā daļā ir veikts novērojums un situāciju analīze, lai izvērtētu, kādas spēles visefektīvāk veido skolēnu aktīvo vārdu krājumu, veicinot arī vārdu pārnesi no nosacīti pasīvā vārdu krājuma uz skolēnu aktīvo angļu valodas leksikonu. Pētījums atklāj, ka daudzveidīgs spēļu izmantojums angļu valodas stundās veicina skolēnu aktīvā vārdu krājuma veidošanos.

Darbs sastāv no 74 lapaspusēm, 10 attēliem, 7 tabulām, 38 bibliogrāfiskā saraksta vienībām un 5 pielikumiem.

Atslēgas vārdi: spēles metode, vārdu krājums, spēļu izmantošanas iespējas, angļu valodas apguve 2.klasē

Annotation

Bachelor thesis „Games for improving vocabulary for 2nd grade students in English lessons” researches the importance of games as a teaching method and opportunities of using games in English lessons to improve learners’ vocabulary. The aim of this research is to theoretically substantiate and to test in practice opportunities of using games in English lessons to build students’ vocabulary in second grade.

Thesis contains two chapters and several subsections. The first chapter summarizes and analyzes pedagogical literature and documents about vocabulary, its formation requirements and also traits of the youngest school age, which includes second grade students.

In the research of bachelor thesis has been made observation and situation analyze to evaluate, which games build students’ active vocabulary the most effective including word transfer from relatively passive vocabulary to active English lexicon. The research reveals that usage of various games in English lessons promotes the development of students’ active vocabulary.

Bachelor thesis consists of 74 pages, 10 pictures, 7 tables, 38 bibliographic list units and 5 appendixes.

Key words: game method, vocabulary, opportunities of using games, acquisition of English language in 2nd grade

Saturs

Ievads.....	5
1. Vārdu krājuma veidošanās angļu valodas stundās 2.klasē	7
1.1. Vārdu krājuma veidošanās nosacījumi un kritēriji	7
1.2. Spēļu raksturojums	19
1.3. Spēļu izmantošana vārdu krājuma veicināšanai 2.klasē	27
2. Spēļu izmantošanas pieredze	29
2.1. Pētījuma metodika	29
2.2. Novēroto mācību stundu analīze.....	30
Secinājumi	53
Priekšlikumi	55
Literatūras un citu avotu saraksts	56
Pielikumi.....	59

Ievads

Mēs, cilvēki, savā būtībā esam sociālas un sabiedriskas būtnes, kas nozīmē, ka mums ir nepieciešams komunicēt vienam ar otru. Savstarpēja komunikācija ir iespējama dažādos veidos – gan verbāli, gan neverbāli, taču efektīvākā saziņa notiek ar verbālās komunikācijas palīdzību. Galvenais veids, kā cilvēki var savstarpēji sazināties, ir valoda. Ar tās palīdzību cilvēki izsaka savas domas, viedokli, pārdzīvojumus, pieredzi, novērojumus; valoda ir līdzeklis, lai veidotu arī priekšstatu par sevi (Vanaga, 2018). Ir svarīgi, ka cilvēka valoda ir saprotama, raita, kā arī ar bagātu vārdu krājumu.

Tā kā cilvēku skaits uz pasaules ir mērāms miljardos, cilvēki dzīvo dažādās valstīs, sazinoties dažādās valodās. Mūsdienų pasaulē vairs nav iespējams dzīvot tikai vienā sētā, vienā valstī – ir jāspēj komunicēt ar cilvēkiem citās zemēs. Līdz ar to ir liela nozīmē ir prasmei sazināties svešvalodās.

Kopš 2014./2015.mācību gada Izglītības un zinātnes ministrija ieviesusi svešvalodas apguvi no 1.klases visās izglītības iestāžu mācību programmās. Ja agrāk skolēni pirmo svešvalodu sāka apgūt tikai 3.klasē vai vēlāk, tad šobrīd šādas izmaiņas, paātrinot svešvalodas apguvi skolā, ir likumsakarīgas, jo lielākajā daļā pirmsskolas izglītības iestāžu kāda no svešvalodām jau tiek apgūta. Lielākoties pirmā svešvaloda, ko skolēni apgūst, ir angļu valoda.

Apgūstot angļu valodu gluži tāpat kā jebkuru citu valodu, neatsverama loma ir vārdu krājumam. Uzsākot pirmās svešvalodas apguvi, skolēnam nav svešvalodas vārdu krājuma vai arī tas ir pavisam neliels. Mācoties valodu, vārdu krājuma veidošana ir neatņemama mācību procesa sastāvdaļa, kuru nevajag uztvert kā jaunu vārdu „iekalšanu” un pēc tam to atbildēšanu. Ņemot vērā sākumskolas vecumposma valodas apguves īpatnības, kā arī mūsdienās pieejamos mācību līdzekļus, tehniku un citus resursus, šo svešvalodas apguves procesa daļu iespējams padarīt par aizraujošu mācību stundas sastāvdaļu. Liela nozīme ir arī skolēnu runas attīstīšanas ir procesam, kas veicina vārdu krājuma veidošanos un bagātināšanos.

Atskatoties salīdzinoši nesenā pagātnē, svešvalodas apguves procesā vairākas desmitgades vārdu krājuma veidošanai tika piešķirta sekundāra nozīme. Tikai kopš pagājušā gadsimta 80.gadiem vārdu krājuma veidošana un apguve ieguva jaunu nozīmi – tai tika pievērsta pastiprināta uzmanība svešvalodas apguves procesā, kā arī tika attīstītas efektīvākas vārdu krājuma mācīšanas un mācīšanās stratēģijas (Decarrico, 2000). Tiek uzskatīts, ka svešvalodas vārdu krājuma bāzei ir jā sastāv no apmēram 2000 vārdiem, no kuriem aptuveni 80% ir tas, kas ir redzams un dzirdams visapkārt (Decarrico, 2000), līdz ar to svešvalodas mācību stundās ir jānodrošina daudzveidīgi vizuāli un audiāli materiāli, kas palīdz veidot lielāko daļu skolēna svešvalodas vārdu krājuma bāzes. Ņemot vērā, ka svešvaloda ir valoda, ko cilvēks apgūst kā otro

vai trešo valodu papildus savām dzimtās valodas zināšanām, vārdu krājuma apjoms svešvalodā sākotnēji noteikti būs mazāks nekā dzimtās valodas vārdu krājums. Tomēr, tāpat kā apgūstot dzimto valodu, mācību ceļā svešvalodas vārdu krājums tiek papildināts – tas var kļūt tikpat bagāts kā dzimtās valodas vārdu krājums, kā arī vēl plašāks.

Lai mācību process skolēniem radītu prieku, būtu interesants un aizraujošs, skolotāji nereti kādā no mācību stundas daļām iekļauj spēles elementus. Spēle kā mācību metode sniedz vairākas priekšrocības, turklāt skolēniem tās sniedz izklaidi un prieku, mācību process noris brīvākā un nepiespiestākā atmosfērā. Valodas spēles sniedz jēgpilnu kontekstu vārdu krājuma aktivizēšanai, tāpēc ir svarīgi tās iekļaut svešvalodas apguves procesā.

Bakalaura darbā „Spēles vārdu krājuma veidošanai 2.klases skolēniem angļu valodas stundās” tiks aplūkota spēļu nozīme vārdu krājuma bagātināšanai, analizētas jaunākā skolas vecuma skolēnu vecumposma īpašības, kā arī raksturotas spēļu iespējas svešvalodas apguvē.

Pētījuma objekts – 2.klases skolēnu angļu valodas vārdu krājuma veidošanās.

Pētījuma priekšmets – spēles angļu valodas vārdu krājuma veidošanai.

Pētījuma mērķis – teorētiski pamatot un pārbaudīt praksē spēļu izmantošanas iespējas angļu valodas stundās vārdu krājuma veidošanai 2.klasē.

Pētījuma hipotēze – ja angļu valodas mācību procesā 2.klases skolēniem skolotājs mērķtiecīgi izmanto savienošanas, maiņas, lomu un galda spēles, tad tiks pilnveidots skolēnu aktīvais vārdu krājums.

Pētījuma uzdevumi:

1. Raksturot vārdu krājuma veidošanās nepieciešamību un īpatnības svešvalodas apguves procesā jaunākajā skolas vecumā.
2. Raksturot spēles un to izmantošanas iespējas 2.klases skolēnu vārdu krājuma veidošanās veicināšanā.
3. Analizēt novērotās mācību stundas un tajās iekļautās spēles angļu valodas vārdu krājuma veidošanai.

Pētīšanas metodes:

- Teorētiskās: literatūras analīze un dokumentu analīze
- Empīriskās: novērošana un situāciju analīze

Pētījuma bāze: Valmieras reģiona X skolas 2.klase, kurā mācās 9 skolēni

Pētījums sastāv no ievada, divām nodaļām ar apakšnodaļām, secinājumiem, priekšlikumiem, literatūras un citu avotu saraksta, kā arī pieciem pielikumiem.

1. Vārdu krājuma veidošanās angļu valodas stundās 2.klasē

1.1. Vārdu krājuma veidošanās nosacījumi un kritēriji

Vārdu krājums ir vārdu vai frāžu kopums, kas piemīt ikvienam cilvēkam, kurš saziņā izmanto valodu. Tas ir mainīgs un attīstās kopā ar sabiedrību – reālijas, kas izzūd vai kļūst neaktuālas ikdienas dzīvē, zūd arī vārdu krājumā, tāpat arī, rodoties novitātēm tehnoloģiju, ekonomikas, kultūras dzīvē un citās jomās, rodas jauni vārdi (Vārdu krājums, 2019). Valoda ir dzīva un aug gluži tāpat kā cilvēks, pilnveidojoties ar jauniem vārdiem un „izmetot no galvas” vecos un nederīgos. Vārdu krājums ir fleksibls lielums, kam piemīt tendence palielināties.

Pastāv divi veidi, kā apgūt vārdus, lai veidotu vārdu krājumu, - tieši un netieši. Netieši jeb ikdienišķā saskarsmē ar apkārtējiem cilvēkiem, skaidrojot vārdu nozīmi netīši runā sastaptiem vārdiem ar nezināmu nozīmi. Tieši jeb organizētā mācību procesā, kad vārdu nozīmes tiek apgūtas, meklējot to nozīmes (Šķirmante, n.d.). Valodas apguves procesā svarīga loma ir abiem veidiem, tomēr mācību stundās vārdu krājums visbiežāk tiek veidots tieši, jo mācību stundas ir organizēts process, kurā tiek bagātināts vārdu krājums. Turklāt šādā veidā ar skolotāja palīdzību skolēns apgūst pareizas un korektas vārdu nozīmes, izvairoties no iespējamām kļūdām vai neprecizitātēm nozīmes ziņā.

Tiek izšķirti divu veidu vārdu krājumi – aktīvais un pasīvais vārdu krājums. Aktīvais vārdu krājums ir tas, ko cilvēks brīvi iekļauj ikdienas runā. Pasīvais vārdu krājums ir tas, ko cilvēks saprot, bet neiekļauj ikdienas runā (Freija, 2015). Ikvienam cilvēkam ir divi šādi vārdu krājumi, jo nav iespējams visus vārdu krājumā esošos vārdus izmantot ikdienas runā. Pasīva vārdu krājuma daļa realizējas, kad ir īpaši apstākļi (profesionāla, zinātniska vide vai citas neikdienišķas situācijas), - cilvēks šos vārdus saprot un spēj lietot, taču ikdienā šī vārdu krājuma daļa netiek izmantota.

M. Šķirmante vārdu krājumu iedala trīs līmeņos, kas kopumā sasaucas ar iepriekšminēto vārdu krājuma iedalījumu (aktīvais un pasīvais); M. Šķirmantes iedalījums ir šāds – 1.līmenī ietilpst vārdi, kurus bērns saprot, taču nespēj nosaukt (pasīvais vārdu krājums); 2.līmenī ir vārdi, kurus bērns saprot un arī var nosaukt, tomēr tie netiek lietoti, ja vien nav radīti īpaši apstākļi, kad šie vārdi ir vajadzīgi (nosacīti pasīvais vārdu krājums); 3.līmenis – vārdi, kurus bērns lieto runā (aktīvais vārdu krājums) (Šķirmante, n.d.). Šāds trīs līmeņu iedalījums attiecas ne tikai uz bērniem, kuri veido dzimtās valodas vārdu krājumu, bet arī uz skolēniem un pieaugušajiem, kas apgūst svešvalodu.

Vārdu krājuma veidošanas pamatā ir 3 posmi:

1. Vārdu nozīmes definēšana un izskaidrošana (Hackman, 2008) – šajā posmā skolēns apgūst vārda nozīmi – spēj to definēt, skaidrot vārda jēgu, apgūst, kā vārds tiek tulkots

dzimtajā valodā, nepieciešamības gadījumā arī tiek apgūta vārda jēga. Šajā posmā mācību stundas laikā var izmantot dažādus paņēmienus – veidot svešvalodas leksikonu, kurā tiek pierakstīts vārds, tā skaidrojums un tulkojums; skolotājs var piedāvāt dažādas spēles, kurās skolēniem ir jāsavieno vārds vai attēls ar tā skaidrojumu u.c. līdzīgas spēles, uzdevumi.

2. Bieža saskarsme ar jaunapgūtajiem vārdiem (Hackman, 2008) – lai vārds tā apguves procesā nebūtu tikai burtu virknējums, skolēnam tas ir jāredz un ar to jādarbojas pēc iespējas vairāk. Skolotājs var skolēniem piedāvāt vienkāršus lasāmos tekstus, kuros ir iekļauti apgūstamie vārdi, var piedāvāt dažādas valodu attīstošas spēles – attēla un vārda savienošana, vārda salikšana no zilbēm, piecelšanās, ja skolotājs, lasot tekstu, nosauc konkrēto vārdu utml. uzdevumi, kuros skolēni bieži un dažādos veidos saskaras ar jaunajiem vārdiem. Šajā posmā neatsverama loma ir arī komunikācijai – gan mutiskai, gan arī rakstiskai. Nav iespējams valodu pilnvērtīgi apgūt, ja tā netiek lietota praktiski, tāpat arī ir ļoti grūti veidot bagātu vārdu krājumu, ja tas netiek regulāri izmantots. Vārdu krājumu nedrīkst tikai „paturēt galvā”, tāpēc svarīgi, ka vārdu krājuma veidošanas laikā notiek regulāra komunikācija par dažādām tēmām gan ar skolotāju, gan skolēniem, tāpat arī citiem cilvēkiem ārpus skolas. Vārdu krājuma aktivizēšanas procesam jānotiek gan verbāli, gan arī rakstveidā, sazinoties e-pastā, ar īsziņām, papīra zīmītēm, arī vēstulēm.

3. Skolēnu dziļās un aktīvās vārdu un to nozīmju apstrādes veicināšana dažādos kontekstos (Hackman, 2008) – skolēns mācību procesā joprojām bieži veic daudzveidīgus uzdevumus, kuros dažāda līmeņa kontekstos ir iekļauti jaunie vārdi; vārds nav izolēts, bet gan ir kāda teksta daļa, līdz ar to neatsverama ir lasīšana, kas ir viens no stūrakmeņiem vārdu krājuma bagātināšanas procesā. Līdz ar to, lai pilnvērtīgi apgūtu svešvalodu un bagātinātu tās vārdu krājumu, svarīgi apguves procesā iekļaut lasīšanas elementus, piedāvājot gan nelielus informatīvus tekstus, gan vienkāršas anekdotes, komikus, īsziņas, pasakas u.c. lasāmus fragmentus, kas skolēniem rada interesi. Skolotājam noteikti ir jāpiedāvā skolēniem arī pašiem veidot stāstus, nelielus tekstus, kuros skolēni paši iekļauj jaunus vārdus.

Jebkuras svešvalodas apguve var notikt, cilvēkam esot dažādos vecumos, taču ne jebkurš uzdevums un metode der visiem vecumposmiem. Līdz ar to, mācot svešvalodu jaunākā skolas vecuma bērniem, tai skaitā, 2.klases skolēniem, pedagogam noteikti ir jāņem vērā konkrētā vecumposma iezīmes. Kā norāda Ēriks Kalvāns, hronoloģiskais vecums attīstības psiholoģijā tiek periodizēts pēc vecumposmiem un tajos sākumskolas vecumposmā iekļauti bērni no 7-11 gadu vecumam (Kalvāns, 2018). Uzsākot skolas gaitas, vidēji 7 gadus veca bērna vārdu krājums sastāv no apmēram 13`000 vārdu (Merritt, 2016), turklāt vidēji gada laikā bērns papildina to par 2`500 - 3`000 vārdiem (Nagy, W.E., Scott., J.A., 2000).

Uzsākot mācības skolā, skolēns, kurš iepriekšējo dzīves periodu (respektīvi, laiks pirmsskolas izglītības iestādē) ir pavadījis aktīvi darbojoties, piemēram, spēlējot spēles un rotaļas, skrienot, peldot, lecot u.c., kļūst aizvien mazkustīgāks. Līdz ar to ir svarīgi ņemt vērā, ka, jo jaunāks ir skolēns, jo lielāka fiziskā aktivitāte viņam ir nepieciešama (Brewster, 2002). Nepievēršot uzmanību skolēna fiziskās aktivitātes nepieciešamībai, samazinās skolēna spējas apgūt jaunu informāciju – zūd koncentrēšanās spējas, skolēns kļūst nemierīgs u.c. izpausmes.

Šajā vecumposmā skolēni vēl nespēj ilgstoši nosēdēt mierā, koncentrēties un noturēt uzmanību uz mācībām. Līdz ar to, lai skolēna izziņas darbība sākumskolā nesamazinātos, „svarīgs ir laika sadalījums starp mutvārdos veicamajiem uzdevumiem un rakstveidā veicamajiem uzdevumiem vismaz attiecībā 2:1” (Anspoka, 2015, 42). Tas ir nepieciešams, jo skolēna sīkā motorika un kustību koordinācija vēl nav pietiekami attīstīta, līdz ar to ilgstoši rakstveida uzdevumi skolēnu ātri nogurdina, viņš nespēj koncentrēties un veikt kvalitatīvu un efektīvu mācību darbu. Turklāt skolēna darbībā, kas vērsta tieši uz valodas apguvi, joprojām dominē spēļu un rotaļu elementi (Anspoka, 2015; Geske, 2005). Tas nozīmē, ka, lai notiktu efektīva valodas apguve, skolotājam ir jāpiedāvā uzdevumi, kas ietver sevī spēļu, rotaļu, dziesmu un dzejoļu elementus, jo ar tiem skolēns ir pazīstams jau no pirmsskolas vecuma. Attiecībā uz dziesmām un dažādiem skaitāmpantiem būtiska to priekšrocība ir atkārtošana jeb repetatīvā funkcija. Turklāt atkārtošana ir cieši saistīta ar atmiņas procesiem. Šajā vecumposmā skolēniem dominē mehāniskā atmiņa (Svence, 1999); svarīgi, ka tieši uz mehāniskās domāšanas bāzes attīstās loģiskā domāšana (Anspoka, 2015). Tieši šajā vecuma posmā skolēniem ir jāiemācās iegaumēt pēc iespējas vairāk, izmantojot tieši loģiku un asociācijas (Svence, 1999). Tas nozīmē, ka mehāniskās atmiņas dominance netieši norāda, kāda veida aktivitātes pedagogam mācību procesā ir jāizmanto, lai skolēns efektīvi varētu bagātināt savu vārdu krājumu, - apgūstamie vārdi ir daudz jāatkārto, līdz ar to ir jāizmanto daudzveidīgas aktivitātes, kuros šos konkrētos vārdus ietvert tā, lai skolēniem mācību process nekļūtu garlaicīgs.

Valodas apguves procesā īpaša uzmanība ir jāvelta skolēna domāšanas veicināšanai, jo šis izziņas process ļauj iegūt daudz un dažādas zināšanas gan par objektiem, to īpašībām un attiecībām, kuras nav citādā un tiešā veidā nemaz nevar uztvert. Sākumskolas posmā, kad notiek strauja intelekta attīstība, notiek arī izmaiņas skolēna domāšanā – no konkrētās domāšanas skolēns pāriet uz abstrakti loģisko domāšanu (Anspoka, 2015). Svarīgi pievērst uzmanību arī radošajai domāšanai un tās attīstībai. Lielākoties skolā tiek attīstīta loģiskā domāšana, ietverot sevī mehānisko iegaumēšanu, taču radošās domāšanas pamatā ir asociāciju veidošanās, iztēle un fantāzija (Svence, 1999). Tai ir liela nozīme valodas attīstībā un tieši vārdu krājuma veidošanā, bagātināšanā. Radošās domāšanas attīstības veicināšanai ir nepieciešams, pirmkārt, radīt iztēli un fantāziju rosinošus apstākļus, piemēram, pasaku lasīšana, klausīšanās, animāciju skatīšanās,

otrkārt, dod iespēju pašiem skolēniem radoši izpausties – radošā rakstniecība, dzejoļi, nelieli stāstiņi, ko sacerējuši paši skolēni.

Uzmanības attīstīšana valodas apguves procesā ir vēl viena svarīga sastāvdaļa - atslodzes spēles, kas palīdz skolēniem atgūt koncentrēšanās un uzmanības spējas (Anspoka, 2015; Geske, 2005; Svence, 1999). Svarīgi valodas apguves procesā ievērot šo vecumposma īpatnību, citādi mācību process nesniedz efektīvāko rezultātu. Turklāt pedagogs var izmantot atslodzes spēles „gudrā veidā”, iekļaujot tajās atkārtoto elementus no tēmām, kuras skolēni jau ļoti labi pārzina. Rezultātā atslodzes spēlei veltītais laiks tiks lietderīgi izmantots.

Izziņas attīstībā un arī valodas apgūvē svarīga loma ir runai. Jaunākais skolas vecums ir laiks, kad skolēniem patīk runāt, turklāt viņi ir arī atvērti un sensitīvi sarunai gan ar pieaugušo, gan citiem bērniem. Tā kā jaunākajā skolas vecumā lasītprasme nav visiem skolēniem līdzīgā līmenī (cits lasa bez problēmām, kāds vēl burto vārdus), tad svarīgi ir tieši runāt – veidot diskusijas, dialogus, pārrunāt filmas, dzirdētās pasakas, stāstus.

Svarīgi ir ņemt vērā, ka šobrīd jaunākā skolas vecuma skolēni dzīvo digitālā laikmetā, kad par ikdienas sastāvdaļu katrā ģimenē ir vismaz viena viedierīce; bieži vien tieši uzsākot skolas gaitas vecāki atvasēm iegādājas mobilos telefonus, kas primāri kalpo savstarpējai saziņai, bet tomēr pilda arī daudzas citas funkcijas. Tas nozīmē, ka arī efektīvā mācību procesā nozīmīgu lomu ieņem tehnoloģijas. Šobrīd jaunākā skolas vecuma skolēns ir, tā sauktais, digitālais skolēns (*digital learner*). Ja, lūkojoties uz mūsdienu sabiedrību, iespējams teikt, ka aizvien lielāka daļa iedzīvotāju kļūst par digitāliem pilsoņi, kuri ir adaptējušies digitālajā laikmetā, apgūstot prasmes lietot dažādas tehnoloģijas, tad šobrīd jaunākā skolas vecuma bērni ir jau iedzimti digitālie pilsoņi (*digital natives*), kuriem pazīstama ir tikai vide, kurā neatsverama loma ir tehnoloģijām, un vides ietekmei ir būtiska loma tam, kā skolēns mācās (Hartnett, M., Anderson, A., Brown, M., 2014), līdz ar to ir nepieļaujami efektīvā mācību procesā ignorēt tehnoloģiju, digitālo rīku, interneta izmantošanu.

Attiecībā uz vārdu krājumu un tā veidošanās nosacījumiem to vislabāk iespējams veidot, kad skolēns izjūt vajadzību apgūt jaunu vārdu, ir ieinteresēts. Tieši skolēnu intereses, kā arī uzmanības trūkums ir viens no šķēršļiem, skolēnu vārdu krājuma veidošanas procesā (Freija, 2015). Augsta motivācija un patiešām liela vēlme iemācīties ir svarīga, lai skolēns apgūtu svešvalodu, veidojot sev bagātu svešvalodas leksikonu. Ideālā situācijā skolēnam ir sava personīgā motivācija, kas mudina viņu mācīties un pilnveidoties (Harmer, 1998); tās var būt pavisam vienkāršas un praktiskas lietas, kas mudina skolēnu, piemēram, skolēns vēlas apgūt angļu valodu, lai varētu skatīties savu mīļāko multiplikācijas filmu, kas nav tulkota skolēna dzimtajā valodā, vai ļoti gribas aizbraukt uz Disnejlendu, taču biedē apstākļi, ka kaut ko var nesaprast, jo trūkst svešvalodas zināšanu, spēt pabeigt misiju mīļākajā datorspēlē, taču ir grūtības

saprast veicamo uzdevumu, kas ir dots angļu valodā; vecākiem skolēniem varbūt ir vēlme pēc skolas absolvēšanas turpināt studijas kādā citā valstī, līdz ar to ir svarīgas svešvalodas zināšanas. Tomēr bieži vien skolēniem šādas personīgās motivācijas trūkst. Lai skolēni vēlētos apgūt jaunus vārdus svešvalodā, skolotājam dažkārt ir jāveido skolēna vēlme. Viens no veidiem, kā skolotājs var radīt jaunu vārdu apgūšanas vajadzību, ir piedāvāt komunikācijas situācijas, kurās tas vajadzīgs (French Allen, 1983). Tās var būt nelielas sarunas, dialogi un citas komunikatīvas aktivitātes, kurās skolēnam rodas nepieciešamība veidot vārdu krājumu; skolotājs var ieinteresēt skolēnus svešvalodas apgūvē, iepazīstinot viņus ar tām valstīm, kultūru, pasākumu iespējām, izklaides centriem un citiem objektiem, kur šī svešvaloda ir valsts valoda; jaunākajiem skolēniem parādīt kādu interesantu, dzimtajā valodā netulkotu animācijas filmu. Ja skolēniem būs interese apgūt svešvalodu vai pat kāda personīga motivācija, tad turpmākais valodas apguves process būs daudz vienkāršāks un patīkamāks gan skolēniem, gan skolotājam. Tāpat pedagogam ir svarīgi mācību procesu organizēt arī tā, lai skolēnu vēlme mācīties nezustu.

Šajā vecumposmā attīstītājdarbība joprojām ir rotaļdarbība (Anspoka, 2015). Ir svarīgi izmantot spēļu elementus svešvalodas apguves procesā, jo vislabāk jaunākā skolas vecuma skolēni, kas nesen ir uzsākuši mācības, spēj apgūt jaunas prasmes caur spēlēm un rotaļām, jo tās viņi pazīst jau no agras bērnības. Spēles un rotaļas atvieglo skolēniem zināšanu, prasmju un attieksmju apguvi, tāpat arī apgūtais sekmē bērnu aktivitāti radošajās rotaļās un spēlēs (Dzintere, 2005). Tas nozīmē, ka spēles ir efektīva mācību metode, turklāt ne tikai jaunākajā skolās vecumā, bet arī vecākajā klasēs – pedagogam ir tikai jāatrod vecumam atbilstošas spēles.

Efektīva mācību procesa pamatā ir arī prasības, kas izstrādātas, lai pakāpeniski papildinot un attīstot dažādas prasmes un ieradumus skolēns apgūtu svešvalodu, tai skaitā, bagātinātu savu vārdu krājumu.

Kopš 2020./2021.mācību gada skolās noteiktā secībā tiek ieviesta jauna pirmās svešvalodas programma. Tā ir izstrādāta tā, lai palīdzētu svešvalodu skolotājiem īstenot Ministru kabineta 2018.gada 27.novembra noteikumos Nr.747 „Noteikumi par valsts pamatizglītības standartu un pamatizglītības programmu paraugiem” jeb standarta noteiktos izglītojamam sasniedzamos rezultātus (Valsts izglītības satura centrs, 2020). Šajā standartā ir izstrādātas arī prasības, kas attiecas uz valodas lietojumu, gramatiku. Pirmās svešvalodas mācību priekšmeta programmas paraugs ir pieejams ikvienam izglītības darbiniekam, kā arī jebkuram interesentam; izglītības iestādēm, ja tajās tiek apgūta viena vai vairākas svešvalodas, ir jāievēro un jāīsteno svešvalodas mācību standartā noteiktās prasības. Tajā ir noteikts mērķis, uzdevumi, mācību saturs, kas izveidots, lai uzsvērtu skolēnam būtiskāko un lai kompetences jeb lietpratības veidotos kā komplekss izglītojamā mācīšanās rezultāts ilgākos posmos (pirmais posms ir 1.-3.klase). Standartā plānotie sasniedzamie rezultāti ir iedalīti šādās grupās: saziņa kontekstā,

teksts un tekstveide, valodas struktūra. Tāpat akcents ir vērsts uz skolēnu ieradumu un caurviju prasmju attīstību – svešvalodas apguvē, kā norādīts mācību priekšmeta programmas paraugā, „īpaši akcentējamas ir kritiskās domāšanas un pašvadītas mācīšanās, kā arī sadarbības un digitālās pratības caurviju prasmes.” (Valsts izglītības un satura centrs, 2020, 11)

Angļu valodas (pirmās svešvalodas) 1.-9.klasei mācību priekšmeta programmas paraugā ir norādīts, ka, beidzot 3.klasi, skolēniem ir plānoti sasniedzamie rezultāti šādās caurviju prasmēs:

1. kritiskā domāšana un problēmrisināšana (formulē atvērtus jautājumus, informāciju salīdzina, analizē, interpretē, novērtē, savieno un grupē pēc kritērijiem, meklē faktus un pārbauda tos, veido pieredzē balstītu argumentāciju, formulē secinājumus, raksturo pieredzei līdzīgas situācijas, ar atbalstu izvirza mērķi, piedāvā idejas risinājumam un izvēlas labāko no risinājumiem, ar atbalstu veido risinājuma plānu, īsteno to, izvērtē rezultātu);

2. jaunrade un uzņēmējspēja (skolēns ir atvērts jaunai pieredzei, uzdod jautājumus, izmanto radošās domāšanas stratēģijas, ar atbalstu spēj izdomāt jaunas un noderīgas idejas, kas tiek īstenotas);

3. pašvadīta mācīšanās (ar atbalstu izvirza mērķi un plāno savas darbības soļus, stāsta par savas mācīšanās progresu un savām prasmēm, izmanto vairākas uzmanības noturēšanas, iegaumēšanas un atcerēšanas stratēģijas, pauž emocijas sociāli pieņemamās normās, kā arī skaidro to ietekmi uz uzvedību un domāšanu, ar atbalstu seko kritēriju izpildei, novērtē savu darbu un mācīšanās pieredzi);

4. sadarbība (izsaka savas vajadzības, domas un emocijas, pārliecinās, ka sarunas partneris saprot teikto, ar atbalstu virza mērķtiecīgu sarunu, apzināti lieto sociālās prasmes, sadarbojas ar citiem skolēniem, lai konstruktīvi veiktu uzdevumus);

5. pilsoniskā līdzdalība (saskata kopsakarības dažādās kopienās, nosauc savas vērtības, ievēro atšķirīgus viedokļus citiem cilvēkiem, piedalās lēmumu pieņemšanā, veic uzticētos pienākumus, uzņemas atbildību, ar atbalstu iesaistās skolas dzīves uzlabošanā);

6. digitālā pratība (izmanto digitālās tehnoloģijas uzdevumu veikšanas procesā, atpazīst dažādus digitālus tēlus un simbolus, ar atbalstu veido veselīgus un drošus digitālo tehnoloģiju lietošanas paradumus) (Valsts izglītības satura centrs, 2020).

No 1.-3.klasei skolēni arī attīsta šādus ieradumus – cieņpilnas attiecības ar apkārtējiem, jaunās prasmes pielieto jaunās dzīves situācijās, patstāvīgi mācās un seko savam progresam, skolēns attīsta ieradumu pašizpausties un gūt jaunu pieredzi, kā arī iegūt jaunas zināšanas, meklējot nezināmos vārdus vai lielākas teksta vienības un to nozīmi dažāda veida vārdnīcās (Valsts izglītības satura centrs, 2020).

Valsts izglītības satura centrs izstrādātajā paraugā jaunākajam skolas vecuma (1.-3.klasei) piedāvā vispārīgus tematus, kas ļauj pedagogam tajos ietvert daudzveidīgas tēmas – „Es pats”, „Es skolā”, „Es mājās”, „Es ārpus mājas” (Valsts izglītības satura centrs, 2020), kas cieši arī sasaucas ar to, ka, apgūstot pirmo svešvalodu, vārdu krājuma veidošanas sākumā skolēni visbiežāk apgūst personas un priekšmetus, kas atrodas visapkārt. Pirmkārt, viens no galvenajiem iemesliem šādu vārdu izvēlei ir apstākļi, ka šo priekšmetu vai personu nozīme skolēniem būs pilnībā saprotama, jo objekti ir redzami. Turklāt skolotājs priekšmetus arī nosauc, līdz ar to skolēni izmanto dzirdi. Redze un dzirde ir visbiežāk izmantotais maņu pāris vārdu krājuma apgūvē. Otrkārt, svarīgi, ka šie priekšmeti vai personas ir skolēniem ne tikai redzami un to nosaukumi dzirdami, bet arī tiem iespējams pieskarties. Tam ir liela nozīme, ka vārdu krājuma veidošanas procesā skolēni var izmantot pēc iespējas vairāk maņu un to kombināciju (French Allen, 1983). Tas cieši saistās arī ar to, kā katrs cilvēks uztver informāciju. Skolotājam ir jāsniedz informācija, kas paredzēta gan skolēniem, kas informāciju vislabāk uztver audiāli (dzirdes uztvere), gan vizuāli (redzes uztvere), gan arī skolēniem, kas informāciju uztver kinētiski (taustes, arī ožas un smaržas uztvere).

Lai būtu iespējams piedāvāt skolēnu uztveres spējām atbilstīgu informāciju, skolotājam ir jāveic sava veida izpēte (Hojel, n.d.), lai noskaidrotu, kas skolēniem interesē, kāda veida maņu uztvere dominē klasē, kā skolēni visefektīvāk apgūst informāciju u.c. Šāda izpēti visefektīvāk veikt ir skolēnu dzimtajā valodā, jo, noskaidrojot dominējošo maņu svešvalodā, var traucēt apstākļi, ka skolēns var nesaprast leksiku vai rasties kāds cits traucēklis patieso rezultātu noskaidrošanai.

Vārdu krājuma veidošanos ietekmē vide, kurā bērns atrodas. Liela nozīme ir ģimenei, kādā bērns dzīvo, jo tā ir pirmā vide pirms skolas. Jo plašāks vārdu krājums ir vecākiem, jo plašāks tas ir arī bērnam (Hackman, 2008). Tas nozīmē, ka, lai vārdu krājums tiktu veidots gan netiešā, gan tiešā veidā, ir nepieciešama savstarpēja komunikācija, caur kuru bērns tiek iepazīstināts ar nezināmiem vārdiem, kā arī tās laikā tiek aktivizēts vārdu krājums (galvenokārt aktīvais vārdu krājums). Līdz ar to uzsākot skolas gaitas, pirmklasnieku vārdu krājums visbiežāk ir mutisks, tikai nelielu daļu vārdu krājuma bērns spēj atveidot rakstiski vai arī izlasīt (Hackman, 2008).

Lai gan skolēnu vārdu krājums tiek nemitīgi bagātināts skolas vidē dabīgā ceļā, tomēr skolēniem ar nelielu vārdu krājumu tā bagātināšanu nevar atstāt pašplūsmā. Tas nozīmē, ka skolotājam ir jārada vārdu krājumu veicinoša vide (Hackman, 2008). Šādu vidi skolotājs var izveidot, izmantojot dažādus plakātus vai attēlus, ko izvietot klases telpā, vārdu kartītes, kuras var pielikt pie dažādiem priekšmetiem, tos nosaucot, atbilstīgs muzikālais noformējums, u.c.

veidi. Tāpat skolotājam ir jāveido komunikācijas situācijas – dažādi dialogi, sarunas grupā, arī stāstījumi un citi veidi.

Ilgstoši svešvalodas apguves procesā, tieši papildinot skolēnu vārdu krājumu, pedagogi iepazīstināja ar jaunajiem vārdiem, izolējot tos no konteksta, kas padarīja mācību procesu ne tikai garlaicīgu, netieši liekot skolēniem zaudēt motivāciju mācīties, bet arī šādā veidā nedodot iespēju efektīvi ar jaunajiem vārdiem papildināt skolēnu vārdu krājumu. Dažādas aktivitātes, kas iesaista skolēnus vārdu apguves procesā, dodot pašiem skolēniem iespēju izdomāt un izsecināt svešvārdu nozīmes, piemēram, izmantojot spēles, ir daudz efektīvākas – skolēni mērķvalodu apgūst ātrāk un vieglāk (Derakhshan, A., Khatir, E.D., 2015). Turklāt spēles un līdzīgas aktivitātes radīs jēgpilnāku un motivējošāku vidi, lai skolēnam būtu pašam vēlme uzzināt jauno vārdu nozīmi.

Attiecībā uz vārdu krājuma veidošanu ir dažādas stratēģijas, ko iespējams izmantot vārdu krājuma veidošanas procesā. Tās palīdz ne tikai atklāt vārdu nozīmi, bet arī to nostiprināt. Vārdu krājuma apguves stratēģijas:

1. Nozīmes minēšana no konteksta - efektīvs veids, kā atklāt vārdu nozīmes, taču sākumā skolotājam ir jāiemāca skolēnam pamanīt pavedienus, kas norāda uz nezināmā vārda nozīmi (Decarrico, 2000). Tomēr šo stratēģiju iespējams izmantot tikai tad, kad skolēnam jau ir izveidojusies svešvalodas vārdu krājuma bāze; to nevar izmantot pašā svešvalodas apguves sākumā.

2. Atslēgas vārdu stratēģija – sastāv no trīs posmiem:

- 2.1. Vārda izvēle dzimtajā valodā un mērķvalodā, balsoties uz fonoloģisku vai ortogrāfisku līdzību;

- 2.2. Spēcīgas asociācijas izveide starp abiem vārdiem;

- 2.3. Vizuāls tēls, kas vieno atslēgas vārdu un vārdu mērķvalodā (jocīgs vai dīvains tēls, kas ir atmiņā paliekošs)

Šīs stratēģija pamatā skolēna spēj koncentrēties uz tēla atcerēšanos, kas izsauc saikni starp atslēgas vārdu un vārdu svešvalodā (Decarrico, 2000).

3. Pieraksti vārdu krājumam (Decarrico, 2000) (skolēna svešvalodas leksikons);

4. Mācīšanās pāros vai grupās;

5. Personiskās pieredzes piesaiste;

6. Mutiskā un rakstiska atkārtošana (Decarrico, 2000).

Skolotājam ir jāparāda vārdu nozīmes dažādos veidos, ne tikai ar tā tulkojumu skolēnu dzimtajā valodā. Svešvalodas apguves sākumposmā, kad skolēns tikai veido savu leksikona pamatu, vārdu nozīmes var parādīt trīs veidos:

1. Tulkojums skolēnu dzimtajā valodā;

2. Attēls;

3. Vienkārša definīcija svešvalodā, izmantojot vārdus, kurus skolēni jau pazīst (French Allen, 1983).

Apgūstot svešvalodu svarīgi, ka sākumā skolēni tiek iepazīstināti ar reāliem un pieejamiem objektiem, jo tā vislabāk iespējams parādīt jauno vārdu nozīmi. Veidojot vārdu krājuma pamatu, sākumā skolotājam ir jāizmanto attēli ar vienu priekšmetu vai personu, lai skolēni tieši uz to koncentrētu uzmanību (French Allen, 1983). Taču tas nenozīmē, ka vārdi tiek izolēti no valodas – kad skolēns ir apguvis nozīmi, vārds ir jāredz kontekstā (Decarrico, 2000).

Vārdu krājuma veidošanas procesā bieži tiek izmantoti vizuāli uzskates materiāli (attēli, plakāti). Jaunākajā skolas vecumā ir svarīgi, ka attēlus, kuri tiek izmantoti vārdu krājuma veidošanas procesā, zīmē paši skolēni. Zīmējumu izmantošanai ir dažādas priekšrocības:

1. Tie ir pieejami, kad nav cita veida aprīkojuma, lai parādītu attēlus;

2. Skolēniem, kuriem ir nabadzīgs svešvalodas vārdu krājums, zīmējumu veidošana ir iespēja gūt uzslavu (ja zīmējums ir atbilstošs nosacījumiem), kā rezultātā uzslava motivē skolēnus mācīties;

3. Ja zīmējums tiek veidots pēc teksta, tas nozīmē, ka skolēns saprot teksta, vārdu nozīmi (French Allen, 1983);

4. Zīmējumu veidošana šajā vecumā skolēniem sagādā prieku.

Mācību stundās izmantotajiem vizuālajiem materiāliem ir jābūt skolēniem labi saskatāmiem – atbilstīga lieluma attēls, kuru var redzēt visa klase; attēlam ir jābūt krāsainam un labi saprotamam, kvalitatīvam. Ja tiek izmantoti uzskates materiāli ar tekstu, tad teksta fontam ir jābūt lielam un skaidri salasāmam.

Svešvalodas vārdu krājuma veidošanas procesā svarīgi ir ne tikai zināt, kā objekts tiek saukts mērķvalodā, bet liela nozīme ir arī tam, ka skolēns šos jaunus vārdus izmanto savā runā, t.i. skolēns spēj tos izrunāt, lai veidotos komunikācija. Jebkura valoda tiek apgūta atdarināšanas ceļā (Celitāne, 2007). Reproducējot veidojas bērna lielākā vārdu krājuma daļa, jo tieši klausoties, saprotot un atkārtojot skolēni mācās (Kā attīstās bērna valoda?, n.d.). Svešvalodas apguves procesā skolēni atdarina jeb reproducē skolotāju, līdz ar to liela nozīme ir tam, ka skolotājs jau no paša sākuma ar bērniem runā skaidri, pareizi un saprotami. Jāizvēlas tādi teikumi, vārdu salikumi, kurus var ātri apgūt, kas veido sākuma pamatu; noteikti šīs izvēlētais frāzes ir bieži jāatkārto. Ja mācību stundas laikā tiek izmantoti audio ieraksti, video vai animācijas ar skaņu, piedāvājumiem audio materiāliem ir jābūt labi dzirdamiem un kvalitatīviem.

Visbiežāk skolēni izrunu trenē dažādos pāru vai grupu darbos, kur skolotājs dod norādes situācijai un skolēni šo situāciju „izspēlē” caur dialogiem. Efektīvs veids, kā skolēns var

praktizēt savu izrunu, ir lomu spēle, kurā skolēns spēlē skolotāja lomu un dod norādes citiem skolēniem (French Allen, 1983).

Attiecībā uz atdarināšanu svarīgi atcerēties, ka jaunākā skolas vecuma skolēniem ir izteiktas novērošanas prasmes. Līdz ar to informācija tiek gūta arī caur ķermeņa valodu, intonāciju, mīmiku un citām izpausmēm (Brewster, 2002; Celce-Murcia, 2001). Tas nozīmē, ka pedagogs nedrīkst būt monotons un neieinteresēts, bet gan jābūt aktīvai iesaistei, vajadzības gadījumā arī darbībai, jo informācija tiek sniegta ne tikai mutiski un rakstiski, bet arī ķermeniski.

Apgūstot darbības vārdus, svarīgi ņemt vērā, ka jaunākajā skolas vecumā skolēniem ir svarīga kustību darbība. Tas nozīmē, ka šīs vārdšķiras vārdus noteikti ir jāapgūst caur kustību. Demonstrēšana jeb vārda nozīmes izjušana caur darbību sniedz efektīvu rezultātu vārdu krājuma veidošanā. Darbības demonstrēšanai kā tehnikai vārdu krājuma veidošanā ir vairākas priekšrocības - , pirmkārt, skolēni šai darbībai pievērš uzmanību (French Allen, 1983). Otrkārt, skolēni, atveidojot darbību un vēršot uzmanību uz darbību kā nozīmi vārdam, izmanto kinētisko atmiņu, kas papildus palīdz nostiprināt vārda nozīmi skolēna apziņā. Treškārt, vārdu atveidošana ar kustības palīdzību skolēniem sākumskolas vecumā sagādā prieku un rada patīkamas emocijas, turklāt tā ir iespēja izkustēties.

Visbiežāk secība, kādā skolēni tiek iepazīstināti ar jauniem vārdiem, ir šāda - skolotājs nosauc, uzraksta jauno svešvārdu un tad dod tā skaidrojumu. Tomēr arī šādas kārtības maiņa var sniegt rezultātu. Ir iespējams skolēnus iepazīstināt ar apgūstamo objektu un tikai tad to nosaukt. Šāda tehnika atbilst tam, kā bērns agrā vecumā iepazīstas ar jauniem objektiem, kurus vecāks tikai pēc tam nosauc un bērns šo nosaukumu apgūst (French Allen, 1983). Līdz ar to šāda nozīmes apguves secība pat ir daudz dabiskāka, jo tādā veidā skolēns esot vēl maza bērna vecumā ieguva visu informāciju, kas joprojām tiek nepārtraukti izmantota. Tas tikai norāda uz šādas secības efektivitāti.

Mācību procesā pedagogiem noteikti ir jāizmanto daudzveidīgi digitālie rīki un resursi, jo digitālā paaudze, kas šobrīd uzsāk mācības skolā un pieder pie jaunākā skolas vecuma, komfortabli un ierasti darbojas tieši digitālā vidē, izmantojot dažādas tehnoloģijas (viedtālruni, planšetes). Turklāt digitālo rīku izmantošana sniedz daudzveidīgas iespējas skolotājiem sagatavot skolēniem interaktīvus un aizraujošus uzdevumus, tai skaitā, vārdu krājuma veidošanai un bagātināšanai. Mācību process kļūst arvien digitalizētāks, tāpēc, lai digitālā paaudze spētu efektīvi uztvert, saglabāt, pārstrādāt un reproducēt informāciju, tā ir jāpiedāvā skolēniem pierastā veidā, respektīvi, ar tehnoloģiju palīdzību. Digitālo rīku izmantošana sniedz arī pedagogiem dažādas priekšrocības:

1. Tiek samazināts laika patēriņš uzdevumu izstrādei;
2. Izveidotie uzdevumi ir daudzveidīgāki, interaktīvi un skolēniem saistošāki;

3. Uzdevumi ir vizuāli iespaidīgāki un kvalitatīvāki (gan attēls, gan animācija vai video, gan skaņa vai mūzika);
4. Paveikto uzdevumu rezultāti bieži vien tiek apkopoti automātiski un pedagogs var ietaupīt laiku uzdevumu labošanai;
5. Tiek samazināts papīra materiālu apjoms (ieguvums dabas resursu taupīšanā), līdz ar to skolotājam ne klasē, ne mājās vairs nav jāpārskata kaudze ar papīriem, kas pēc tam ir jāizmet;
6. Digitālo materiālu (uzdevumu) uzglabāšana ir ērtāka, aizņem mazāk fiziskās vietas;
7. Digitāli izveidoto rīku pārnēsāšana ir vieglāka – uzdevumi ir saglabāti konkrētā vietnē vai interneta „mākonī”, vai arī kādā kompakta izmēra pārnēsājamā ierīcē (USB, ārējais cietais disks);
8. Vieglāka ir arī dalīšanās ar kolēģiem ar izveidoto digitālo materiālu, turklāt šādā veidā pedagogs pats vai cits skolotājs jau izstrādāto digitālo materiālu var pārveidot un pielāgot savām vajadzībām.

Vārdu krājums veidojas balstoties dažādos nosacījumos, lai to būtu iespējams analizēt atbilstoši angļu valodas mācību priekšmeta programmai, ir nepieciešams izveidot kritērijus (1.tabula), kas ļauj vispusīgi novērtēt skolēnu angļu valodas leksikonu.

1. tabula. Vārdu krājuma apguves kritēriji.

Kritērijs	Apguves rādītājs			
	S (sācis apgūt)	T (turpina apgūt)	A (apguvis)	P (apguvis padziļināti)
Atpazīst, zina un saprot apgūstamos angļu valodas vārdus rakstveidā	Atpazīst un saprot rakstveidā 10-30% apgūstamo vārdu angļu valodā Vārdu atpazīšanai izmanto palīg līdzekļus (tulkotājs, vārdu saraksts angļu valodā ar tulkojumu dzimtajā valodā). Rakstveida vārdu atpazīšanas procesā tiek pieļautas kļūdas.	Atpazīst un zina bez kļūdām 30-50% no apgūstamajiem vārdiem rakstveidā. Saprot visu vārdu nozīmi. Izmanto palīg līdzekļus, lai atpazītu daļu rakstveida vārdu.	Patstāvīgi bez palīg līdzekļiem atpazīst, zina un saprot rakstveidā visus tēmā apgūstamos vārdus.	Ātri un bez kļūdām atpazīst, zina un saprot rakstveidā visu apgūstamo vārdu nozīmi.
Prot izlasīt, izrunāt apgūstamos vārdus angļu valodā, iesaistīt tos teikumā	Patstāvīgi ir grūtības izlasīt, izrunāt vārdus angļu valodā, tiek pieļautas vairākas izrunas kļūdas. Vārdu izlasa, izrunā pareizi pēc vairākkārtējas skolotājas izrunas	Mēģina patstāvīgi izlasīt, izrunāt vārdus, bet tiek pieļautas kļūdas. Kļūdainie vārdi tiek izrunāti pareizi pēc vienreizēja skolotāja izrunas	Bez kļūdām spēj izlasīt, izrunāt vārdu angļu valodā. Patstāvīgi spēj iesaistīt vārdu teikumā. Teikumu izveidē tiek pieļautas	Ātri un bez kļūdām spēj viegli veidot dažādas sarežģītības pakāpes teikumus, iesaistot un pareizi izlasot, izrunājot apgūstamos un arī

	reproducēšanas.	parauga. Pēc parauga spēj iesaistīt vārdus vienkāršos teikumos. Teikumu izveidē tiek pieļautas nelielas izrunas kļūdas.	maznozīmīgas kļūdas.	citus vārdus.
Prot uzrakstīt apgūstamos vārdus angļu valodā, iesaistīt tos teikumā.	Spēj uzrakstīt apgūstamos vārdus angļu valodā, izmantojot paraugu. Rakstīšanas gaitā tiek pieļautas vairākas kļūdas (izlaisti burti, nepareiza grafēma u.c.). Nepieciešama palīdzība, lai pēc parauga izveidotu teikumus, kuros iesaistīti apgūstamie vārdi.	Spēj 30-50% apgūstamo vārdu uzrakstīt bez pareizrakstības kļūdām. Pēc parauga spēj iesaistīt un uzrakstīt apgūstamos vārdus viena veida teikumos. Rakstīšanas gaitā tiek pieļautas dažas kļūdas.	Spēj uzrakstīt 80-100% vārdu angļu valodā, nepieļaujot apgūstamo vārdu pareizrakstības kļūdas. Spēj bez parauga iesaistīt un uzrakstīt apgūstamos vārdu viena veida teikumus.	Spēj viegli un ātri, ievērojot pareizrakstību, uzrakstīt dažāda veida teikumus, kuros iekļauti apgūstamie vārdi.
Prot saklausīt, atpazīt un saprast apgūstamos vārdus angļu valodā, spēj uztvert un saprast tekstu, kurā ietverti apgūstamie vārdi.	Saklausa apgūstamos vārdus angļu valodā, taču tos patstāvīgi atpazīt ir grūtības, kā arī tiek jaukta to nozīme. Saklausītu vārdu atpazīšanas procesā tiek izmantots vairākkārtējs no teksta izolēta vārda, frāzes atkārtojums un palīgmateriāli.	Spēj saklausīt un atpazīt daļu apgūstamo vārdu angļu valodā. Ir grūtības patstāvīgi bez palīgmateriāliem uztvert un saprast tekstu.	Spēj saklausīt, atpazīt un saprast 80-100% tēmā apgūstamos vārdus. Spēj uztvert un saprast tekstu.	Spēj viegli un ātri uztvert un saprast tekstu, kurā ietverti apgūstamie vārdi. Pilnībā saprot visus tekstā iekļautos vārdus (ne tikai apgūstamos).

Izveidotie kritēriji atbilst 2.klases skolēnu vecumposma īpatnībām, standarta prasībām, kā arī ļauj analizēt vārdu krājumu, balstoties četrās pamata prasmēs, kas tiek pilnveidotas angļu valodas stundās, - runāšana, rakstīšana, lasīšana un klausīšanās.

Apkopojot informāciju par vārdu krājuma veidošanās un bagātināšanās nosacījumiem, prasībām un kritērijiem, kā arī par jaunākā skolas vecuma bērnu vecumposma psiholoģiskajām iezīmēm, iespējams secināt, ka viens no efektīvākajiem veidiem, kā bagātināt svešvalodas vārdu krājumu, ir spēles, jo jaunākajā skolas vecumā, tai skaitā, 2.klasē spēles joprojām ir skolēnu attīstītājdarbība. Lai valodas apguves process būtu sekmīgāks, skolotājam ir jāatlasa tādas spēles, kas dod iespēju skolēniem efektīvi bagātināt vārdu krājumu. Turklāt spēle ir viena no tām mācību metodēm, kurā ērti un vienkārši iespējams izmantot daudzveidīgus digitālos risinājumus, lai skolēni šī metode kļūtu vēl saistošāka, kā arī pedagogi varētu ātrāk un vienkāršāk sagatavoties mācību stundai un vieglāk pielāgot jau esošos digitālos materiālus.

1.2. Spēļu raksturojums

Angļu valodas, kā jebkuras citas svešvalodas apguves procesā, svarīga loma ir spēlēm, jo tajās skolēni iesaistās visaktīvāk un tās ļauj justies brīvi un droši, turpretī skolotājam tā ir iespēja novērot skolēnu valodas prasmes, vārdu krājumu, izrunu, kā arī kļūdas. Spēle ir viens veselums, kas apvieno darbībā četras pamatprasmes – runāšanu, klausīšanos, rakstīšanu un lasīšanu (Huyen, N.T.T., Nga K.T.T., 2003). Izmantojot spēli kā mācību metodi, tiek izmantota jauna aktivitāte, kas dod skolēniem iespēju apgūt svešvalodu relaksējošā un aizraujošā veidā (Brewster, 2002), jo mācību procesam, īpaši sākumskolas posmā, ir jābūt interesantam un skolēnam saistošam, citādi nav iespējams visu mācību stundas laiku noturēt skolēnu uzmanību un koncentrēšanos.

Spēle ir aktivitāšu, darbību kopums, kam ir savi noteikumi; nereti raksturīga sacensība starp indivīdiem vai komandām. Kā kultūras fenomenu pedagoģijas doktore I.Kāposta to definē šādi: „spēle ir ar īpašiem paņēmieniem un noteikumiem saistīta variatīvi situatīva radoša nodarbība, kurai ir attīstošs, aktivizējošs, stimulējošs, izklaidējošs raksturs (Kāposta, 1993,8)”. Spēlei vienmēr ir mērķis un iznākums (Ara, 2009). Spēle ir daudzpusīga mācību metode, ko ikviens skolotājs var izmantot mācību stundas ietvaros, lai skolēniem aizraujošā veidā attīstītu un aktivizētu dažādas prasmes, nostiprinātu zināšanas, kā arī novērotu skolēnu spējas izmantot apgūto interesantā un izklaidējošā veidā.

Spēles izpildījums var būt ļoti daudzveidīgs, sākot ar spēlēm, kur nepieciešama vien papīra lapa un pildspalva, beidzot ar virtuālām izlaušanās spēlēm. Spēle ir patiešām daudzveidīga metode, turklāt līdz ar tehnoloģiju straujo attīstību un digitālo rīku aizvien brīvāko pieejamību spēļu klāsts, ko izmantot mācību procesā, kļuvis daudzkārt plašāks. Angļu valodas apguves procesā iespējams izmantot pat tādas jauniešu vidū populārās spēles kā *World of Warcraft (WoW)*. Gēteborgas Universitātes (Zviedrija) pētnieces L. K. Silvēna un P. Sundkvista (*Liss Kerstin Sylven, Pia Sundqvist*) savā pētījumā „Līdzības starp *World of Warcraft* spēlēšanu un CLIL” (*Similarities between Playing World of Warcraft and CLIL*) ir atklājušas, ka trīs faktori, kas ir fundamentāli svešvalodas apgūvē - imersija, autentiskums un motivācija –, ir vienojoši arī CLIL jeb mācību satura un valodas integrētai apguvei un kulta datorspēlei *World of Warcraft* (Sylven, L.K., Sundqvist, P., 2012). Ne tikai šī datorspēle, bet arī citas datorspēles, kurās risinās kāds iekšējs stāsts, kura laikā spēlētājs pilda uzdevumus utml., ievēd vidē (jeb spēles pasaulē), kur viss norisinās tikai svešvalodā (imersija). Datorspēle ir devusi jēgpilnu kontekstu, kurā skolēnam ir jāizmanto svešvalodas zināšanas, turklāt bieži vien tikai uz šo zināšanu pamata spēlētājs var veikt spēles uzdevumus, pildīt sniegtās instrukcijas. Ja spēlētājs nezina kāda vārda nozīmi, viņš to var atklāt spēles gaitā (pēc situācijas, darbības) vai arī

patstāvīgi noskaidrot vārda nozīmi, pēc tam, spēlei svešvārdu vairakkārt atkārtojot, to apgūt. Šādas videospēles arī rada motivāciju svešvalodas apguvei, jo spēlētājam ir vēlme uzvarēt, pabeigt uzdevumu. Turklāt šādas videospēles vai datorspēles rada skolēniem-spēlētājiem emocionālo pārdzīvojumu, kas vēl vairāk nostiprina apgūto skolēna zemapziņā (apgūtos vārdus skolēna vārdu krājumā).

Datorspēles sniedz ieguldījumu svešvalodas apgūvē, tomēr angļu valodas stundas nebūs piemērots brīdis, kad tās spēlēt, - videospēles un datorspēles skolēni var spēlēt savā brīvajā laikā, nemaz neapzinoties, cik tās ir noderīgas valodas procesā. Taču ir ļoti daudz citu digitālo rīku, kurus ir iespējams ērti lietot mācību stundas laikā, turklāt šie rīki būs gan skolēniem interesanti, gan valodas apgūvē noderīgi. Pēdējos gados vietņu un programmu, kurās pedagogs var izveidot savus materiālus vai izmantot un pielāgot kāda cita izveidotos, ir kļuvis neaptverams – daudzas ir līdzīgas, taču ar kādu priekšrocību vai trūkumu, līdz ar to katrs pedagogs, ja vien velta laiku vietnes izpētei, var atrast noderīgu digitālo rīku, kas palīdzēs izveidot mācību stundai interaktīvus materiālus un spēles.

Bieži vien, lai piedalītos spēlē, skolēnam ir kaut kas jāsaka – respektīvi, skolēnam ir iemesls komunicēt; spēle ir radījusi kontekstu, kurā valodas lietojums ir jēgpilns un noderīgs, jo, lai piedalītos, skolēnam ir jāsaprot valoda, kā arī jāspēj to lietot (Toth, 1995; Ara, 2009). Tas nozīmē, ka spēle kā mācību metode sniedz lielisku iespēju praktizēt izrunu, izmantot vārdu krājumu – gan aktīvo, gan pasīvo, tāpat arī pielietot gramatikas zināšanas un citas valodas prasmes. Spēle kā mācību metode ir interaktīvs veids, lai apgūtu mācību saturu (Betteridge, D., Buckby, M., Wright, A., 1983), turklāt caur spēlēm skolēni attīsta dažādas kompetences – kritisko domāšanu, digitālās prasmes, sadarbību, jaunradi u.c., kas šobrīd mācību satura apgūvē ir prioritāri. Spēles darbība ir skolēniem interesanta un rada vēlmi izmantot mērķvalodu, tā ir motivējoša, turklāt rada neapdraudošu vidi, kas iedrošina ikvienu skolēnu vēl vairāk mijiedarboties (Reinders, 2012). Taču, izvēloties spēli, kuru izmantot mācību stundā, skolotājam ir svarīgi atlasīt tādu, kas rada jēgpilnu kontekstu, lai aktualizētu konkrēti apgūstamās prasmes, zināšanas.

Spēle arī rada stimulu skolēniem nonākt jaunā līmenī – bērni zina, ka, nepievēršot spēlei pietiekami uzmanību, viņi nevarēs spēlēt labi un var pievilt savu komandu, līdz ar to viņi pieliek vairāk pūļu, lai piedalītos, un mācās, cik daudz vien spēj (Ara, 2009). Šis jaunais līmenis sasaucas ar bērnu vēlmi tikt „atzītiem” klasē, gūt gan skolotāja, gan arī klasesbiedru novērtējumu, kas ir īpaši nozīmīgi jaunākā skolas vecuma bērniem.

Jaunākajā skolas vecumā spēles ir svarīga saikne starp mājām un skolu, kas palīdz skolēniem pašiem justies drošākiem un pārliecinātākiem, tāpat arī tās nodrošina patstāvīgu skolēna mācību vielas apguvi (Makovska, n.d.). Spēles ir būtiska valodas apguves programmas

sastāvdaļa, īpaši jaunākajiem skolēniem. Tomēr, lai spēle nebūtu tikai laika kavēklis, bet gan palīdzētu svešvalodas apguves procesā, skolotājam ir jāveic pareiza spēļu izvēle, kā arī jāizplāno, kurā brīdī attiecīgā spēle sniegs efektīvāko rezultātu (Brewster, 2002). Ir nepieciešams kontrolēt spēles gaitu, citādi skolēni var nepievērst pietiekamu uzmanību lingvistiskajam aspektam, bet gan kādai citai spēles sastāvdaļai. Lai no spēļu izmantošanas mācību procesā gūtu maksimālo labumu, ir jāizvērtē gan spēles sniegtās valodas apgūšanas priekšrocības, gan arī kādus citus izglītojošus ieguvumus tā sniedz.

Spēļu priekšrocības:

1. Spēles rada daudzveidību mācību stundas laikā, tās maina stundas gaitu, palīdzot radīt skolēnos motivāciju; rada savstarpēju skolēnu komunikāciju, tādējādi samazinot skolotāja dominanci klasē (Brewster, 2002). Tas nozīmē, ka spēles rada draudzīgāku klases mikroklimatu, mazinot distanci, kas pastāv starp skolēniem un skolotāju. Turklāt brīvā atmosfēra dod iespēju kautrīgākajiem klases skolēniem uzdrošināties aktīvāk iesaistīties.

2. Spēles palīdz pilnveidot un noturēt uzmanību, koncentrēšanos, atmiņu, klausīšanās, lasīšanas, rakstīšanas un komunikācijas prasmes. Tās palīdz ne tikai skolēnam izmantot savas svešvalodas zināšanas, bet dod iespēju apgūt jaunas tēmas (Brewster, 2002). Bieži vien, lai atjaunotu skolēnos koncentrēšanos, uzmanību un enerģiju, spēles tiek izmantotas kā dinamiskā pauze. Šīs atslodzes spēles ir iespējams arī pielāgot vai pārveidot tā, ka skolēns rezultātā ir gan atguvis enerģiju, koncentrēšanās spējas un vēlmi mācīties, gan arī mācību stundas laiks ir izmantots jēgpilni arī angļu vai citas valodas apguves procesā.

3. Skolēniem bieži vien to pat nemanot, spēles palīdz praktizēt svešvalodu (izrunu, vārdu krājumu u.c.), iedrošina skolēnus valodu izmantot radošākā veidā, ne tikai vienkārši atkārtojot vārdus vai teikumus, kā arī iepazīt neformālākus valodas slāņus. Turklāt spēles palīdz atklāt „vājās vietas” (Brewster, 2002). Šī mācību metode palīdz skolotājiem diagnosticēt skolēnu svešvalodas zināšanas, tā atklāj kļūdas, kuras iespējams citādi skolotājs nemaz neievērotu vai arī ievērotu novēloti.

4. Spēles gaitā izmantotās mīmikas, aktīvās darbības un citi vizuālie uzskates līdzekļi var palīdzēt skolēniem ātrāk, vieglāk un vienkāršāk atcerēties jauno mācību vielu (Brewster, 2002). Izmantotie rekvizīti un kustības, žesti var palīdzēt radīt spilgtas atmiņas un asociācijas, kuras vēlāk skolēns var vieglāk atcerēties, tādējādi spēj labāk reproducēt savas valodas zināšanas. Tas cieši sasaucas ar to, ka, jo vairāk maņu tiek izmantots apguves procesā, jo efektīvāks ir mācību process.

Arizonas valsts universitātes profesors Džeims P. Dži (*James Paul Gee*) akcentē tieši spēļu situatīvo nozīmi. Pārfrāzējot profesora teikto latviešu valodā, „...Spēles asociē vārdus ar attēliem, darbībām, mērķiem un dialogiem, ne tikai ar definīcijām un citiem vārdiem. Skolēni

redz, kā vārds iekļaujas pasaules kontekstā vai situācijās, kuras viņi paši rada vai ietekmē.” (Gee, 2012, 14). Profesors norāda, ka, ja skolēns apgūst tikai vārds-vārds nozīmi, tad svešvalodas (tāpat arī citu priekšmetu) apguve ir virspusēja. Taču, ja caur spēlēm, skolēns apgūst vārdu kā attēlu, darbību, pieredzi utt., tad valodas apguve ir daudzkārt padziļinātāka. (Gee, 2012)

Skolotājam, izvēloties spēles, kuras iekļaut mācību procesā, ir jāizvērtē, vai tās atbilst skolēnu sagatavotības līmenim. Mācot skolēniem angļu valodu pašā mācību procesa sākumposmā, pedagogam ir īpaši jāveic šāds izvērtējums, jo pārāk sarežģītu spēļu izvēle var atgrūst skolēnos vēlmi valodu apgūt. Skolotājam ir jāreķinās, ka sākumā bieži vien būs nepieciešama skolēnu dzimtās valodas izmantošana, piemēram, noteikumu paskaidrošanai, jaunu vārdu skaidrošanai. Protams, noteikumi ir elementārā līmenī jāizstāsta arī svešvalodā, jāizmanto vieglas un vienkāršas frāzes, kuras, skolotājam tās regulāri atkārtojot, skolēns ātri vien iemācās (Brewster, 2002). Lai skolēni labāk spētu uztvert spēles būtību, jāizmanto arī demonstrēšana (Brewster, 2002), ko veic skolotājs kopā ar kādu skolēnu, kuram varbūt jau ir minimālas svešvalodas zināšanas. Spēlējot jaunu spēli, skolēniem ir jādod „otrās iespējas”, lai ikviens varētu kaut nedaudz izprast spēles jēgu (Brewster, 2002), kā arī izjust jautrību, kas ir arī svarīgs spēles priekšnosacījums. Bet skolotājam ir jābūt sagatavotiem papildus uzdevumiem tiem skolēniem, kuri no spēles ir izkrituši visātrāk. Piemēram, var palīdzēt skaitīt punktus, kļūt par tiesnešiem skolotāja vietā u.c.

Svarīgi arī atcerēties, ka spēle kā jebkura cita aktivitāte vai mācību līdzeklis, lietota pārmērīgi, var zaudēt savu motivējošo elementu (Toth, 1995), tāpēc nav vēlams izmantot spēles nepārtraukti. Ir svarīgi atrast balansu starp citām mācību metodēm un spēlēm, jo to izmantošana sniedz dažādus ieguvumus.

Spēle ir diezgan viegli izmantojama mācību metode, jo pārsvarā tās ir vienkāršas, nepieciešama tikai neliela sagatavošanās, piemēram, metmie kauliņi, tāfele, attēli, vārdu vai teikumu kartiņas, dators. Dažas spēles rada konkurējošu vidi, tajās var būt nepieciešams dalījums komandās, pāros vai darbs notiek individuāli (Brewster, 2002). Turpretī citas spēles ir vērstas uz sadarbības veicināšanu – pāri vai komandā, lai sasniegtu vēlamo rezultātu (Brewster, 2002), piemēram, puzzles likšana vai zīmēšana. Spēle rada apstākļus, kuros attīstīt sadarbības prasmes, kā arī citas apgūstamās prasības.

Apkopojot iepriekšminēto informāciju par spēlēm un to sniegtajām priekšrocībām, iespējams izveidot kritērijus, kurus skolotājam būtu svarīgi ievērot, lai izvēlētos spēli, kuru izmantot mācību stundas laikā. Spēles izvēles kritēriji:

1. Atbilstība skolēnu zināšanu līmenim – pārāk sarežģītas spēles izvēle nesniegs gaidāmo rezultātu, kā arī skolēni negūs prieku, spēlējot spēli, kas nav saprotama.

2. Jēgpilns konteksts – spēlei ir jārada konteksts, kurā apgūtās zināšanas ir jēgpilni izmantojamas.

3. „Īstais brīdis” – spēli mācību stundas ietvaros ne vienmēr var izmantot jebkurā situācijā. Pirmkārt, skolēniem ir jābūt attiecīgā sagatavotības līmenī, lai varētu pilnvērtīgi piedalīties; otrkārt, spēles jāizmanto, kad visi skolēni ir pabeiguši citus uzdevumus, jo, ja spēlē piedalās tikai daļa skolēnu, pārējie vairs nespēj pilnvērtīgi veikt nepabeigtos uzdevumus. Spēli var izmantot arī kā dinamisko pauzi, bet šādā gadījumā tā ne vienmēr sniegs jēgpilnu kontekstu apgūstamajai mācību vielai, toties tā palīdzēs aktivizēt skolēnus un atjaunot uzmanības noturību. Tāpat spēles nevajadzētu izmantot pārmērīgi bieži, jo tad spēle kļūst par ikdienišķu mācību stundas sastāvdaļu un var zaudēt savu izklaidējošo būtību.

4. Izklaide – lai gan spēle ir kā mācību metode, tai tomēr ir jāpilda izklaides funkcija, spēlei jābūt interesantai un aizraujošai, līdz ar to skolēni tajā ar atdevi iesaistīsies.

Ir pieejams plašs klāsts ar dažāda veida valodas spēlēm, kuras tiek izmantotas valodas apguves procesā. Spēles ir iespējams iedalīt vairākos veidos – pēc nepieciešamā aprīkojuma, pēc tā, kādas prasmes tās primāri attīsta, pēc nepieciešamā laika spēles veikšanai, individuālās un pāru vai grupu spēles un citos veidos. Tomēr jāņem vērā, ka neviens valodas spēļu iedalījums nav viennozīmīgs – ikvienu spēli var iekļaut dažādās grupās, tāpat arī ikvienu spēli ir iespējams pārveidot tā, lai tā attīstītu konkrētu prasmi, kādu skolotājs vēlas pilnveidot mācību stundas ietvaros.

A. Baranova aktualizē G.Ščukinas veikto dalījumu pēc spēļu funkcijām:

1. Skolēnu izziņas spēju attīstošās spēles (palīdz attīstīt, piemēram, atmiņu);
2. Skolēnu radošās darbības stimulējošās spēles (mudina skolēnus izmantot fantāziju, radoši pašrealizēties);
3. No stresa un spriedzes atbrīvojošās spēles (fiziski aktīvas spēles, kas palīdz „izlādēt” lieko enerģiju, stresu un savstarpējo spriedzi);
4. Labvēlīgu atmosfēru, mikroklimatu un atbrīvotības veicinošās spēles (sadraudzības spēles);
5. Mācību interesi attīstošās spēles (spēles, kuras rada interesi, piemēram, par konkrētu tēmu) (Baranova, 1999).

Spēles iespējams iedalīt arī pēc cilvēka darbības veida:

1. Fiziskās un psiholoģiskās spēles (kustību rotaļas, izklaidējošās, sporta spēles, ārstnieciskās spēles u.c.) – tās ir spēles, kurās notiek fiziskā darbības, piemēram, skriešana, lēkšana, staipīšanās;
2. Intelektuāli radošās spēles (didaktiskās spēles, konstruktori, datorspēles) – spēles, kurās tiek attīstītas skolēnu intelektuālās spējas, radošā domāšana;

3. Sociālās spēles (lomu spēles, lietišķās spēles, imitācijas spēles) – tajās skolēni iejūtas konkrētos tēlos vai lomās, piemēram, izspēlē situāciju veikalā pie kases;

4. Kompleksās spēles (kolektīvās spēles, rituāli) (Baranova, 1999) – tās tiek spēlētas grupās vai komandās.

Spēles var iedalīt arī komunikācijas jeb veiklības spēlēs un valodas kontroles jeb lingvistiskajās spēlēs (Brewster, 2002; Briody, 2011).

Komunikācijas jeb veiklības spēļu galvenais mērķis ir valodas plūduma un veiklības attīstīšana, kā arī sadarbība ar pārējiem skolēniem (Brewster, 2002); primāri šāda veida spēles fokusējas uz informācijas apmaiņu (Briody, 2011). Šīs spēles ir svarīga komunikācijas veidošanas pieejas sastāvdaļa; pārsvarā tās tiek veiktas grupās vai pāros. Veicinot sadarbību, skolēniem ir jāveic spēles uzdevumi kopā, protams, izmantojot svešvalodas prasmes. Tas ir daudz efektīvāk kā praktizēt valodu pašam savā nodabā.

Komunikācijas jeb veiklības spēles lielākoties darbina skolēnu aktīvo vārdu krājumu, jo sadarbībā ar citiem skolēniem, komunikācija notiek pārsvarā ikdienas valodā, respektīvi, skolēns izmantos angļu vai citas valodas vārdu krājumu, kurā var brīvi sarunāties. Īpaši tas attiecas uz spēlēm, kurās nozīme ir arī ātrumam.

Valodas kontroles jeb lingvistisko spēļu galvenais mērķis ir vērsts uz precizitāti (Briody, 2011). Šādās spēlēs galvenais uzdevums lielākoties ir iegūt pēc iespējas vairāk punktu, kā rezultātā šādās spēlēs ir iespējams noteikt vienu vai vairākus uzvarētājus. Valodas kontroles spēlēs skolēns pierod dzirdēt vai lasīt vārdus vai teikumus, kuros ir kādas konkrētas iezīmes. Dažas no šāda veida spēlēm ir vērstas uz atmiņas pilnveidošanu (Brewster, 2002), tai skaitā vārdu krājuma aktivizēšanu. Piemēram, skolēniem ir jāatceras vairāki vārdi un pareizā secībā jāsauc vai arī ir jānosauc rindas kārtībā dažādi vārdi, kas sākas ar vienu un to pašu burtu, taču skolēni nedrīkst atkārtot klasesbiedra teikto. Šāda veida spēles aktivizē ne tikai skolēnu aktīvo, bet arī pasīvo vārdu krājumu, jo, vēloties uzvarēt, skolēns izmantos ne tikai tos vārdus, kurus aktīvi lieto komunikācijā, bet arī tos, kurus skolēns zina, bet nelieto (nosacīti pasīvais vārdu krājums).

Tomēr skolotājam, īpaši angļu valodas apguves sākumposmā, ir jāpievērš uzmanība, lai visi skolēni arī saprastu vārdu nozīmi, nevis tikai tukši atkārtotu skaņas (Brewster, 2002). Lai izvairītos no šādu situāciju rašanās, tad sākumā šo spēli var spēlēt, izmantojot vizuālos uzskates materiālus, piemēram, attēlu kartītes. Taču ir jāņem vērā, ka jaunākā vecuma skolēni spēj iegauvēt nelielu skaitu attēlu vai jauno vārdu, līdz ar to, kad visi skolēni ir sapratuši spēles noteikumus, skolotājs var sadalīt skolēnus nelielās grupās, rezultātā skolēniem būs jāiegauvē mazāks skaits vārdu, taču tos varēs labāk atcerēties. Šāda veida atmiņas un precizitātes spēles ir viegli pielāgojamas gan konkrētai tēmai, gan arī skolēnu sagatavotības līmenim.

Valodas kontroles spēles ir iespējams pārveidot tā, lai pilnveidotu kādu konkrētu prasmi. Ja skolotājs vēlas pārbaudīt skolēnu vārdu krājumu, kā arī pareizrakstību, var piedāvāt valodas kontroles spēli, kurā skolēniem ir jāmin vārdi pēc to sākuma zilbēm (Celitāne, 2007) (ti-ger, ani-mal). Skolēniem ir iespēja šādā veidā arī attīstīt prognozēšanas prasmes. Skolotājs var brīvi transformēt spēli, piemēram, uzdotot skolēniem minēt vārdu bez pirmās skaņas (Celitāne, 2007) (.. pider – spider, .. ouse - house). Skolēnu uzdevums var būt arī izdomāt dažādus vārdus, kas sākās ar vienu skaņu vai zilbi, vai izdomāt vārdus, kuru vidū ir noteikta skaņa vai zilbe (Celitāne, 2007) (o – dog, crown).Tāpat valodas spēles uzdevums var būt izdomāt vārdus, kuri beidzas ar konkrētu skaņu vai zilbi (Celitāne, 2007) (moth-er, teach-er, rub-er). Minētie spēļu piemēri, kur skolēniem ir jāspēj nosaukt dažādus vārdus, balstoties konkrētā skaņā vai zilbē, palīdz attīstīt skolēnu fonemātisko dzirdi. Šādi dzirdes treniņi ir nozīmīgi jebkuras svešvalodas apguvē.

Spēles vēl sīkāk iespējams klasificēt šādās grupās:

1. Kārtošanas un grupēšanas spēles (Briody, 2011) – skolēniem ir vairāki attēli vai vārdi, kas jāsagrupē pēc noteiktiem kritērijiem, piemēram, krāsas, skaitļi, ģimenes locekļi u.c. vai skolēniem ir dotas dažādas attēlu kartītes, kur uz katras ir attēlots kāds objekts, kura pirmais burts ir cits – skolēnu uzdevums ir sakārtots attēlus alfabētiskā secībā. Šīs grupas spēlēs skolēni lielākoties darbojas ar tiem vārdiem vai attēliem, kurus jau zina, tomēr skolotāja var papildus spēlē iekļaut arī dažus jaunus vārdus, kurus iespējams grupēt, izmantojot izslēgšanas metodi. Rezultātā skolēni caur spēli apgūs jaunus vārdus un aktivizē loģisko domāšanu.

2. Trūkstošās informācijas spēles – šāda veida spēlēs vienam vai vairākiem skolēniem ir dota informācija, kuras citiem skolēniem nav; uzdevums ir apmainīties ar šo informāciju, lai paveiktu uzdevumu (Briody, 2011).Piemēram, viens skolēns mēģina izstāstīt otram skolēnam tikai sev redzamo zīmējumu. Otrs skolēns šo zīmējumu neredz, bet, klausoties komandas biedra aprakstu, mēģina šo zīmējumu uzzīmēt. Rezultātā tiek attīstītas skolēnu prasmes aprakstīt zīmējumu, priekšmetus, u.c, klausīties un uztvert informāciju, kā arī tiek bagātināts vārdu krājums.

2.1. Minēšanas spēles–viena no trūkstošās informācijas spēļu variācijām. Pie minēšanas spēlēm pieder šarādes jeb mēmais šovs (Briody, 2011). Skolēni sadalās komandās, viens dalībnieks, neizmantojot runu un norādīšanu, mēģina ar kustību palīdzību attēlot kādu vārdu vai vārdu savienojumu. Pārējo komandas dalībnieku uzdevums ir uzminēt šo vārdu. Līdzīgs princips ir spēlei „Jā vai nē”, kur arī galvenais uzdevums ir uzminēt vārdu vai frāzi, taču šajā gadījumā pārējiem komandas dalībniekiem ir jāuzdod jautājumi, uz kuriem var atbildēt tikai ar „jā” vai „nē”.

2.2. Meklēšanas spēles – arī pieder pie trūkstošās informācijas spēļu grupas (Briody, 2011). Piemēram, katram skolēnam ir dota sava norāde jeb pavediens par noziegumu. Informācijas apmaiņas ceļā skolēniem ir jāatrod „noziedznieks”.

3. Savienošanas spēles – šajā spēļu grupā bieži tiek izmantotas attēlu kartītes, kuras ir jāsavieno ar atbilstīgu svešvalodas vārdu (Briody, 2011). Savienošanas spēles bieži izmanto, lai nostiprinātu apgūstamos vārdus. Šāda spēle ir, piemēram, domino.

4. Maiņas spēles – pie šīm spēlēm pieder lielākā daļa kāršu spēļu (Briody, 2011).

5. Galda spēles – viena no populārākajām galda spēlēm vārdu krājuma aktivizēšanai ir „Scrabble” (Briody, 2011), tomēr ir pieejams ļoti daudzveidīgs spēļu klāsts, kas vērsts tieši svešvalodas leksikona bagātināšanai.

6. Lomu spēles – šāda veida spēles piedāvā skolēniem iejusties lomās, kādās reālajā dzīvē viņiem nav iespējas būt (Briody, 2011). Lomu spēles palīdz skolēniem attīstīt, pirmkārt, lingvistiskās prasmes, veidojot dialogus, tās veicina sadarbību skolēnu starpā. Nozīme ir arī klausīšanās prasmei, spējai iejusties konkrētajā tēlā. Lomu spēles arī attīsta skolēnos radošumu, palīdz veidot plūstošu un loģisku sarunu ar partneri. Vēl citas lomu spēles funkcijas ir „aprakstīt, ilustrēt, demonstrēt procesu, izprast sevi un citus, paust savas jūtas, demonstrēt rīcību, izturēšanās tehniku, attīstīt prasmes, reflektēt (skats no malas)” (Andersone, 2007, 153). Lomu spēles ir daudzfunkcionāla metode, kura efektīvi palīdz valodas apguves procesā.

Aplūkojot dažādās spēļu grupas un to piemērus, kā arī analizējot to, kādas prasmes šīs spēles vistiešāk attīsta, iespējams veikt spēļu grupēšanu attiecībā uz to, kādu vārdu krājuma veidu šīs spēles vistiešāk aktivizē.

2.tabula. Spēļu iedalījums atbilstoši apgūstamajam vārdu krājumam.

Vārdu krājuma veids	Spēļu grupa
Aktīvais vārdu krājums	Savienošanas spēles Maiņas spēles Galda spēles Lomu spēles
Nosacīti pasīvais vārdu krājums	Kārtošanas un grupēšanas spēles Trūkstošās informācijas spēles Galda spēles
Pasīvais vārdu krājums	Galda spēles

Balstoties uz šo spēļu iedalījumu atbilstoši apgūstamajam vārdu krājumam (2.tabula), tika izvēlētas konkrētas spēles, kuras tika izmantotas novēroto mācību stundu laikā. Izvēlētas spēles pieder pie tām, kas aktivizē aktīvo vārdu krājumu un veicina nosacīti pasīvā vārdu krājuma daļas pārnesi aktīvajā vārdu krājumā.

1.3. Spēļu izmantošana vārdu krājuma veicināšanai 2.klasē

2.klases skolēni pieder pie jaunākā skolas vecuma skolēniem, kas nozīmē, ka ir svarīgi ņemt vērā vecumposma īpašības un izmantot angļu valodas apguves procesā dažādas spēles, kas palīdzēs veicināt skolēna angļu valodas leksikona attīstību. Analizējot iepriekšējās apakšnodaļās ietvertu literatūru no dažādu autoru darbiem un pētījumiem gan par vecumposma īpatnībām, gan spēļu raksturojumu, iespējams apkopot informāciju, kas attiecas tieši uz spēļu izmantošanu vārdu krājuma veicināšanai 2.klasē.

2.klase ir kā vidus posms jaunākajam skolas vecumam (1.,2., 3.klase) – skolēns jau ir pazīstams ar skolas vidi un tajā notiekošajiem procesiem, jūtas brīvāk un spēj vairāk atrasties mācību procesā. Šajā vecumā skolēniem joprojām ļoti patīk sarunāties, taču arvien vairāk skolēns labprātāk sarunājas ar saviem klasesbiedriem un draugiem, ne vairs ar pedagogu (pieaug vienaudžu loma). Līdz ar to pedagogam angļu valodas stundās noteikti ir jāiekļauj dažādas komunikācijas spēles, lomu spēles, kuras skolēni var savstarpēji pa pāriem izspēlēt. Lomu spēles ar un bez parauga ir arī viena no mācību metodēm, kas ir iekļauta jaunajā 2.klases mācību standartā angļu valodā. Tā kā lomu spēle ir radošs process, tad to izmantošana cieši sasauca ar vecumposma iezīmi – radošās domāšanas attīstība. Lomu spēlēs pedagogs var sniegt situāciju, spēles tēlus vai ko citus norādījumus, bet paši skolēni varēs brīvi un radoši izpausties dialogu veidošanā un situāciju attīstībā. Turklāt šādā veidā skolēni varēs daudz labāk parādīt savu vārdu krājuma plašumu, grupas vai pāri varēs savstarpēji sadarboties, palīdzot viens otram, ja kāds no skolēniem nezina kādu vārdu utml.

Lomu spēlē iespējams iekļaut arī reālas darbības, kustību elementus, kas arī attiecas un konkrētā vecumposma iezīmēm. Turklāt neliels iestudējums skolēniem liks vēl vairāk vēlēties izdomāt un parādīt aizraujošu lomu spēli, radīs motivāciju darboties.

Viens no svarīgākajiem aspektiem, kas attiecas gan uz mūsdienu sabiedrību un līdz ar to arī vecumposmu, ir digitālo rīku izmantojums. Šobrīd jau ikviens jaunākā skolas vecuma skolēns savā ikdienā saskaras gan ar datoriem, planšetēm, viedtālruniem, nereti pašiem skolēniem ir savas personīgās digitālās ierīces. Līdz ar to angļu valodas mācību procesā noteikti ir jāizmanto dažādas interaktīvās spēles. Angļu valodas pedagogiem ir arī svarīga priekšrocība attiecībā uz dažādām vietnēm un digitāliem rīkiem – instrukcijas spēļu izveidei, informācija u.c. parasti ir angļu valodā. Spēlējot interaktīvās spēles, skolēni ātri vien netieši apgūst ne tikai konkrētos vārdus, kas ir spēlē, bet arī citus, piemēram, sākt vēlreiz (start again), rezultāts (score) utt.

2.klasē joprojām veidojas skolēnu pašapziņa, tāpēc pedagogam noteikti ik pa laikam jāpiedāvā skolēniem būt spēles vadītājiem vai „skolotājiem”, tiesnešiem – autoritatīvas lomas pārstāvim. Skolēni ļoti labprāt vēlēties piedalīties, turklāt varēs arī parādīt savas novērošanas

spējas, tēlā parādot, kāds tas izskatās skolēna acīm. Šādā veidā skolēns varēs arī pilnveidot prasmes sniegt instrukcijas, ne tikai tās uz klausīt.

Šajā vecumā skolēni arvien mazāk angļu valodas stundās jau sāk izmantot dzimto valodu, mācību process kļūst arvien papildītāks ar aktivitātēm, norādēm, uzdevumiem un spēlēm angļu valodā, jo 1.klasē skolēni ir apguvuši pamatfrāzes angļu valodā, - 2.klasē viņi jau šo pamatu papildina, spējot nezināmo apgūt, izmantojot angļu valodas frāzes vai palīgmateriālus. Angļu valodas mācību process vēl gan netiek pilnībā veikts svešvalodā, jo skolēnu vārdu krājums vēl ir neliels.

Spēļu izmantošana vārdu krājuma veidošanai 2.klasē paver plašas iespējas, jo spēles, kā tas tika aplūkots iepriekšējās apakšnodaļās, ir ļoti dažādas, turklāt viegli adaptējamas gan tēmai, gan konkrētām prasmēm. Turklāt ikviena spēle vairāk vai mazāk veicinās vārdu krājuma veidošanos un nostiprināšanos, jo bez valodas (ne rakstiskas, ne mutiskas) spēle zaudē savu nozīmi. Pedagogam, caur spēli aktivizējot un pilnveidojot skolēna angļu valodas leksikonu, noteikti ir nepieciešami kritēriji, lai spētu novērtēt skolēna prasmes. Atkarībā no spēles izpildījuma un aspekta, ko skolotājas vēlas novērtēt, pārbaudīt, vārdu krājumu var vērtēt pēc četriem pamatkritērijiem, kas sasaucas ar četrām prasmēm, - runāšana, rakstīšana, lasīšana un klausīšanās.

Izveidotie kritēriji (1.tabula), kas iekļauti apakšnodaļā par vārdu krājuma veidošanas nosacījumiem un kritērijiem, tika izmantoti, lai novērtētu skolēnu vārdu krājuma attīstības dinamiku novēroto mācību stundu laikā, kad mērķtiecīgi tika izmantotas dažādas spēles aktīvā vārdu krājuma veidošanai.

2. Spēļu izmantošanas pieredze

2.1. Pētījuma metodika

Bakalaura darba pirmajā daļā tika veikta dažādu izglītības jomas teorētiku, pedagogu un zinātnieku izstrādāto darbu un pētījumu, kā arī dokumentu analīze. Tika aplūkota literatūra un dokumenti par vārdu krājumu, tā veidošanās nosacījumiem un prasībām, kā arī konkrēto vecumposmu – 2.klases skolēniem. Izpētot šos aspektus, darba autore varēja izvirzīt vārdu krājuma apguves kritērijus, kuri tika izmantoti šī darba empīriskajā pētījumā.

Izpētot un analizējot spēles un to nozīmi 2.klases skolēnu vārdu krājuma veidošanās procesā, tika izvēlētas konkrētas spēles, kas ne tikai mudina skolēnus izmantot savu aktīvo angļu valodas vārdu krājumu, bet arī veicina angļu valodas vārdu pārnesi no nosacīti pasīvā vārdu krājuma uz aktīvo vārdu krājumu. Tā kā izveidotie vārdu krājuma apguves kritēriji aptver četras prasmes – runāšanu, rakstīšanu, lasīšanu un klausīšanos, tad darba autore novērotajām mācību stundām izvēlējās spēles, kurās šīs prasmes tiek aktivizētas, kā arī savstarpēji kombinējās. Spēļu izvēli ietekmēja arī citi faktori: atbilstība skolēnu spējām, interesēm un zināšanu līmenim, atbilstība 2.klases skolēnu vecumposma iezīmēm, atbilstība prasībām un kompetenču pilnveidei.

Bakalaura darbā pētītā vecuma grupa ir 8-9 gadi (2.klase). Šāda vecuma skolēni pieder pie jaunākā skolas vecuma. Šim vecumposmam raksturīgās iezīmes, kas tika ņemtas vērā, izvēloties spēles angļu valodas aktīvā vārdu krājuma pilnveidošanai:

1. Vienlaicīgs vairāku maņu izmantojums,
2. Radošās domāšanas, fantāzijas izmantojums,
3. Digitālo rīku izmantojums,
4. Sadarbošanās nelielās grupās, komandās vai pāros,
5. Atzīšana vienaudžu vidū,
6. Sacensības elementi,
7. Mutisko darbību pārsvars pār rakstisko (ja uzsvars nav vērsts uz pareizrakstības pārbaudīšanu),
8. Mehāniskās atmiņas izmantošana, vairākkārtēja atkārtošana.

Visas iepriekšminētās iezīmes ir nozīmīgas, lai skolēns spētu efektīvi mācīties un pilnveidot angļu valodas leksikonu; atkarībā no tā, kāds ir konkrētās spēles sniegtais ieguvums (izrunas praktizēšana, pareizrakstības praktizēšana, mehāniskās atmiņas trenēšana u.c.), konkrētajā mācību stundā tiek vērsta uzmanība tikai dažām no šīm vecumposma īpatnībām.

Izvēloties spēles novērotajām stundām, tika ņemti vērā šādi faktori:

1. Spēles iedalījums grupā, kas veicina aktīvā vārdu krājuma veidošanos,

2. Spēle praktizē kādu no prasmēm (runāšana, rakstīšana, lasīšana, klausīšanās), kas iekļauta pie kritērijiem,
3. Tiek veicināta kāda no kompetencēm (sadarbība, radošā domāšana u.c.).

Bakalaura darba empīriskais pētījums tika veikts, lai praksē pārbaudītu spēļu izmantošanas iespējas un nozīmi vārdu krājuma veidošanai angļu valodas stundās 2.klasē. Pētījuma mērķis ir pārbaudīt hipotēzi: ja angļu valodas mācību procesā 2.klases skolēniem skolotājs mērķtiecīgi izmanto savienošanas, maiņas, lomu un galda spēles, tad tiks pilnveidots skolēnu aktīvais vārdu krājums.

Empīriskais pētījums norisinājās Valmieras reģiona X skolas 2.klasē, kurā mācās 9 skolēni – 5 zēni un 4 meitenes.

Darba ietvaros tika izmantotas šādas empīriskā pētījuma metodes: angļu valodas mācību stundu novērošana un situāciju analīze, lai konstatētu, vai izvēlētās spēles palīdz pilnveidot svešvalodas vārdu krājumu, veicinot angļu valodas vārdu pārnesi aktīvajā vārdu krājumā. Novērošanas laikā darba autore varēja atklāt, kuras no izvēlētajām valodas spēlēm aktivizē skolēnu svešvalodas vārdu krājumu, mudinot skolēnus jēgpilni izmantot savu svešvalodas leksikonu; tika novērots, kādas prasmes tiek darbinātas konkrētajās spēlēs.

Novērotajās mācību stundās iegūtā informācija tika analizēta un atspoguļota tabulās un diagrammās bakalaura darba pētījuma analīzes daļā. Balstoties iegūtajos datos, tika izstrādāti ieteikumi un secinājumi.

2.2. Novēroto mācību stundu analīze

Lai pārlicinātos par spēļu efektivitāti mācību procesā, darba autore novēroja piecas angļu valodas mācību stundas, kurās skolotājs mērķtiecīgi izmantoja vairākas spēļu grupas, lai aktivizētu skolēnu aktīvo vārdu krājumu. Darba autore veica mācību stundu novērošanu mazliet vairāk kā mēneša garumā – tika novērota viena angļu valodas stunda nedēļā. Katrā novērotajā stundā tika izmantotas divas valodas spēles no dažādām valodas spēļu grupām. Piecu mācību stundu laikā tika izmantotas šādas spēļu grupas: savienošanas spēles (interaktīvās spēles „Animals” un „Burtu jūklis”, „Dzīvnieku domino”, „Kas es esmu?”, „Lielā atmiņa”), maiņu spēle („Izveido komplektu!”), lomu spēle („Uzmini, kas es esmu!”) un galda spēles („Krustiņi un nullītes”, „Alfabēts”, „Nosauc 3!”). Izvēlētās spēles tika mērķtiecīgi iekļautas mācību stundas plānā – katra angļu valodas stunda sākās ar vienu spēli, kas pieder pie savienošanas spēļu grupas, un mācību stundas otrajā daļā tika izspēlēta kāda no maiņu, lomu vai galda spēlēm.

Savienošanas spēles (SS) tika apzināti izvēlētas kā mācību stundu iesākums, jo šajās spēlēs bija limitēts skaits vārdu, kas skolēniem bija jāzina. Spēles laikā šie vārdi tika aktualizēti un nostiprināti skolēnu svešvalodas leksikonā. Savienošanas spēles, kurās pārsvarā tika

izmantots princips vārds-attēls, deva skolēniem iespēju pārorientēties no iepriekšējās mācību stundas uz svešvalodas mācību stundu, iejusties angļu valodas vidē. Svarīgi, ka tieši savienošanas spēles spēlēs skolēni parāda, vai viņi vispār atpazīst konkrētos vārdus un saprot uzrakstīto vārdu gan izolēti, gan iesaistītu teikumā.

Angļu valodas mācību stundas otrajā daļā tika izspēlēta otra izvēlētā spēle. Divās no izvēlētajām spēlēm – maiņu spēlē (MS) „Izveido komplektu!” un galda spēlē (GS) „Krustiņi un nullītes” – vārdu skaits ir noteikts. Tomēr šo abu spēļu laikā skolēni savstarpēji komunicēja, pēc iespējas izmantojot angļu valodu, tāpēc bija iespējams saklausīt arī svešvalodas vārdus, kas bija ārpus noteikto vārdu skaita. Arī savienošanas spēlēs, kas tika izspēlētas mācību stundas sākumā, skolēni ik pa laikam izmantoja arī citus angļu valodas vārdus, taču, kamēr skolēni vēl pārorientējās uz svešvalodas stundas vidi, vairāk bija iespējams saklausīt vārdus dzimtajā valodā. Pārējās spēles, kas tika izmantotas angļu valodas stundas noslēdzošajā daļā – lomu spēle (LS) „Uzmini, kas es esmu!” un galda spēles „Alfabēts” un „Nosauc 3!” – ir spēles, kurās nav iespējams noteikt vārdu skaita limitu. Šīs spēles deva skolēniem iespēju parādīt sava svešvalodas leksikona bagātību, jo, lai gan katrai spēlei bija noteikumi, kāda veida vārdi ir jāizmanto vai jānosauc, tomēr tie neierobežoja vārdu skaitu; ja skolēns bija pašmācības ceļā apguvis vārdu angļu valodā un tas iekļāvās spēles noteikumos, tad skolēns varēja šo vārdu izmantot. Tieši šāda veida spēles, kurās spēles noteikumi pieļauj jebkāda veida vārdu izmantojumu (vārdu skaits nav iepriekš paredzams), dod skolēnam iespēja parādīt tieši aktīvo, kā arī nosacīti pasīvo vārdu krājumu.

Izvēlētajās spēlēs bija ietvertas dažādas prasmes, kuras bija iespējams novērtēt pēc izveidotajiem vārdu krājuma apguves kritērijiem. Lai vieglāk būtu ieraudzīt kopsakarības, tabulā par spēlēs ietvertajiem kritērijiem (3.tabula) ir izveidots pārskatāms informācijas apkopojums.

3.tabula. Spēlēs ietverti kritēriji.

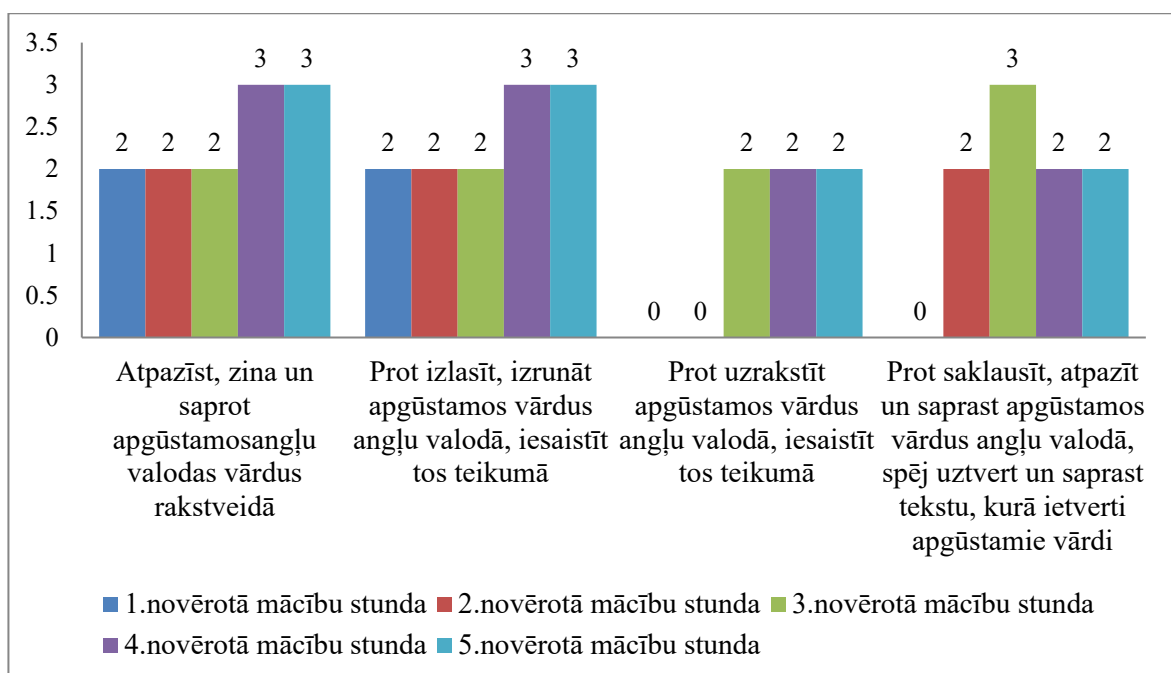
Novērotā mācību stunda	Spēle	Kritērijs			
		Atpazīst, zina un saprot apgūstamos angļu valodas vārdus rakstveidā	Prot izlasīt, izrunāt apgūstamos vārdus angļu valodā, iesaistīt tos teikumā	Prot uzrakstīt apgūstamos vārdus angļu valodā, iesaistīt tos teikumā	Prot saklausīt, atpazīt un saprast apgūstamos vārdus angļu valodā, spēj uztvert un saprast tekstu, kurā ietverti apgūstamie vārdi
1.stunda	SS „Animals”	X			
	MS „Izveido komplektu!”	X			

2.stunda	SS „Dzīvnieku domino”	X	X		X
	GS „Krustiņi un nullītes”		X	X	X
3.stunda	SS „Kas es esmu?”	X	X		X
	LS „Uzmini, kas es esmu!”		X		X
4.stunda	SS „Lielā atmiņa”	X	X		
	GS „Alfabēts”		X	X	X
5.stunda	SS „Burtu jūklis”	X			
	GS „Nosauc 3!”	X	X	X	X

Tabulā redzams, ka visvairāk tiek aktivizēta skolēnu prasme atpazīt, prast un saprast angļu valodas vārdus rakstveidā. Šādās spēlēs gandrīz vienmēr paralēli rakstveidā attēlotam vārdam ir arī vārda vizuālais atveids (dzīvnieka attēls). Pirmajā novērotajā mācību stundā kopā iespējams vērtēt tikai vienu no četriem kritērijiem. Pārējās mācību stundās, tiem savstarpēji dažādi kombinējoties, iespējams vērtēt arī citus kritērijus. Otrajā, ceturtajā un piektajā mācību stundā izmantotās spēles kopā ļauj skolēnam aktivizēt un skolotājam novērtēt visas četras prasmes, kopā novērotajās stundās izmantojot visus četrus kritērijus. Piektajā novērotajā stundā otrā izmantotā spēle „Nosauc 3!” piedāvā skolēniem izmantot visas četras prasmes, ļaujot skolotājam novērot un novērtēt skolēnus pēc visiem izvirzītajiem kritērijiem.

Visretāk šajās spēlēs tiek vērtēts rakstītprasmes kritērijs. Apzināti šis kritērijs ir vērtējams trīs no visām spēlēm, taču otrajā un trešajā mācību stundā spēļu gaitā tika izmantoti pareizrakstības elementi – maiņu spēlē „Izveido komplektu!” skolēns, kurš izpirka ķīlu, demonstrēja pareizrakstības prasmes, rakstot uz tāfeles dzīvnieku nosaukumus, lomu spēlē „Uzmini, kas es esmu!” septiņi no deviņiem skolēniem veica vizītkartes pierakstus. Taču, tā kā pareizrakstību šajās spēlēs nevarēja vienlīdzīgi vērtēt visiem skolēniem, tad šis kritērijs netiek ņemts vērā.

Piecu novēroto mācību stundu laikā, vadoties pēc izvirzītajiem kritērijiem, ir iespējams noteikt empīriskā pētījuma bāzes (2.klases) vidējos apguves rādītājus (1.attēls). Katram izvirzītajam apguves rādītājam tiek piešķirta skaitliska vērtība: S (sācis apgūt) = 1, T (turpina apgūt) = 2, A (apguvis) = 3, P (apguvis padziļināti) = 4. Ja kādu no kritērijiem nav iespējams novērtēt mācību stundas laikā, tad piešķirtā skaitliskā vērtība ir 0.



1.attēls. Vidējie apguves rādītāji novērotajās mācību stundās.

Pētījuma bāzes apguves rādītāji tiek vērtēti kopumā pēc visu skolēnu snieguma katrā novērotajā mācību stundā. Svarīgi ņemt vērā, ka skolēnu sniegumu angļu valodas stundās var ietekmēt arī dažādi ārējie faktori. Tā kā skolēnu skaits klasē ir neliels (9 skolēni), tad ikviena skolēna sniegums ietekmē klases kopējos rādītājus. Skolēnu sniegumu ietekmējošie faktori:

1. Novērotajās mācību stundās klāt esošo skolēnu skaits (trīs no piecām novērotajām stundām klasē ir visi skolēni, pārējās angļu valodas stundās skolēnu skaits ir mazāks).

2. Skolēnu emocionālais stāvoklis (garastāvoklis, vēlme strādāt) – dažās novērotajās stundās bija skolēni, kuri, jau ienākot angļu valodas klasē, bija sliktā garastāvoklī un izrādīja nevēlēšanos mācīties.

3. Skolēnu noguruma pakāpe (divas no trīs novērotajām stundām notika pēcpusdienā, kad skolēni jau ir noguruši).

1.attēlā redzams, ka apguves rādītāju kopējais diapazons ir 0-3, kas nozīmē, ka neviens kritērijs kopumā nav novērtēts ar P (apguvis padziļināti), bet dažās mācību stundās kādu no izstrādātajiem kritērijiem nav bijis iespējams novērtēt.

Katram no kritērijiem iespējams arī noteikt vidējo skaitlisko apguves rādītāju, veicot aprēķinu par piecām novērotajām mācību stundām (4.tabula).

4.tabula. Vidējie apguves rādītāji.

Vidējais skaitliskais apguves rādītājs kritērijam „Atpazīst, zina un saprot apgūstamos angļu valodas vārdus rakstveidā”	2,4
Vidējais skaitliskais apguves rādītājs kritērijam Prot izlasīt, izrunāt apgūstamos vārdus angļu valodā, iesaistīt tos teikumā”	2,4

Vidējais skaitliskais apguves rādītājs kritērijam „Prot uzrakstīt apgūstamos vārdus angļu valodā, iesaistīt tos teikumā”	2
Vidējais skaitliskais apguves rādītājs kritērijam „Prot saklausīt, atpazīt un saprast apgūstamos vārdus angļu valodā, spēj uztvert un saprast tekstu, kurā ietverti apgūstamie vārdi”	2,25
Visu kritēriju vidējais skaitliskais apguves rādītājs	2,26

Vidējais apguves rādītājs piecu novēroto mācību stundu laikā kritērijam „Atpazīst, zina un saprot apgūstamos angļu valodas vārdus rakstveidā” ir 2,4. Tas nozīmē, kas kopējais skolēnu apguves rādītājs ir T (turpina apgūt), taču tuvojas rādītājam A (apguvis).

Vidējais apguves rādītājs piecu novēroto mācību stundu laikā kritērijam „Prot izlasīt, izrunāt apgūstamos vārdus angļu valodā, iesaistīt tos teikumā” arī ir 2,4 – kopējais apguves rādītājs ir T, taču tuvojas rādītājam A.

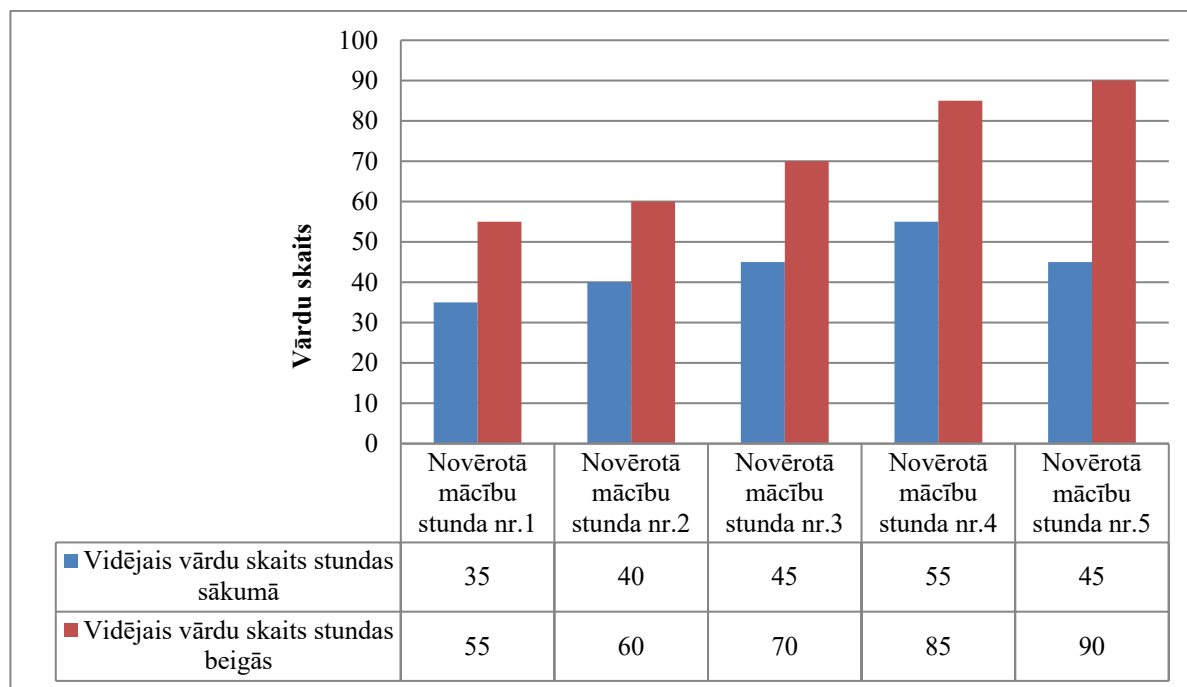
Abos šajos kritērijos tieši ceturtajā un piektajā novērotajā mācību stundā ir ieraugāma izaugsme, jo apguves rādītāji šajās stundās ir A (apguvis).

Vidējais rādītājs trīs novēroto mācību stundu laikā kritērijam „Prot uzrakstīt apgūstamos vārdus angļu valodā, iesaistīt tos teikumā” ir 2 (turpina apgūt). Vidējais rādītājs tiek aprēķināts tikai no pēdējās trīs novērotajām mācību stundām, jo pirmajās divās stundās šo kritēriju nebija iespējams novērtēt.

Vidējais rādītājs četru novēroto mācību stundu laikā kritērijam „Prot saklausīt, atpazīt un saprast apgūstamos vārdus angļu valodā, spēj uztvert un saprast tekstu, kurā ietverti apgūstamie vārdi” ir 2,25. Kopējais apguves rādītājs ir T, kas tuvojas A, taču, salīdzinot ar pirmajiem diviem kritērijiem, šī kritērija izaugsmes dinamika ir mazāka. Iegūtais apguves rādītājs A tiek iegūts trešajā mācību stundā, taču ceturtajā un piektajā mācību stundā atkal ir T. Tas skaidrojams ar izvēlētajām spēlēm – pēdējās divās angļu valodas stundās skolēni spēlēja spēli, kurā iespējams parādīt plašas angļu valodas zināšanas dažādās tēmās, tā kā ne visiem skolēniem ir vienādas zināšanas citās jomās, skolēniem sagādāja grūtības saprast tos vārdus, kurus skolēni ir apguvuši pašmācības ceļā ārpus angļu valodas stundām.

Apkopojot kritērijos iegūtos vidējos rādītājus, Valmieras reģiona X skolas 2.klases vidējais apguves rādītājs tēmā „Dzīvnieki” ir 2,25. Šis skaitlis nozīmē, ka klase kopumā ir iepazinusies ar angļu valodas vārdiem, kas apgūstami šajā tēmā, vārdi ir jāturpina apgūt, īpaši pievēršot uzmanību to pareizrakstībai. Kopējā tendence parāda, ka klase tuvojas apguves rādītājam A (apgūts).

Empīriskā pētījuma turpinājumā darba autore analizē vārdu skaitu un to izaugsmes dinamiku novēroto mācību stundu laikā. Tiek pievērsta uzmanība paredzamo un neparedzamo vārdu skaitam, kā arī vārdšķiru proporcijām.



2.attēls. Vidējais vārdu skaits novēroto mācību stundu sākumā un beigās.

Angļu valodas stundu laikā, kurās skolotājs mērķtiecīgi ir izmantojis kādu no spēlēm, ir konstatējams pieaugums attiecībā uz vidējo vārdu skaitu mācību stundu beigās (2.attēls). Arī salīdzinot vidējo vārdu skaitu mācību stundu sākumā, ir redzama angļu valodas leksikona palielināšanās. Turklāt šajā gadījumā palielinās aktīvais vārdu krājums, jo savienošanas spēlēm, kas tika izmantotas angļu valodas stundu sākumā ir iepriekš paredzams vārdu skaita apjoms; tas nozīmē, ka pārējie izmantotie vārdi tiek iekļauti sarunvalodā (aktīvā vārdu krājuma vārdi). 2.attēlā ir redzams, ka novērotajā mācību stundā nr.5 sākotnējais vidējais vārdu skaits ir mazāks kā novērotajā stundā nr.4, taču tas ir skaidrojams ar to, ka paredzētais vārdu skaits šajās konkrētajās savienošanās spēlēs ir atšķirīgs: savienošanās spēlē „Lielā atmiņa” paredzētais vārdu skaits ir 35, bet savienošanas spēlē „Burtu jūklis” paredzētais vārdu skaits ir 21.

5.tabula. Vidējais vārdu krājuma apjoms mācību stundas sākumā.

Novērotā mācību stunda	Vidējais vārdu skaits mācību stundas sākumā	Paredzētais vārdu skaits	Vārdu skaits, neiekļaujot paredzētos vārdus	Paredzētais vārdu krājuma apjoms, %	Vārdu krājuma apjoms, neiekļaujot paredzētos vārdus, %
Novērotā mācību stunda nr.1	35	18	17	51	49
Novērotā mācību stunda nr.2	40	24	16	60	40

Novērotā mācību stunda nr.3	45	32	13	71	29
Novērotā mācību stunda nr.4	55	35	20	64	36
Novērotā mācību stunda nr.5	45	21	24	47	53

Salīdzinot 5.tabulā iekļautos datus, iespējams secināt, ka gandrīz visās mācību stundās paredzētais vārdu krājuma apjoms savienošanas spēlēs ir procentuāli lielāks kā vārdiem, kurus skolēni pasaka vēl papildus šiem vārdiem (neparedzētie vārdi). Izņēmums ir novērotā mācību stunda nr.5, kurā paredzētais vārdu krājuma apjoms procentuāli ir mazāks.

Ar katru nākamo novēroto mācību stundu paredzētais vārdu skaits, kas ir ietverts savienošanas spēlēs, ir palielināts; vārdu krājuma apjoma pieaugums 4 novēroto angļu valodas stundu laikā ir 13%; izņēmums ir pēdējā novērotā mācību stunda. Salīdzinot neparedzēto vārdu skaitu pirmajā un pēdējā novērošanas stundā, var secināt, ka vidēji skolēnu angļu valodas sarunvalodas vārdu skaits ir pieaudzis; aktīvā vārdu krājuma apjoms, analizējot klasi kopumā, ir palielinājies par 4%.

6.tabula. Vidējā vārdu krājuma apjoma pieaugums novērotajās mācību stundās.

Novērotā mācību stunda	Vidējais vārdu skaits mācību stundas sākumā	Vidējais vārdu krājuma apjoms mācību stundas sākumā, %	Vidējais vārdu skaits mācību stundas beigās	Vidējais vārdu krājuma apjoma pieaugums mācību stundā, %
Novērotā mācību stunda nr.1	35	64	55	36
Novērotā mācību stunda nr.2	40	66	60	34
Novērotā mācību stunda nr.3	45	64	70	36
Novērotā mācību stunda nr.4	55	65	85	35
Novērotā mācību stunda nr.5	45	50	90	50

Salīdzinot 5.tabulas un 6.tabulas (6.tabula) datus par vidējo vārdu krājuma apjomu mācību stundas sākumā un beigās, ir iespējams secināt, ka vidējais izmantotais vārdu krājuma apjoms mācību stundas sākumā veido 62% jeb 44 vārdus no visa vidējā vārdu krājuma apjoma mācību stundas beigās; sākumā izmantoto vārdu krājuma apjoma lielāko daļu sastāda

paredzamais vārdu krājums (59%); novēroto mācību stundu beigās vārdu krājuma apjoms vidēji ir palielinājies par 38% jeb 28 vārdiem.

Novērotā mācību stunda nr.1

Pirmajā novērotajā mācību stundā tika izmantotas divas spēles: savienošanas spēle „Animals” („Dzīvnieki”) un maiņu spēle „Izveido komplektu!”.

Savienošanas spēle „Animals” aktualizē un nostiprina skolēnu svešvalodas zināšanas par dzīvnieku nosaukumiem. Spēles sniegtie ieguvumi:

1. Vārdu nozīmes vizuāla nostiprināšana, vārdiskā noformējuma mehāniska apgūšana - spēlē tiek izmantots angļu valodas vārds rakstveidā, gan arī tā nozīme attēla veidā. Kad visi pāri ir savienoti, skolēni uzreiz saņem atgriezenisko saiti, redzot, vai savienotie pāri ir pareizi vai nav. Jaunākajā skolas vecumā ir svarīgi, ka tiek izmantoti vizuāli materiāli, lai atklātu vārda nozīmi. Šajā spēlē tiek aktivizēta skolēnu mehāniskā atmiņa, kas joprojām dominē 2.klases skolēniem. Bērni mehāniski atceras, kāds ir vārdiskais noformējums, taču svarīgi, ka šajā spēlē skolēniem ir arī redzams vizuālais attēls, kas nodrošina, ka skolēns arī izprot rakstiskā vārda nozīmi, spējot atrast tam atbilstošo attēlu.

2. Izrunas praktizēšana, t. sk. apgūšana, reproducēšana, nostiprināšana - spēles gaitā skolēniem ir arī dotie vārdi jānosauc, līdz ar to šī spēle veicina arī izrunu. Neprecīzas izrunas gadījumā skolotāja skaidri un pareizi izrunā konkrēto vārdu - visiem skolēniem ir iespēja dzirdēt un pēc tam arī kopā atkārtot šo angļu valodas vārdu. Izrunas reproducēšana ir viens no nozīmīgākajiem soļiem svešvalodas leksikona veidošanā.

3. Vairāku maņu izmantojums: redze, dzirde - lai nostiprinātu dzīvnieku nosaukumus angļu valoda, skolēni izmanto redzi (vizuāls attēls, uzrakstīts vārds), dzirdi (klausoties izrunu). Tāpat skolēni arī veic darbības – runā (nosauc vārdus, reproducē izrunu), ar pieskaršanās un vilkšanas paņēmieni savieno pārus ekrānā.

4. Saistošs spēles formāts - interaktīvs spēles formāts skolēniem ļoti patīk (digitālā paaudze), turklāt viņiem ir iespēja piecelties un izkustēties no savas sēdvietas, kas šajā vecumposmā ir svarīgi, jo skolēni kļūst aizvien mazkustīgāki, līdz ar to pat neliela izkustēšanās stundas laikā ir svarīga, lai aktivizētu skolēnu uzmanības un koncentrēšanās spējas.

5. Labvēlīga klases mikroklimate veicināšana - spēle veicina skolēnu sadarbības prasmes un palīdz veidot labvēlīgu klases mikroklimate, jo situācijā, kad skolēnam ir grūtības ar pāra atrašanu, pārējie klasesbiedri šim skolēnam palīdz.

Izmantojot vērtēšanas tabulu, iespējams novērtēt skolēnu vārdu krājumu šajos izvirzītajos kritērijos:

1. Atpazīst, zina un saprot apgūstamos vārdus rakstveidā;
2. Prot izlasīt, izrunāt apgūstamos vārdus angļu valodā;

3. Spēj saklausīt, atpazīt un saprast apgūstamos vārdus angļu valodā – situācijā, kad skolēns pats nezina vārdu rakstveidā, viņš var izmantot klasesbiedru palīdzību, saklausot vienaudžu atbildes

Kāršu spēle „Izveido komplektu”, kas pieder pie maiņu spēļu grupas, nostiprina skolēnu zināšanas par dzīvnieku nosaukumiem angļu valodā, kā arī veicina prasmi dzīvniekus kārtot konkrētās grupās – mājdzīvnieki, meža dzīvnieki, savvaļas dzīvnieki un lauku dzīvnieki.

Maiņu spēles sniegtie ieguvumi:

1. Mehāniskās atmiņas trenēšana, atpazīstot svešvalodas vārdus - spēle tiek izspēlēta, kad skolēni jau mācību stundas laikā ir aktualizējuši zināšanas par rakstveida vārdu nozīmi, līdz ar to kāršu spēle primāri nostiprina šīs zināšanas. Tiek trenēta mehāniskā atmiņa, spējot atpazīt uzrakstīto dzīvnieku nosaukumu.

2. Motivācija uzvarēt, parādot individuālās zināšanas - kāršu spēle tiek spēlēta individuāli, ir kā sacensība starp skolēniem. Pirmkārt, skolēniem ir iespēja nelielās grupās un brīvākā atmosfērā parādīt savas zināšanas un, otrkārt, sacensības gars rada skolēnos motivāciju tajā parādīt savas spējas un uzvarēt. Jaunākajā skolas vecumā svarīga loma ir motivācijai mācīties; šādas spēles var kļūt par efektīvu paņēmienu, lai motivētu skolēnus apgūt jaunos vārdus un pēc tam spētu parādīt savas zināšanas spēlēs, kur iespējams gūt arī uzvaru.

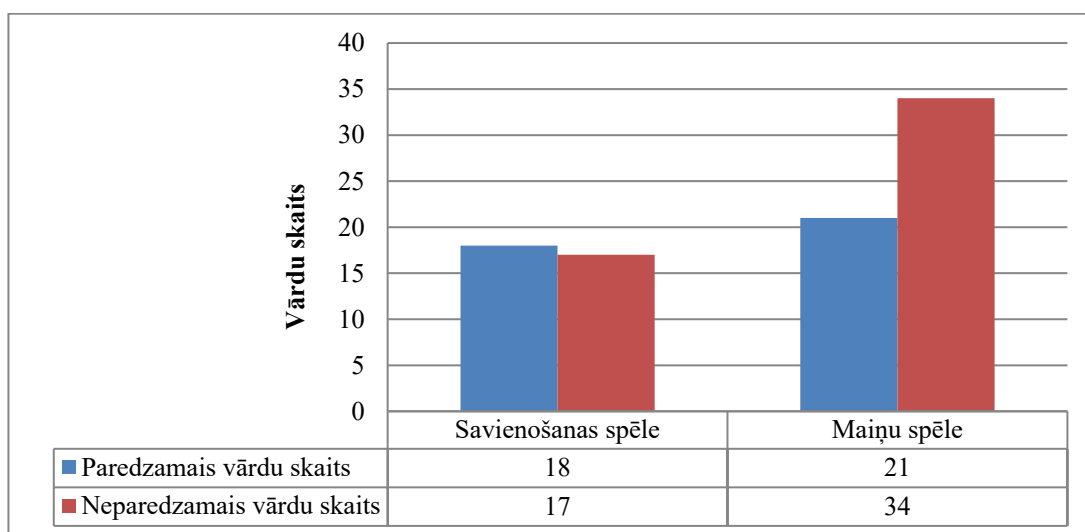
3. Uzmanības, koncentrēšanās spēju un reakcijas aktivizēšana - spēle aktivizē uzmanību un spēju koncentrēties, tāpat tiek trenēta arī skolēnu reakcija, kad nepieciešams ātri reaģēt, uzliekot plauktu uz galda virsmas vai cita skolēna plaukstas spēles beigās.

4. Vārdu krājuma aktivizēšana par dažādām tēmām - šī maiņu spēle dod iespēju skolēnam aktivizēt ne tikai vārdu krājuma daļu par dzīvniekiem, bet arī citām iepriekš apgūtām tēmām, jo skolēniem, kas kāršu spēles laikā ir zaudējuši, ir jāizpērk ķīlas. Ķīlu izpirkšanas gaitā skolēni veic dažādus uzdevumus, kas aktualizē skaitļu nosaukumus, krāsu nosaukumus, tāpat tiek iesaistīti arī matemātiski elementi, spējot izdomāt un pareizi uzrakstīt dzīvnieku nosaukumus, kuros ir konkrēts burtu skaits, kā arī fiziskās aktivitātes, veicot pietupienus un palēcienus un vienlaicīgi saucot vārdus angļu valodā. Līdz ar to tiek praktizēta arī skolēnu izruna.

Pēc vērtēšanas tabulas, iespējams novērtēt skolēnu vārdu krājumu par apgūstamajiem vārdiem tikai vienā no izvirzītajiem kritērijiem - atpazīst, zina un saprot apgūstamos vārdus rakstveidā, taču jāņem vērā, ka skolēni sarunājās spēles laikā, līdz ar to netieši varēja vērtēt arī pēc šī kritērija: prot izrunāt apgūstamos vārdus angļu valodā.

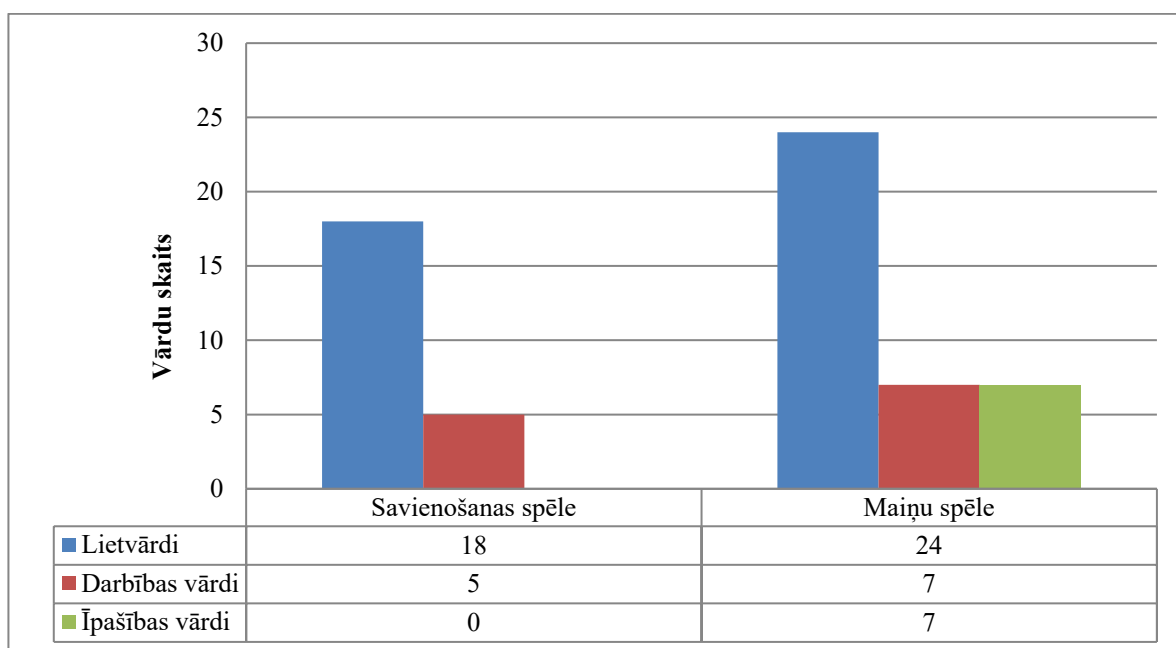
Šajā mācību stundā izmantotajās valodas spēlēs ir konkrēti nosakāms paredzētais vārdu skaits. Abās spēlēs nosauktie vārdi – gan paredzētie, gan vārdi, kas netika iepriekš paredzēti jeb neparedzētie, - ir pierakstīti stundas novērošanas lapā nr.1 (1.pielikums). Mācību stundas

novērošanas lapā ir fiksētas galvenās vārdšķiras (lietvārdi, darbības vārdi, īpašības vārdi), netika uzskaitīti vietniekvārdi, partikulas, skaitļa vārdi u.c. vārdšķiras, ja tādas tika izmantotas.



3.attēls. Paredzēto un neparedzēto vārdu skaita salīdzinājums novērošanas stundā nr.1.

Salīdzinot 3.attēlā redzamos datus, iespējams secināt, ka, lai gan abās spēlēs ir noteikts paredzēto vārdu skaits, tomēr maiņu spēlē neparedzēto vārdu skaits ir lielāks ne tikai kā paredzēto vārdu skaits konkrētās valodas spēles ietvaros, bet arī salīdzinot ar mācību stundas sākumā izmantoto savienošanas spēli. Šāds rezultāts varēja rasties, jo, pirmkārt, maiņu spēle tika izspēlēta mācību stundas beigās, kad skolēni jau bija pārorientējušies uz angļu valodu; otrkārt, maiņu spēles gaitā skolēniem bija brīvāka atmosfēra, kurā veidot komunikāciju (spēle tika izspēlēta divās grupās), – skolēni izteica komentārus, izsaucās vai citādi reaģēja; treškārt, maiņu spēles beigās daži skolēniem bija jāatgūst savas ķīlas un šajā procesā skolēni varēja parādīt plašākas svešvalodas zināšanas par citām tēmām, ne tikai dzīvnieku nosaukumiem.



4.attēls. Novērošanas stundas nr.1 izmantoto vārdu skaita iedalījums vārdšķirās.

Iedalot izmantotos vārdus vārdšķirās, iespējams secināt, ka abās valodas spēlēs skolēni visvairāk izmanto lietvārdus (4.attēls). Gan savienošanas spēlē, gan maiņu spēlē skolēni ir izmantojuši arī darbības vārdus, taču, vērojot šo mācību stundu, darba autore konstatēja īpašības vārdu lietojumu tikai maiņu spēlē, kad skolēni savstarpēji grupās brīvi sarunājās. Šāds proporcionālais sadalījums ir loģisks, jo primāri svešvalodas apgūvē vārdu krājums tiek pilnveidots, mācoties lietvārdus (nosaucot objektus sev apkārt, labi zināmas un saprotamas reālijas u.c.), lēnām papildinot to, apgūstot darbības vārdus un vēlāk arī īpašības vārdus.

Tomēr jāņem vērā, ka vārdu uzskaitījums abās spēļu grupās var būt kļūdainis, ņemot vērā dažādus apstākļus, piemēram, maiņu spēle tika izspēlēta grupās, līdz ar to darba autore nespēja vienlaicīgi fiksēt vārdus abās grupās; ja skolēni runāja vienlaicīgi vai klusi, tad daļa vārdu varēja netikt uzskaitīti u.c. ietekmējoši faktori.

Novērotā mācību stunda nr.2

Novērotajā mācību stundā nr.2 tiek izmantotas šādas spēļu grupas: savienošanas spēle „Dzīvnieku domino” un galda spēle „Krustiņi un nullītes”.

Spēle „Dzīvnieku domino” aktualizē un nostiprina skolēnu vārdu krājumā dzīvnieku nosaukumus angļu valodā. Savienošanas spēles sniegtie ieguvumi:

1. Vārdu nozīmes vizuāla nostiprināšana, vārdiskā noformējuma mehāniska apgūšana - spēlē tiek izmantots angļu valodas vārds rakstveidā un tā nozīme attēla veidā; galvenā izmantotā maņa šajā spēlē ir redze.

2. Sadarbības prasmju veicināšana - „Dzīvnieku domino” vecina sadarbības prasmes, jo skolēni patstāvīgi sadalās divās komandās katrā pa trīs spēles dalībniekiem. Komandas dalībnieki savstarpēji sadarbojas, meklējot pareizās kartītes, lai varētu pēc iespējas ātrāk pareizi sarindot visas domino kārtis noteiktā secībā vārds-attēls.

3. Uzmanības un koncentrēšanās spēju aktivizēšana - spēles gaitā skolēnos tiek aktivizēta uzmanība un spēja koncentrēties. Šādās komandu spēlēs katrs dalībnieks vēlas tikt atzīts kā zinošs, tāpēc visi skolēni ļoti cenšas ātri atrast pareizo kartīti un nekļūdīties. Tieši jaunākā skolas vecuma skolēniem piemīt šī iezīme – tikt atzītam klases kolektīvā, kā arī skolotājas acīs.

4. Labvēlīga klases mikroklimate veicināšana - spēles laikā ir novērojams, ka katrā komandā izceļas arī viens līderis, tomēr tas nenozīmē, ka pārējo komandas dalībnieku loma samazinās. Skolēni drīz vien apzinās, ka tikai strādājot visiem kopā, izdosies domino kartītes savirknēt ātrāk. Komandas spēlēm ir būtiska nozīme labvēlīga klases mikroklimate veidošanā.

Pēc vērtēšanas tabulas, skolēnus var vērtēt šādos kritērijos:

1. Atpazīst, zina un saprot apgūstamos vārdus rakstveidā;

2. Prot izlasīt, izrunāt apgūstamos vārdus angļu valodā – dažādas situācijās skolēni nolasīja uz savas kartītes rakstīto vārdu, lai informētu pārējos komandas biedrus par to, kāds vārds šim skolēnam ir.

3. Spēj saklausīt, atpazīt un saprast apgūstamos vārdus angļu valodā – skolēns „līderis” nereti sauca nepieciešamo vārdu angļu valodā, tāpēc pārējiem dalībniekiem bija jāspēj saklausīt, lai komandu „neiegāztu”.

Galda spēle „Krustiņi un nullītes” ir pārveidota jau skolēniem pazīstamās spēles „desiņas” variants. Šī spēle ir adaptēta tā, lai sniegtu jēgpilnu tās izmantojumu angļu valodas apgūšanā un vārdu krājuma aktivizēšanā. Apstākļi, ka šī spēle skolēniem jau bija labi zināma un ļoti patika, ir svarīgs, jo padara galda spēli efektīvu vārdu krājuma aktualizēšanas līmenī. Galda spēles sniegtie ieguvumi:

1. Loģiskās domāšanas veicināšana – skolēni izmanto loģisko domāšanu, izvietojot savu simbolu (X vai O) spēles laukumā.

2. Sadarbības prasmju veicināšana - skolēni ir motivēti piedalīties un savstarpēji sadarboties. Šī spēle pieder pie komandas spēlēm, kas vecina sadarbību komandas dalībnieku starpā; šajā spēlē komandas tiek lozētas, dodot skolēniem iespēju veidot sadarbību ar citiem skolēniem, ne tikai tiem, ar viņi sadarboties regulāri.

3. Izrunas praktizēšana - šajā spēlē skolēniem tiek dota vizuālā informācija – attēls ar dzīvnieku, kurš skolēnam ir jāspēj nosaukt angļu valodā.

4. Pareizrakstības praktizēšana – attēlā redzamais dzīvnieks ir ne tikai jānosauc, bet tā nosaukums angļu valodā ir jāprot arī pareizi uzrakstīt, lai iegūtu iespēju spēles laukumā izvietot savu simbolu (X vai O).

5. Uzmanības un koncentrēšanās spēju aktivizēšana - spēle aktivizē skolēnu uzmanību un koncentrēšanās spējas, īpaši, kad, spēlējot otro reizi, komandas biedri vairs nedrīkst palīdzēt. Lai nepieviltu savus komandas dalībniekus, skolēns, kuram ir jāuzraksta un jānosauc vārds, ļoti koncentrējās, mēģinot uzrakstīt vārdu pareizi.

6. Mehāniskās atmiņas trenēšana.

7. Emocionālā pārdzīvojuma radīšana - spēle dod skolēniem iespēju kustēties mācību stundas laikā, kas ir svarīgi jaunākā skolas vecuma bērniem. Skolēni spēles laikā nespēj mierīgi nosēdēt savās sēdvietās, bet pa komandām pulcējās pie spēles laukuma (tāfeles, uz kuras uzzīmēs spēles režģis). Skolēni ir emocionāli iesaistīti, pauž savu sajūsmu, kad vārds ir pareizi uzrakstīts un nosaukts, vai pārdzīvojumu, kad pieļauta kļūda. Skolēni ir motivēti atbildēt pareizi, ikviens cenšas parādīt pēc iespējas labākas zināšanas, lai nepieviltu komandu. Emocionālais pārdzīvojums ir nozīmīgs faktors svešvalodas leksikona bagātināšanā, jo ir skolēni, kas pēc tam atcerēsies vārdus spēcīgo izjūtu un emociju dēļ.

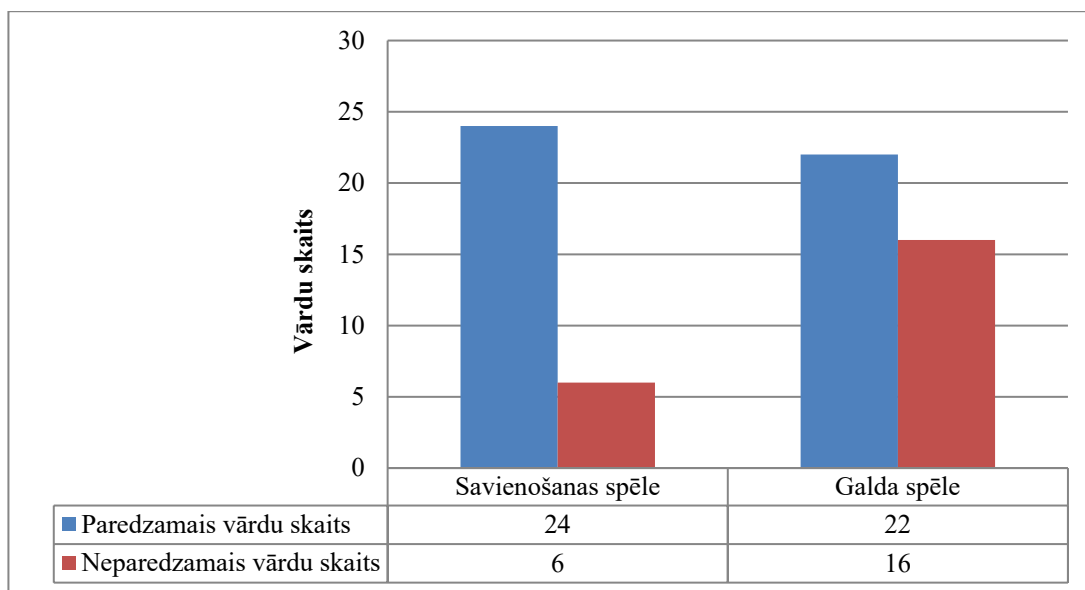
Šajā spēlē ir iespējams skolēnu vārdu krājumu vērtēt pēc šādiem kritērijiem:

1. Prot uzrakstīt apgūstamos vārdus angļu valodā ;

2. Prot izlasīt, izrunāt apgūstamos vārdus angļu valodā;

3. Spēj saklausīt, atpazīt un saprast apgūstamos vārdus angļu valodā – spēlējot spēli pirmo reizi, komandas biedri varēja skolēnam pie tāfeles palīdzēt, saucot vārdu gadījumā, ja pats skolēns to nezināja, vai arī bija pieļāvis kļūdu.

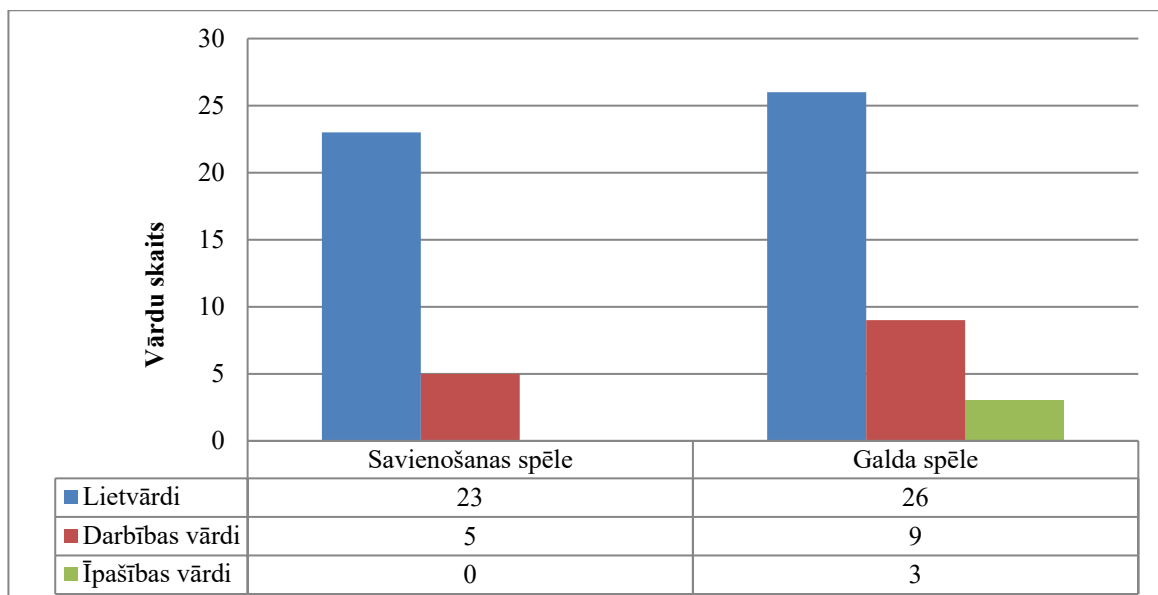
Tāpat kā pirmajā novērotajā stundā, arī šajā angļu valodas stundā izmantotajās valodas spēlēs ir konkrēti nosakāms paredzētais vārdu skaits; gan paredzētie, gan neparedzētie vārdi ir pierakstīti stundas novērošanas lapā nr.2 (2.pielikums).



5.attēls. Paredzēto un neparedzēto vārdu skaita salīdzinājums novērošanas stundā nr.2.

Salīdzinot 5.attēlā redzamos datus, kas norāda paredzēto un neparedzēto vārdu skaitu abās izmantotajās valodas spēlēs, ir iespējams ieraudzīt, ka neparedzēto vārdu skaits mācību stundas laikā ir pieaudzis vairāk kā uz pusi. Šādu iegūto rezultātu var skaidrot šādi: skolēni ir jau pārorientējušies uz vidi, kurā tiek izmantota angļu valoda; galda spēles laikā skolēni jūtas brīvāk un spēj vieglāk paust savas emocijas un izjūtas, kā arī norādes, izmantojot vārdus svešvalodā. Ir redzams, ka, lai gan savienošanas spēlē ir lielāks paredzēto vārdu skaits, tomēr kopsummā galda spēle ļauj parādīt skolēniem plašāku svešvalodas leksikonu.

Svarīgi ir katrā mācību stundā novērot arī vārdšķiras, kas tiek izmantotas spēļu laikā, līdz ar to, tāpat kā pirmajā novērotajā mācību stundā, arī novērošanās stundā nr.2 tiek veikts izmantoto vārdu skaita iedalījums vārdšķirās (6.attēls).



6.attēls. Novērošanas stundas nr.2 izmantoto vārdu skaita iedalījums vārdšķirās.

Salīdzinot pirmās un otrās vērotās stundas datus, iespējams redzēt, ka arī otrajā novērošanas stundā lielāko svešvalodas vārdu krājuma daļu sastāda tieši lietvārdi. Konkrētās mācību stundas ietvaros to skaits stundas beigās ir palielinājies (11% pieaugums). Arī darbības vārdu skaits, lai gan kopsummā neliels, stundas ietvaros ir ievērojami pieaudzis (37% kāpums). Arī šajā mācību stundā iegūtajos datos redzams, ka īpašības vārdu lietojums parādās tikai mācību stundas beigās, kad tiek izspēlēta galda spēle; savienošanas spēles laikā nav fiksēts neviens īpašības vārds. Analizējot novērošanas stundas nr.2 datus, jāņem vērā kļūdas iespējamība vārdu fiksēšanā.

Novērotā mācību stunda nr.3

Novērotajā mācību stundā nr.3 tika izmantota savienošanas spēle „Kas es esmu?” un lomu spēle „Uzmini, kas es esmu!”. Šī spēle aktualizē un nostiprina ne tikai jau zināmos skolēnu vārdus par tēmu „Dzīvnieki”, bet kontekstā iepazīstina arī ar jauniem vārdiem – dzīvnieku ķermeņa daļām un citiem vārdiem. Savienošanas spēles sniegtie ieguvumi:

1. Vārdu nozīmes vizuāla nostiprināšana, vārdiskā noformējuma mehāniska apgūšana.
2. Jaunu vārdu apgūšana, t. sk. vārda vizuālas nozīmes un vārdiskā noformējuma iegaumēšana - spēle aktualizē un pilnveido ar jauniem vārdiem zināšanas par dzīvniekiem, to ķermeņa daļām, raksturojošiem elementiem. Lai apgūtu jauno vārdu nozīmes, skolotāja individuāli vārdus paskaidro, kā arī izveido vizuālu atgādni – uzraksta vārdus ar tulkojumiem uz tāfeles.
3. Loģiskās domāšanas veicināšana – spēlē nozīme ir skolēnu loģiskajai domāšanai, jo skolēniem ir jāizvēlas tās kartītes ar pavedieniem, kas piemērotas un raksturo konkrēto dzīvnieku.

4. Izrunas praktizēšana, t. sk. apgūšana, reproducēšana, nostiprināšana – spēlē uzsvars ir skolēnu svešvalodas izrunas praktizēšanai. Skolēni arī reproducē skolotājas izrunu vārdiem, kurus līdz šim nezināja. Spēles nobeigumā skolēni iepazīstina klasesbiedrus ar savu dzīvnieku, izkopjot arī uzstāšanās prasmi. Tiek trenēta dzirdes atmiņa, kad uzstāšanās laikā skolēniem ir jāspēj atminēties, kāda bija nezināmo vārdu izruna, ko skolotāja iepriekš teica.

5. Teikuma struktūru veidošanas aktualizēšana (apgūšana, reproducēšana, nostiprināšana) - spēle praktizē teikumu veidošanas struktūru reproducēšanu – skolēniem, vairākas reizes atkārtojot sintaktiski pareizus teikumus (vispirms sagatavošanās posmā un pēc tam uzstāšanās laikā), tiek trenēta spēja veidot struktūras ziņā pareizus svešvalodas teikumus.

6. Dzirdes atmiņas trenēšana – atceroties skolotājas izrunas piemērus.

7. Uzstāšanās prasmju pilnveidošana.

8. Klausīšanās prasmju veicināšana – uz klausot klasesbiedra uzstāšanos.

9. Valodas izjūtas veidošana - netiešā veidā skolēni apgūst pareizas vārdu gramatiskās formas – teikuma locekļu saskaņošana, vārdu secība teikumā, artikulu lietojums, veidojot skolēnu valodas izjūtu.

Skolēnu angļu valodas leksikonu šajā spēlē iespējams vērtēt pēc šādiem kritērijiem:

1. Atpazīst, zina un saprot apgūstamos vārdus rakstveidā;
2. Prot izlasīt, izrunāt apgūstamos vārdus angļu valodā, iesaistīt tos teikumā;
3. Spēj saklausīt, atpazīt un saprast apgūstamos vārdus angļu valodā, spēj uztvert un saprast tekstu, kurā ietverti apgūstamie vārdi.

Lomu spēle „Uzmini, kas es esmu!” ir kā turpinājums savienošanas spēlei „Kas es esmu?” – lomu spēle nostiprina iepriekšējā aktivitātē apgūtos jaunus vārdus, kā arī teikumu struktūras. Lomu spēle „Uzmini, kas es esmu!” ir daudzfunkcionāla metode, kas efektīvi aktivizē skolēnu vārdu krājumu un dažādas prasmes. Lomu spēles sniegtie ieguvumi:

1. Radošās domāšanas veicināšana - jaunākajā skolas vecumposmā ļoti liela nozīme ir radošās domāšanas veicināšanai, šajā vecumā skolēniem ļoti aktīvi strādā iztēle, tāpēc ir nozīmīgi to izmantot arī mācību procesā, pielietojot fantāziju radošos uzdevumos. Jēgpilns konteksts valodas izmantošanai ir būtisks aspekts svešvalodas apguvē – skolēni, veidojot sava tēla vizītkarti, ietver zināmos vārdus kontekstā, ne tikai apgūst tos izolēti.

2. Vairāku maņu izmantojums: redze, dzirde, tauste (kustība) – šī spēle ir iespēja skolēniem pašrealizēties, izmantojot vairākas maņas, kas ir svarīgi, jo vairākmaņu izmantojums ir būtisks svešvalodas apguves procesā un vārdu krājuma bagātināšanā: skolēni ir dažādi, dominējošā uztvere (dzirde, redze, kinētiskā) ir atšķirīga.

3. Dzirdes un redzes uztveres aktivizēšana - lomu spēles laikā skolēni izmanto dzirdes uztveri, klausoties klasesbiedra vizītkartē, redzes uztveri, lasot pavedienu kartītes iedvesmai.

4. Izrunas praktizēšana, t. sk. apgūšana, reproducēšana, nostiprināšana - tiek praktizēta izruna gan sagatavošanās posmā, gan arī uzstāšanās daļā, kad skolēni iejūtas konkrētā dzīvnieka tēlā un stāsta par sevi pārējiem skolēniem. Svarīgi, ka šajā vecumposmā mutvārdu sadalījums pret rakstveida uzdevumiem ir 2:1, jo skolēniem ir svarīgi runāt; viņi ir atvērti sarunām un vēlas izteikties. Līdz ar to šī lomu spēle ir iespēja skolēniem jēgpilnā kontekstā runāt.

5. Pareizrakstības praktizēšana - daļa skolēnu sagatavošanās posmā izvēlas savus teikumus pierakstīt uz lapas, rezultātā pilnveidojot pareizrakstības prasmes.

6. Teikuma struktūru veidošanas aktualizēšana (apgūšana, reproducēšana, nostiprināšana) - spēles laikā skolēni pilnveido savas lingvistiskās prasmes – skolēni patstāvīgi veido teikumus, par piemēru izmantojot pavedienu kartītes no savienošanas spēles „Kas es esmu?”;

7. Valodas izjūtas veidošana;

8. Atmiņas, t.sk. kustību atmiņas trenēšana - spēle trenē skolēnu atmiņu, īpaši tiem skolēniem, kuri nav veikuši pierakstus – pašpārliecinātāki skolēni spēj viegli iejusties tēlā un improvizēt klases priekšā. Šādā veidā viņi tieši parāda savu aktīvo vārdu krājumu.

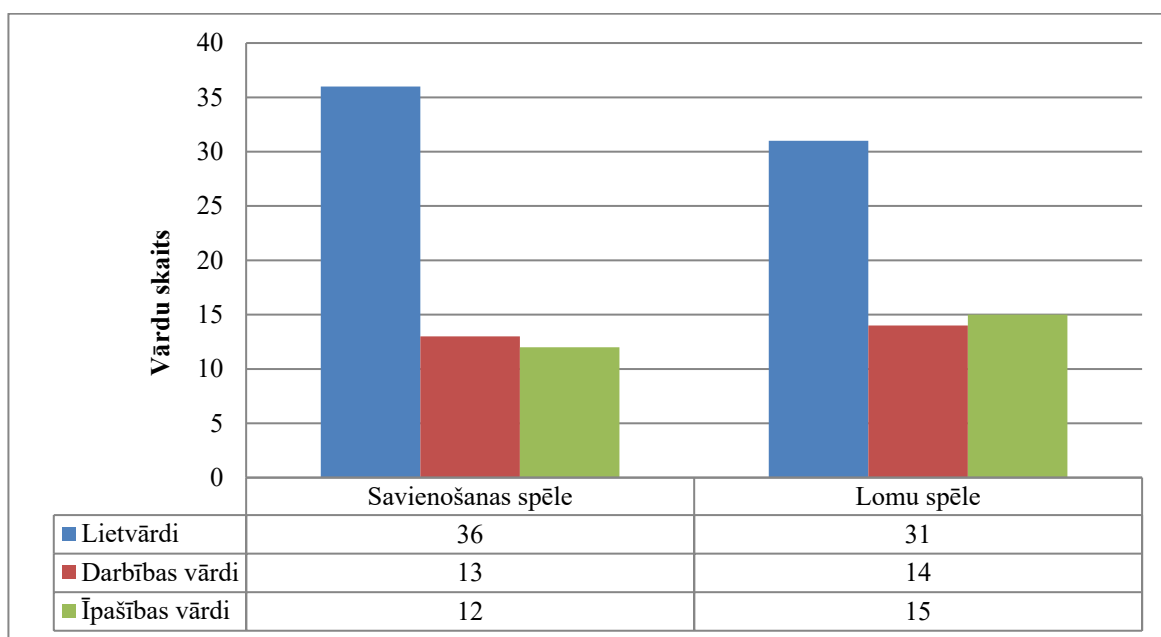
9. Uzstāšanās prasmju pilnveidošana - šādās lomu spēlēs liela nozīme ir arī darbībai, ķermeņa kustībām, intonācijai, mīmikai. Prezentējot sava dzīvnieka vizītkarti, daļa skolēnu ļoti veiksmīgi spēj iejusties savā tēlā, izmainot gan savu gaitu, kustības, intonāciju, kā arī lietojot, viņuprāt, atbilstošu mīmiku. Šāda darbība atbrīvo, padara neformālāku klases atmosfēru, skolēni ir atvērtāki un priecīgāki.

Lomu spēle ir viens no efektīvākajiem spēļu veidiem; arī šī lomu spēle ļauj skolēniem darboties ar savu vārdu krājumu dažādos veidos, līdz ar to pedagogam ir iespēja skolēnu angļu valodas leksikonu vērtēt pēc visiem izvirzītajiem kritērijiem:

1. Atpazīst, zina un saprot apgūstamos vārdus rakstveidā;
2. Prot izlasīt, izrunāt apgūstamos vārdus angļu valodā, iesaistīt tos teikumā;
3. Prot uzrakstīt apgūstamos vārdus angļu valodā, iesaistīt tos teikumā;
4. Spēj saklausīt, atpazīt un saprast apgūstamos vārdus angļu valodā, spēj uztvert un saprast tekstu, kurā ietverti apgūstamie vārdi.

Novērošanas stundā nr.3 (3.pielikums) tikai savienošanas spēlē ir nosakāms paredzētais vārdu skaits; lomu spēlē nav iespējams iepriekš paredzēt, kādi vārdi tiks izmantoti, jo, pirmkārt, nav zināms, kāda dzīvnieka loma būs katram skolēnam, un, otrkārt, kas ir arī svarīgākais faktors,

lomu spēle ir radoša pašizpaušme, kuru nav iespējams iepriekš prognozēt, īpaši, ja skolēns nav veicis nekādus pierakstus un improvizē.



7.attēls. Novērošanas stundas nr.3 izmantoto vārdu skaita iedalījums vārdšķirās.

Diagrammā, kas attēlo iegūtos datus novērošanas stundas nr.3 izmantoto vārdu skaita iedalījums vārdšķirās (7.attēls), var redzēt, ka šajā angļu valodas stundā lietoto lietvārdu skaits ir lielāks tieši savienošanas spēlē, kas tiek izspēlēta stundas sākumā. Arī lomu spēlē izmantoto lietvārdu skaits ir lielāks, kā iepriekš novērotajās mācību stundās, tomēr tas ir mazāks kā mācību stundas sākumā. Šāds rezultāts ir skaidrojams ar to, ka savienošanas spēlē tika kontekstā piedāvāti skolēnam jauni vārdi, kas nav iepriekš apzināti apgūti; lomu spēlē skolēni, izmantojot kartītes no pirmās valodas spēles, nostiprināja savā vārdu krājumā jaunus vai aktivizēja pasīvajā vārdu krājumā esošos vārdus, līdz ar to lietvārdu skaits ir mazāks. Tāpat arī spēļu grupu specifika ietekmē skaitliskos datus – lomu spēlē skolēns radoši izpaušas, kā arī improvizēja, līdz ar to satraukumā varēja aizmirst kādu vārdu, kas bija plānots. Tomēr, vērojot pārējo fiksēto vārdšķirā datus, var secināt, ka tieši lomu spēlē, lai gan pavisam nedaudz, ir redzams pieaugums, īpaši attiecībā uz īpašības vārdu lietojumu. Līdz ar to iespējams secināt, ka, ja skolēnu īpašības vārdu krājums ir salīdzinoši plašs, ja ir iespēja to jēgpilni realizēt.

Novērotā mācību stunda nr.4

Ceturtās novērotās mācību stundas ietvaros tika izmantotas šādas spēles: savienošanas spēle „Lielā atmiņa” un galda spēle „Alfabēts”. Valodas spēle „Lielā atmiņa” apvieno vairākas tēmas – dzīvnieki, krāsas un ķermeņa daļas, tādējādi ar šī spēles palīdzību tiek aktualizēts un nostiprināts šo tēmu vārdu krājums, kā arī notiek vārdu pārnese aktīvajā vārdu krājumā.

Savienošanas spēles sniegtie ieguvumi:

1. Divējādās atmiņas trenēšana - skolēniem ir, pirmkārt, jāatceras attēlam atbilstošais vārds angļu valodā, un, otrkārt, skolēniem ir jāatceras, kur stāv nepieciešamās kartītes.

2. Uzmanības un koncentrēšanās spēju aktivizēšana – līdz ar divējādās atmiņas trenēšanu skolēns aktivizē arī uzmanību un koncentrēšanās spējas.

3. Redzes uztveres aktivizēšana - spēles kartītes sastāv no attēla un angļu valodas vārda rakstveidā, kā rezultātā tiek izmantota skolēnu redzes uztvere. Vizuālā materiāla izmantojums šajā vecumposmā ir svarīgs, jo palīdz aktualizēt rakstītā vārda nozīmi.

Tā kā spēlē kartīšu pārus kolekcijā katrs dalībnieks individuāli, tad spēle ir kā savstarpēja sacensība – kurš spēš savākt pēc iespējas vairāk pāru. Līdz ar to skolēni ir motivētāki parādīt savas spējas.

Pēc vērtēšanas tabulas skolēnu angļu valodas krājumu var vērtēt pēc viena kritērija - atpazīst, zina un saprot apgūstamos vārdus rakstveidā.

Galda spēlē „Alfabēts” skolēni aktivizē gan savu aktīvo vārdu krājumu, gan arī nosacīti pasīvo. Galda spēle „Alfabēts” ir efektīvs veids, kā par skolēniem parādīt, cik plašs ir viņu vārdu krājums, jo, nonākot uz kāda burta lauciņa, skolēns var saukt jebkuru sev zināmu vārdu angļu valodā, kas sākās ar šo burtu. Galda spēles sniegtie ieguvumi:

1. Pareizrakstības aktualizēšana – lai gūtu punktus skolēniem ne tikai jānosauc vārds ar konkrēto burtu, bet arī pareizi jāuzraksta. Tā kā angļu valodā vārdu izruna atšķiras no rakstības, tad šis spēles norādījums ļoti labi parādīja, cik labi skolēns konkrēto vārdu zina – spēj tikai reproducēt skaņu kopumu vai arī spēj to pareizi uzrakstīt.

2. Izrunas praktizēšana, t. sk. apgūšana, reproducēšana, nostiprināšana - spēle praktizē arī skolēnu izrunu, jo vārdi ir jānosauc. Svarīgi, ka skolēns nevis tikai nosauc vārdu svešvalodā, bet arī zina tā nozīmi.

3. Jaunu vārdu apgūšana (nozīme, pareizrakstība, izruna) - pārējie skolēni var uzzināt jaunus vārdus – to izrunu, pareizrakstību un nozīmi.

4. Atmiņas trenēšana - skolēni arī trenē atmiņu, jo nosauktos vārdus nedrīkst atkārtot.

5. Uzmanības un koncentrēšanās spēju aktivizēšana - skolēnu uzmanība tiek trenēta, ne tikai izvairoties no vārdu atkārtotības, bet arī klausoties, vai cits spēles dalībnieks nepieļauj kļūdas, nosaucot pie konkrēta burta vārdu, kas patiesībā tiek rakstīts ar citu burtu, vai atkārtojot jau sauktos vārdus. Skolēni var iejusties skolotāja lomā, kas šajā skolas vecumposmā arī nav maznozīmīgi, jo palīdz veidot skolēnu pašapziņu.

6. Dzirdes uztveres, klausīšanās prasmju aktivizēšana - skolēni klausās pārējo skolēnu atbilžu variantos, mēģinot tos iegaumēt un vairāk neatkārtot.

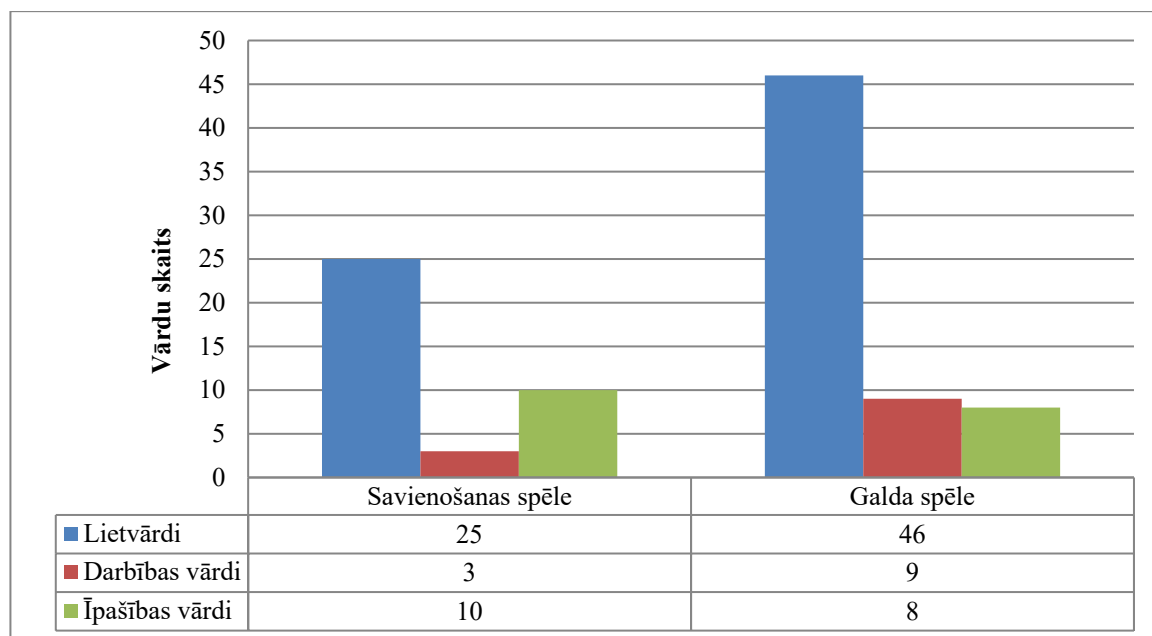
7. Motivācija uzvarēt, parādot individuālās zināšanas - katrs tās dalībnieks krāj punktu individuāli, līdz ar to tās laikā skolēni kļūst arvien азartiskāki, ir jūtama savstarpēja sacensība. Tomēr sacensības elements ir nepieciešams, jo ikviens skolēns vēlas uzvarēt, līdz ar to rodas motivācija būt uzmanīgam spēlētājam, vārdus neatkārtojot, kā arī zinošam, parādot savu vārdu krājuma bagātību.

Galda spēles laikā tiek aktivizēts ne tikai skolēnu aktīvais vārdu krājums, bet arī nosacīti pasīvais vārdu krājums – tiek saukti skolēna vārdu krājumā esoši vārdi, kas netiek regulāri izmantoti. Skolēns ir „spiests” izmantot nosacīti pasīvo vārdu krājumu, jo viens no spēles noteikumiem, ir, ka vārdi spēles laikā nedrīkst atkārtoties.

Pēc vērtēšanas tabulas ir iespējams vērtēt šos kritērijus:

1. Prot izrunāt vārdus angļu valodā;
2. Prot uzrakstīt vārdus angļu valodā;
3. Spēj saklausīt vārdus angļu valodā.

Arī šajā mācību stundā tikai savienošanas spēlē ir nosakāms paredzētais vārdu skaits; galda spēlē „Alfabēts” skolēni var saukt jebkuru sev zināmu vārdu, ja vien tas sākas ar vajadzīgo burtu (4.pielikums).



8.attēls. Novērošanas stundas nr.4 izmantoto vārdu skaita iedalījums vārdšķirās.

Izpētot redzamos datus (8.attēls), darba autore secina, ka, ja skolēns nav ierobežots konkrētā vārdšķirā vai tēmā, tad viņa svešvalodas leksikons lielākoties sastāv no lietvārdiem. Salīdzinot novērotās stundas sākumā un beigās iegūtos datus, iespējams redzēt, ka pirmreizēji lietoto lietvārdu skaits stundas ietvaros ir pieaudzis par 24%. Diagrammas izpēti rezultātā var

secināt, ka darbības vārdu un īpašības vārdu izmantojums galda spēlē ir salīdzinoši līdzīgs. Tomēr, ja salīdzina mācību stundas sākumā un beigās iegūtos datus, iespējams novērot darbības vārdu izmantojuma pieaugumu; īpašības vārdu lietojums ir ļoti līdzīgs kā angļu valodas stundas sākumā, tā arī beigās.

Novērotā mācību stunda nr.5

Pēdējā novērotajā mācību stundā tika izmantotas šādas valodas spēles: savienošanas spēle „Burtu jūklis” un galda spēle „Nosauc 3!”. Savienošanas spēle „Burtu jūklis” aktualizē skolēnu zināšanās par dzīvnieku, to ķermeņa daļu, kā arī krāsu nosaukumiem svešvalodā. Savienošanas spēles sniegtie ieguvumi:

1. Redzes un dzirdes uztveres aktivizēšana - burtu jūklī paslēpto vārdu nozīmes ir parādītas attēlos, līdz ar to tiek aktivizēta skolēnu redzes uztvere. Kad skolēns nespēj atrast vārdam atbilstošu attēlu vai nezina nozīmi, tiek aktivizēta dzirdes uztvere, klausoties vienaudžu teikto.

2. Uzmanības un koncentrēšanās prasmju aktivizēšana - Šajā spēlē liela nozīme ir skolēnu uzmanībai – ir jāspēj starp burtiem ieraudzīt vārdus. Tiek aktivizēta arī skolēnu spēja koncentrēties, jo spēlei ir laika limits, kurā ir jāiekļaujas.

3. Sadarbošanās prasmju veicināšana, komandas saliedēšana - šī spēle ir komandas darbs – skolēni viens otram palīdz, sauc, ar kuru attēlu ir atrastais vārds jāsavieno. Spēle raisa arī skolēnos spēcīgas emocijas, jo, tuvojoties laika beigām, skolēni kļūst aizvien satrauktāki, ir skaļi pauž savas emocijas (gan prieku, gan bēdas), kad tiek savienots kāds no pāriem.

4. Saistošs spēles formāts (interaktīvs) - darbības ir jāveic uz interaktīvā ekrāna. Skolēniem ļoti patīk, kad tiek izmantots šādas spēles formāts. Tāpat arī skolēni spēles laikā ir kustībā – uz maiņām viņi steidzas pie ekrāna, savelkot vārda burtus un savienojot ar attēlu.

5. Labvēlīga klases mikroklimate veicināšana.

Kritērijs, kuru izmantot vārdu krājuma vērtēšanai, ir šāds - atpazīst, zina un saprot apgūstamos vārdus rakstveidā.

Galda spēle „Nosauc 3!” pieder pie valodas spēlēm, kurās skolēni var parādīt lielu daļu no viņu angļu valodas leksikona, jo šajā spēlē skolēniem ir iespēja saukt jebkuru sev zināmu vārdu angļu valodā, ja tas atbilst izvilktās kartītes nosacījumiem. Nosauktais vārds ir jāprot arī uzrakstīt. Galda spēles sniegtie ieguvumi:

1. Uzmanības, koncentrēšanās un reakcijas spēju aktivizēšana - spēles laikā tiek veicinātas skolēnu prasmes koncentrēties un izpildīt kartītes nosacījumus. Skolēnu koncentrēšanās spējas un prasme ātri reaģēt izpaudās, kad skolēniem bija jānosauc konkrēti vārdi 10 sekunžu laikā. Tomēr šajās kartītēs dotie uzdevumi bija vieglāki par tiem, kas bija uz kartītēm, kurām nav laika ierobežojums.

2. Valodas izpratnes veicināšana, t.sk. teksta uztveres trenēšana - skolēnam ir jāsaprot, kāds konkrēts uzdevums viņam dots (rakstīts kartītē).

3. Dzirdes uztveres, klausīšanās prasmju aktivizēšana - spēles gaitā tiek aktivizēta arī skolēnu uzmanība un dzirdes uztvere, jo, lai gan tāds nebija galda spēles nosacījums, skolēni centās nosauktos vārdus neatkārtot.

4. Izrunas praktizēšana, t.sk. apgūšana, reproducēšana, nostiprināšana - spēle arī praktizē skolēnu angļu valodas izrunu, jo vārdi ir jānosauca.

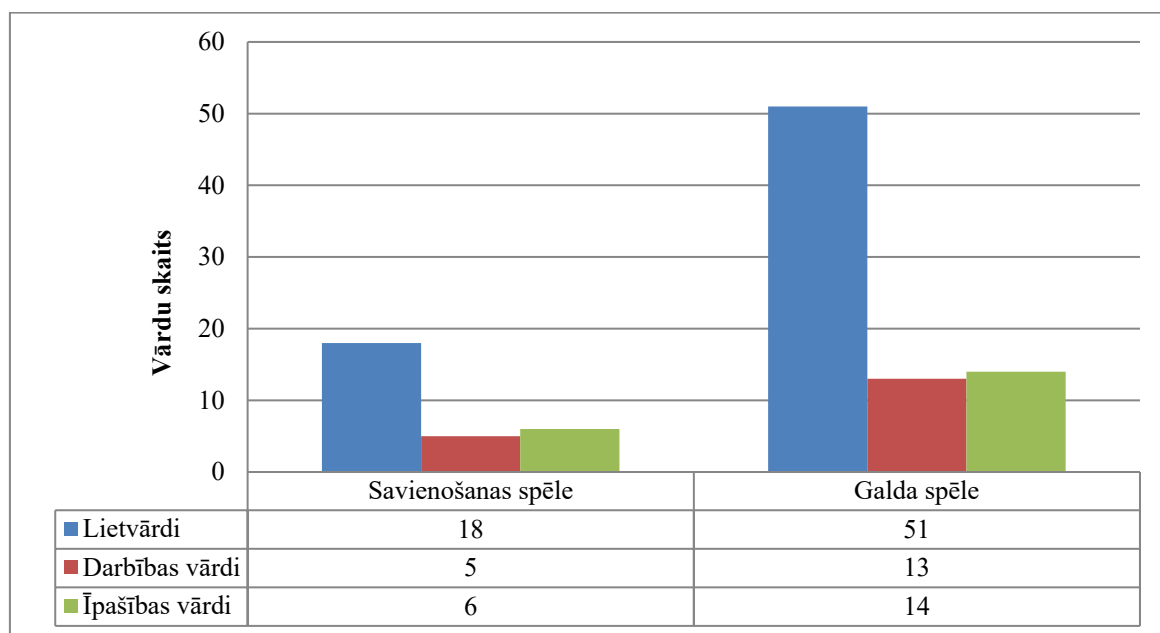
5. Pareizrakstības praktizēšana – nosauktie vārdi skolēnam ir pareizi jāuzraksta.

6. Jaunu vārdu apguve (nozīme, izruna, pareizrakstība) - ja kāds no skolēniem nezināja nosauktos vārdus, tad tika noskaidrota arī šī vārda nozīme (skaidroja skolēns, kurš vārdu nosauca). Rezultātā skolēni arī apguva jaunus vārdus, to nozīmes un izrunu, reproducējot gan skolēna, gan skolotājas sacīto.

Šajā spēlē skolēnu vārdu krājumu var vērtēt pēc visiem kritērijiem:

1. Atpazīst, zina un saprot vārdus rakstveidā;
2. Prot izlasīt, izrunāt vārdus angļu valodā;
3. Prot uzrakstīt vārdus angļu valodā;
4. Prot saklausīt, atpazīt un saprast apgūstamos vārdus angļu valodā.

Tāpat kā trešajā un ceturtajā novērošanas stundā, arī šajā angļu valodas stundā iekļautajās valodas spēlēs paredzētais vārdu krājums ir tikai savienošanas spēlē – galda spēlē „Nosauc 3!” nav iespējams prognozēt un noteikt, kādi vārdi tiks izmantoti (5.pielikums).



9.attēls. Novērošanas stundas nr.5 izmantoto vārdu skaita iedalījums vārdšķirās.

Pētot iegūtos datus (9.attēls), darba autore atkāroti secina, tādējādi apstiprinot iepriekš izteikto secinājumu, ka svešvalodas apguves sākumposmā skolēnu angļu valodas leksikons

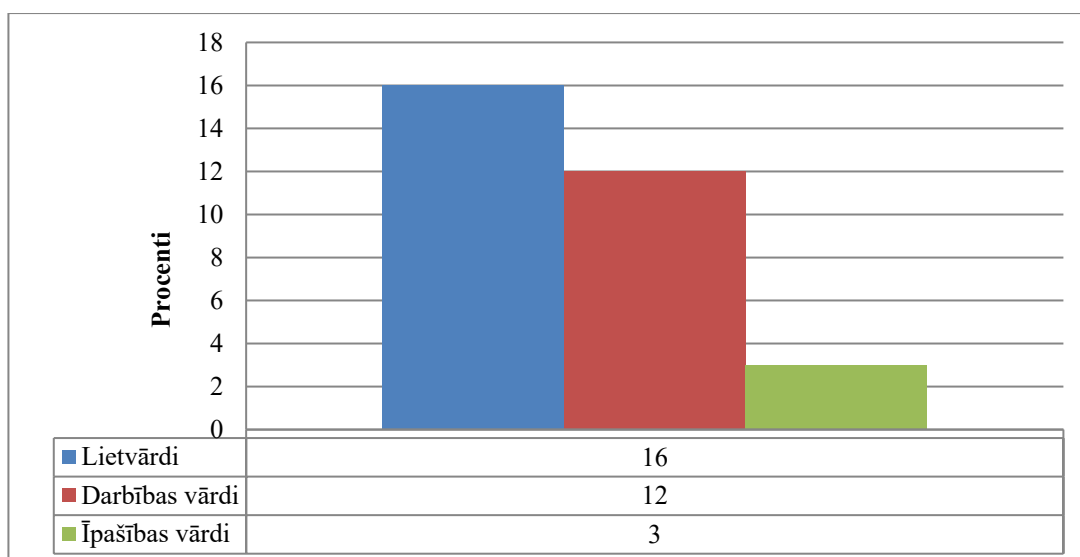
lielākoties sastāv no lietvārdiem. Novērošanas mācību stundā nr.5 izmantoto lietvārdu pieaugums mācību stundas beigās ir 36%. Ir vērojams arī darbības vārdu un īpašības vārdu pieaugums: gan darbības vārdu, gan īpašības vārdu izmantojums ir palielinājies par 8%.

Ja salīdzina 8.attēlu un 9.attēlu, tad iespējams novērot proporcionāli līdzīgu vārdu sadalījumu vārdšķirās. To iespējams skaidrot ar to, ka gan ceturtajā, gan piektajā novērotajā mācību stundā beigās tiek izmantotas vienas grupas spēles (galda spēles), kurās ir salīdzinoši nelieli ierobežojumi attiecībā uz izmantojamiem vārdiem.

7.tabula. Vārdšķiru apjoma salīdzinājums novērotajās mācību stundās.

	Kopējais fiksēto lietvārdu apjoms, %	Kopējais fiksēto darbības vārdu apjoms, %	Kopējais fiksēto īpašības vārdu apjoms, %
Novērotā mācību stunda nr.1	66	18	16
Novērotā mācību stunda nr.2	67	26	7
Novērotā mācību stunda nr.3	54	24	22
Novērotā mācību stunda nr.4	74	12	14
Novērotā mācību stunda nr.5	63	17	20

7.tabulas datu analīzē var redzēt, ka skolēnu svešvalodas leksikona lielāko daļu veido lietvārdi (vidēji 65%); darbības vārdu apjoms ir vairāk kā trīs reizes mazāks jeb 19% un īpašības vārdu īpatsvars skolēnu svešvalodas vārdu krājumā veido vidēji 16%. Tomēr svarīgi ņemt vērā, ka šajā iedalījumā netiek fiksētas citas vārdšķiras.



10.attēls. Vidējais vārdšķiru apjoma pieaugums novēroto mācību stundu laikā.

Aplūkojot stabiņu diagrammu (10.attēls), kurā parādīts vidējais vārdšķiru apjoma pieaugums novērotā perioda laikā (piecas mācību stundas), iespējams redzēt, ka lielākais vidējais

pieaugums vērojams attiecībā uz lietvārdiem; arī darbības vārdu apjoms kopumā ir palielinājies (vērojams 12% pieaugums). Vismazākais vārdšķiras vārdu krājuma pieaugums novērojams īpašības vārdu sadaļā – vairāk kā mēneša laikā kopējais apjoms ar valodas spēļu palīdzību pieaudzis par 3%. Arī šāds rezultāts ir pozitīvi vērtējams, jo vārdu krājuma bagātināšanās, lai gan salīdzinoši neliela, tomēr ir notikusi.

Kopumā, vērojot vārdu krājuma apjoma pieaugumu visās fiksētajās vārdšķirās, darba autore var secināt, ka spēļu mērķtiecīgs izmantojums svešvalodas apguves procesā, lietojot spēles, kas pieder pie savienošanas, maiņu, lomu un galda spēļu grupām, palielinās skolēnu svešvalodas leksikonu, aktivizējot arī nosacīti pasīvā vārdu krājuma daļu; iespējams arī radot vārdu pārnesi aktīvajā vārdu krājumā.

Secinājumi

1. Vārdu krājums ir fleksibls lielums, kam piemīt tendence palielināties. Tas notiek 3 posmos - vārdu nozīmes definēšana un izskaidrošana, bieža saskarsme ar jaunapgūtajiem vārdiem, dziļās un aktīvās vārdu un to nozīmju apstrādes veicināšana dažādos kontekstos.

2. Jaunākajā skolas vecumā attīstītājdarbības pamatā ir spēles, tāpēc daudzveidīgas spēles ir iedarbīga metode, lai efektīvi apgūtu valodu, tai skaitā veicinātu skolēnu angļu valodas vārdu krājuma veidošanos.

3. Regulārs daudzveidīgu spēļu lietojums angļu valodas stundās nodrošina visus vārdu krājuma veidošanās posmus: vārds tiek saprasts, tiek radīta nepieciešamā vide, kur to jēgpilni izmanto, kas arī paralēli raisa skolēnu motivāciju un interesi par jaunu vārdu apgūšanu, kā arī vārdi un to nozīmes apstrāde var tikt nodrošināta dažādos kontekstos.

4. Spēlēm, kuras mērķtiecīgi tiek izmantotas angļu valodas leksikona veidošanā, bagātināšanā un aktualizēšanā, ir jāatbilst skolēnu sagatavotības līmenim, ir jābūt jēgpilnam kontekstam, jāiekļaujas mācību stundas norisē, kā arī tām jābūt ar izklaidējošu raksturu.

5. Spēļu izmantojums angļu valodas apguves procesā, veicina ne tikai skolēnu vārdu krājuma pilnveidošanos un tā izmantojumu jēgpilnā kontekstā, bet arī aktivizē un trenē citas prasmes un maņas, veido ieradumus un sekmē skolēnu attīstību dažādos lingvistiskos aspektos.

6. Angļu valodas stundās 2.klasē, lai veidotu svešvalodas leksikonu, ir jāizmanto daudzveidīgas spēles, kurās tiek akcentēta skolēnu savstarpējā sadarbība un komunikācija, tiek izmantota radošā domāšana, primāri aktivizēta mehāniskā atmiņa, tiek iesaistītas vairākas maņas un kustības, kā arī mācību procesā jābūt iesaistītiem digitāliem rīkiem.

7. Skolēnu vārdu krājumu ir iespējams vērtēt pēc vairākiem kritērijiem, kuru pamatā ir četras prasmes – rakstīšana (vārdu pareizrakstība), runāšana (izrūna), lasīšana (vārdu atpazīšana, saprašana) un klausīšanas (vārdu saklausīšana, saprašana runā).

8. Izmantojot konkrētās spēles angļu valodas stundās 2.klasē, visbiežāk iespējams analizēt skolēnu angļu valodas leksikonu pēc šādiem kritērijiem: atpazīst, zina un saprot angļu valodas vārdus rakstveidā, prot izlasīt, izrunāt angļu valodas vārdus; retāk izmantotās spēles aktivizē pareizrakstību.

9. Angļu valodas stundās spēles iespējams adaptēt, lai tās praktizētu un attīstītu skolēnu vārdu krājumu atbilstoši stundas mērķim; atbilstoši pielāgojot spēles nosacījumus, iespējams mācību stundas laikā aktivizēt un novērtēt skolēnu prasmes pēc visiem izvirzītajiem kritērijiem.

10. Mērķtiecīgs spēļu izmantojums angļu valodas stundās, ietverot elementus, kas aktivizē vairākas vārdu krājumu veidojošas, nostiprinošas prasmes, paaugstina skolēnu apguves rādītājus.

11. Savienošanas spēļu izmantojums svešvalodas mācību stundu sākumā palīdz skolēniem pārorientēties no iepriekšējā mācību priekšmeta un iejusties attiecīgās svešvalodas vidē, kā arī aktualizēt un nostiprināt jau esošās zināšanas.

12. Spēlēs, kurās tiek izmantots princips vārds-attēls un ir iepriekš paredzams vārdu krājuma apjoms, visvieglāk novērot aktīvo vārdu krājumu, jo paredzamais vārdu krājums ir limitēts, līdz ar to neparedzētie vārdi vistiešāk iekļaujas aktīvajā vārdu krājumā, jo tiek izmantoti skolēnu savstarpējā komunikācijā; pie šādām spēlēm pieder savienošanas spēles un maiņu spēles.

13. Angļu valodas stundās izmantojot lomu spēles, skolēniem ir iespēja radoši pašrealizēties, līdz ar to aktivizējot aktīvo vārdu krājumu, īpaši, ja tiek izmantota improvizācija situāciju izspēlē; veicot iepriekšēju sagatavošanos lomu spēlei, skolēns izmanto ne tikai aktīvo vārdu krājumu, bet arī nosacīti pasīvo vārdu krājumu.

14. Galda spēļu un lomu spēļu grupā ietvertajās spēlēs tiek aktivizēts plašāks vārdu krājums, jo tajās lielākoties nav noteikts paredzētais vārdu skaits; tiek aktivizēts ne tikai aktīvais vārdu krājums, bet arī nosacīti pasīvais vārdu krājums.

15. Regulāri izmantojot jēgpilnas spēles, kurās pamatā tiek izmantoti vieni un tie paši vārdi, periodiski palielinot apgūstamo vārdu skaitu, notiek vārdu pārnese no nosacīti pasīvā vārdu krājuma uz aktīvo vārdu krājumu.

16. Angļu valodas stundās, kurās mērķtiecīgi ir izmantotas savienošanas, maiņu, lomu un galda spēles, mācību stundas beigās ir konstatējams vārdu krājuma apjoma pieaugums, kā arī ilgākā mācību periodā notiek apguves rādītāju paaugstināšanās.

Priekšlikumi

Novērojot angļu valodas stundas un veicot situāciju analīzi Valmieras reģiona X skolas 2.klasē, ir ieraugāmi faktori, kas ir ņemami vērā izvēloties un mērķtiecīgi izmantojot spēles svešvalodas stundās aktīvā vārdu krājuma bagātināšanai. Analizējot rezultātus, kas balstīti empīriskajā pētījumā iegūtajos datos, tika izveidoti vairāki priekšlikumi spēļu izmantojumam angļu valodas aktīvā vārdu krājuma veidošanai 2.klasē.

Lai pilnveidotu 2.klases skolēnu aktīvo vārdu krājumu angļu valodā, ieteicams:

1. Izmantot daudzveidīgas spēles, tai skaitā, savienošanas, maiņu, lomu un galda spēles, kurās tiek izmantotas dažādas maņas, kustību elementi, skolēniem ir iespēja savstarpēji sadarboties, iejusties tēlos un izmantot radošo domāšanu, kā arī tiek izmantoti digitālie rīki.

2. Izvēlēties un stundas mērķim pielāgot spēles un to nosacījumus tā, lai skolēnam ir iespēja aktivizēt vairākas prasmes (rakstīšana, runāšana, lasīšana, klausīšanās).

3. Izmantot savienošanas un maiņu spēles, jo tās rada nepieciešamību skolēniem apgūstamos vārdus vairākas reizes dažādos veidos atkārtot, stimulējot redzes, dzirdes, kā arī mehānisko atmiņu, rezultātā vārdi, ar kuriem skolēni bieži darbojas, nonāk skolēnu aktīvajā vārdu krājumā.

4. Izmantot lomu un galda spēles, jo tajās skolēniem rodas nepieciešamība aktivizēt arī nosacīti pasīvo vārdu krājumu, līdz ar to pastāv iespēja, ka caur spēles izklaidējošo raksturu un emocijām, vārdi no šīs vārdu krājuma daļas var tikt pārnesti aktīvajā vārdu krājumā.

Literatūras un citu avotu saraksts

1. Andersone, R. (2007). *Izglītības un mācību priekšmetu programmas*. Rīga: Raka.
2. Anspoka, Z. T. (2015). *Lingvodidaktika. Latviešu valoda 1.-6.klasei*. Rīga: Latviešu valodas aģentūra.
3. Ara, S. (2009). Use of Songs, Rhymes and Games in Teaching English to Young Learners in Bangladesh. *The Dhaka University Journal of Linguistics*, 161-172.
4. Baranova, A. (1999). *Spēles metode bioloģijas stundās*. Rīga: Raka.
5. Betteridge, D., Buckby, M., Wright, A. (1983). *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
6. Brewster, J. E. (2002). *The Primary English Teacher's Guide*. Penguin English.
7. Briody, P. H. (2011). Investigating the Impact of Using Games in Teaching. *International Journal of Learning & Development*, 127-141.
8. Celce-Murcia, M. (2001). *Teaching English as a Second or Foreign Language*. Boston: Heinle&Heinle Thomson Learning.
9. Celitāne, Č. (2007). *Otrās valodas apguve*. Rīga: Pētergailis.
10. Decarrico, J. (2000). Vocabulary Learning and Teaching. M. Celce-Murcia, *Teaching English as a Second or Foreign Language. Third Edition* (285-299). Cambridge: Cambridge University Press.
11. Derakhshan, A., Khatir, E.D. (2015). The Effects of Using Games on English Vocabulary Learning. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 39.-47.
12. Dzintere, D. S. (2005). *Rotaļa - bērna dzīvesveids*. Rīga: Raka.
13. Freija, I. (2015). Skolēnu vārdu krājuma paplašināšanas didaktiskās iespējas latviešu valodas apguves sākumposmā. Rīga.
14. French Allen, V. (1983). *Techniques in Teaching Vocabulary*. Oxford: Oxford University Press.
15. Gee, J. (2012). Foreword. H. Reinders, *Digital Games in Language Learning and Teaching*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
16. Geske, R. (2005). *Bērna bioloģiskā attīstība*. Rīga: Raka.
17. Hackman, S. (2008). *Teaching effective vocabulary*. Retrieved from: http://boltonlearningtogether.bolton365.net/wp-content/uploads/2016/10/Teaching_Effective_Vocabulary.pdf
18. Harmer, J. (1998). *How to Teach English*. Harlow: Longman.

19. Hartnett, M., Anderson, A., Brown, M. (2014). Learning in the digital age: How are the ways in which we are learning changing with digital technologies? . *Facing the big questions in teaching: Purpose, power and learning* , 116. - 125 pp.
20. Hojel, B. (n.d.). Children Learning English as a Foreign Language.
21. Huyen, N.T.T. , Nga K.T.T. (2003). The Effectiveness of Learning Vocabulary Through Games. *Asian EFL Journal* .
22. Kalvāns, Ē. (2018). *Attīstības psiholoģija. Mācību līdzeklis*. Pieejams: <http://books.rta.lv/index.php/RTA/catalog/download/7/6/20-1?inline=1>
23. *Kā attīstās bērna valoda?* (n.d.). Atvērtā skola. Starpkultūru un bilingvālā izglītība internetā. Pieejams: http://atvertaskola.iac.edu.lv/gramatas/vecaku_rokasgramata/risinajumi.htm
24. Kāposta, I. (1993). *Didaktiskā spēle kā skolēnu mācību motivācijas veidotājs faktors*. Pieejams: https://dspace.lu.lv/dspace/bitstream/handle/7/2300/Kaposta_I_Didaktiska_spele_ka_skolen_u_macibu_1993.pdf?sequence=1
25. Makovska, R. (n.d.). *Spēle kā mācību metode*. Pieejams: http://www.kalsnavaspamatskola.lv/lv/Notikumi/kalsnavas_pamatskola___inovativas_pieredzes_skola/spele_ka_macibu_metode/
26. Merritt, D. (2016). *SERC*. Retrieved from: <https://ctserc.org/documents/resources/SpeechLanguageDev.pdf>
27. Nagy, W.E., Scott., J.A. (2000). Vocabulary Processes. *Handbook of Reading Research, Volume III* , 269. - 284.
28. Reinders, H. (2012). *Digital Games in Language Learning and Teaching*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
29. Romenkova, V. (1997). *Rotaļu attīstība*. Rīga: Vārti.
30. Sylven, L.K., Sundqvist, P. (2012). Similarities Between Playing World of Warcraft and CLIL. *Apples – Journal of Applied Language Studies* , 113.-130.
31. Spektors, A. (2009-2020). *Tēzaurus*. Pieejams: <http://www.tezaurs.lv/#/sv/spēle>
32. Svence, G. (1999). *Attīstības psiholoģija*. Rīga: Zvaigzne ABC.
33. Šīlšs, D. (1998). *Komunikācija svešvalodu mācīšanās*.
34. Šķirmante, M. V. (n.d.). Vārdu krājuma paplašināšana un vārdu izpratnes veidošana 1.klases bērniem ar valodas sistēmas nepietiekamu apguvi matemātikas apguvei. Rēzekne.
35. Toth, M. (1995). *Children`s Games*. Oxford: Macmillan Heinemann.
36. Valsts izglītības satura centrs. (2020). Ielādēts no Skola2030: <https://mape.skola2030.lv/resources/144>
37. Vanaga, I. (2018). Metodiskie ieteikumi vārdu krājuma paplašināšanai. Rīga.

38. *Vārdu krājums*. (2019). Uzdevumi.lv. Pieejams: <https://www.uzdevumi.lv/p/latviesu-valoda/5-klase/vardu-krajums-6929/re-03409ec0-8c5b-4607-a833-66fab7f7d01e>

Pielikumi

Stundas novērošanas lapa nr.1

Klase: 2.klase

Skolēnu skaits klasē: 8

Stundas tēma: dzīvnieki

Stundas mērķis: nostiprināt skolēnu zināšanas par dzīvnieku nosaukumiem angļu valodā; spēt atpazīt un grupēt dzīvnieku nosaukumus pēc noteiktajiem kritērijiem

Vidējais vārdu skaits stundas sākumā: 35

Vidējais vārdu skaits stundas beigās: 55

Izmantotās spēļu grupas: savienošanas spēle un maiņu spēle

Izmantoto spēļu apraksts:

Interaktīvā savienošanas spēle „Animals” (wordwall.net)

Spēlē ir jāsavieno dzīvnieka nosaukums angļu valodā ar atbilstošu attēlu. Spēle ir interaktīva – tā tiek veikta, izmantojot interaktīvo ekrānu.

Savienošanas spēle pieejama šeit: <https://wordwall.net/resource/1472728>

Mainu spēle „Izveido komplektu!”

Katram spēles dalībniekam tiek izdalītas 4 spēļu kārtis, uz kurām ir angļu valodā uzrakstīti dzīvnieku nosaukumi, un viena komplekta tēmas kārtis, uz kuras ir uzrakstīta viena no četrām komplektu tēmām: spēlē ir četri dažādi komplekti – „Mājdzīvnieki” („Pets”), „Meža dzīvnieki” („Forest animals”), „Dzīvnieki zooloģiskajā dārzā” („Zoo animals”) un „Lauku dzīvnieki” („Farm animals”). Mainoties ar spēlētāju, kurš, atrodas pa labi, un pēc tam mainoties ar spēlētāju, kurš atrodas pa kreisi, skolēnam ir jāizveido četru kāršu komplekts. Spēles uzdevums ir pēc iespējas ātrāk maiņas ceļā izveidot vienu no komplektiem. Skolēns, kurš to izdara visātrāk, novieto savu roku uz galda dalībnieku vidū – pārējiem spēlētājiem ir pēc iespējas ātrāk jāuzliek savas rokas uz jau novietotās rokas. Spēlētājs, kurš savu roku uzliek pēdējais, dod ķīlu. Kad līdz mācību stundas beigām ir atlikušas dažas minūtes, dalībniekiem ir „jāizpērk” savas ķīlas – ir jāpaveic skolotāja uzdots uzdevums, piemēram, jānoskaita angļu valodā no 1-10 un atpakaļ, jānosauc visas krāsas, kas atrodamas spēlētāja apģērbā utt.

Spēles nosaukums	Spēles ilgums	Lietvārdi	Darbības vārdi	Īpašības vārdi
Animals	10 min.	1. Frog 2. Sheep 3. Snake 4. Butterfly	1. Go 2. Play 3. Want 4. Don't	

		5. Elephant 6. Fly 7. Cat 8. Dog 9. Lion 10. Camel 11. Mouse 12. Rabbit 13. Monkey 14. Cow 15. Horse 16. Spider 17. Pig 18. Bear	know 5. Be (is, am are)	
Izveido komplektu	15 min.	1. Animal 2. Pet 3. Zoo 4. Forest 5. Farm 6. Cat 7. Dog 8. Hamster 9. Mouse 10. Bear 11. Wolf 12. Snake 13. Rabbit 14. Cow 15. Chicken 16. Pig 17. Sheep 18. Lion 19. Camel 20. Giraffe 21. Monkey 22. Fly 23. Winner 24. Loser	1. Go 2. Play 3. Have 4. Take 5. Give 6. Don't know 7. Be (is, am are)	1. Fast 2. Nice 3. Black 4. Blue 5. Light green 6. Red 7. Orange

Skolēnu darbība izmantotajās spēlēs:

Savienošanas spēle „Animals” (dzīvnieki) tiek izspēlēta mācību stundas sākumā. Tā tiek parādīta uz interaktīvā ekrāna un skolēni viens pēc otra nāk pie ekrāna un savieno attēlu ar, viņuprāt, pareizo nosaukumu angļu valodā; skolēns arī uzreiz izrunā vārdu svešvalodā. Kad visi pāri ir savienoti, tiek parādītas pareizās atbildes. Attēli ar vārdiem tiek savienoti spēles dotajā secībā – skolēni paši nevar izvēlēties, kuru attēlu savienot. Pirmajā spēlēšanas reizē, kad skolēns nezina sava attēlā redzamā dzīvnieka nosaukumu angļu valodā, pārējie skolēni drīkst palīdzēt. Skolēni aktīvi palīdz, saucot, viņuprāt, pareizo atbildi nosaukumu angļu valodā. Šēsim

skolēniem ir grūtības atrast attēlam atbilstošu nosaukumu. Kad visi pāri ir atrasti, tad visi spēles dalībnieki kopā nosauc visus attēlos redzamos dzīvniekus angļu valodā. Spēle pēc tam tiek spēlēta arī otro reizi. Otrajā spēlēšanas reizē skolēni pašiem ir jāsavieno attēls ar nosaukumu; pārējie skolēni nedrīkst vairs palīdzēt. Otrās spēles beigās tikai trīs skolēni ir kļūdījušies ar nosaukumiem.

Skolēni ļoti aktīvi un atsaucīgi piedalās savienošanas spēles gaitā – visi vēlas doties pie interaktīvā ekrāna, lai savienotu attēlus ar nosaukumiem.

Stundas nobeigumā skolēni spēlē kāršu spēli „Izveido komplektu”, kas pieder pie maiņu spēļu grupas. Skolēni ir sadalīti 2 grupās – katrā komandā ir četri spēlētāji. Skolēni tiek sadalīti grupās, izmantojot lozēšanu (lozes ar X un tukšās). Pēc skolotājas sniegtajiem paskaidrojumiem, skolēni ātri saprot spēles noteikumus, jo daudzi jau ir spēlējuši līdzīgu kāršu spēli ar nosaukumu „Ēzeļi”. Skolēni ļoti aktīvi piedalās spēlē, ir aizrautīgi un ir jūtams sacensību gars. Abas komandas spēli paspēj izspēlēt divas reizes, rezultātā trīs skolēniem ir „jāizpērk ķīlas”, no kuriem vienam skolēnam tas ir jādara divas reizes. Lai ķīlas atgūtu, vienam skolēnam ir, lecot uz vienas kājas, jānosauc visas krāsas, kādas ir atrodamas skolēna apģērbā; otram skolēnam, veicot pietupienus, jānoskaita angļu valodā no 1-10 un atpakaļ. Trešajam skolēnam, kuram ir divas ķīlas, laikā, kamēr pārējie divi skolēni „izpērk” savas lietas, jāuzraksta uz tāfeles 6 dzīvnieku nosaukumi: divi dzīvnieku nosaukumi, kuros ir 3 burti, 2 dzīvnieku nosaukumi, kuros ir 4 burti, un 2 dzīvnieku nosaukumi, kuros ir 5 burti.

Ķīlu „izpirkšana”, pēc skolotājas novērojumiem, skolēniem sagādāja vēl vairāk prieka, kā pati maiņu spēle. Arī skolēni, kuri ķīlas atguva, ļoti labprātīgi un entuziastiski veica sev piešķirtos uzdevumus.

Stundas novērošanas lapa nr.2

Klase: 2.klase

Skolēnu skaits: 9

Stundas tēma: dzīvnieki

Stundas mērķis: nostiprināt skolēnu zināšanas par dzīvnieku nosaukumiem angļu valodā
- vārdu pareizrakstību un izrunu

Vidējais vārdu skaits stundas sākumā: 40

Vidējais vārdu skaits stundas beigās: 60

Izmantotās spēļu grupas: savienošanas spēle un galda spēle

Izmantoto spēļu apraksts:

Savienošanas spēle „Dzīvnieku domino”

Spēles dalībniekiem ir jāsaliek domino kartītes pareizā secībā – attēls jāsavieno ar pareizo dzīvnieka nosaukumu angļu valodā.

Galda spēle „Krustiņi un nullītes”

Spēles laukums (#) tiek uzzīmēts uz tāfeles. Dalībnieku komandas pēc kārtas velk no necaurredzama maisa ārā dzīvnieku attēlus. Spēlētājam, kurš izvilcis attēla kartīti, jānosauc redzamā dzīvnieka nosaukums angļu valodā un pareizi tas jāuzraksta uz tāfeles. Ja spēlētājs gan nosauc, gan uzraksta attēlā redzamā dzīvnieka nosaukumu pareizi, tad viņš var ievilkt spēles laukumā komandas izvēlēto simbolu – X vai O. Ja dalībnieks nezina attēlā redzamā dzīvnieka nosaukumu angļiski vai arī kļūdās vārda pareizrakstībā, tad dalībnieks nevar veikt gājieni ar X vai O spēles laukumā. Uzvar tā komanda, kas novieto vienā rindā vai kolonnā, vai diagonālē trīs savas komandas simbolus.

Spēles nosaukums	Spēles ilgums	Lietvārdi	Darbības vārdi	Īpašības vārdi
Dzīvnieku domino	5 min.	1. Fish 2. Monkey 3. Rabbit 4. Lion 5. Mouse 6. Pig 7. Horse 8. Frog 9. Cow 10. Cat 11. Sheep 12. Snake 13. Spider	1. Take 2. Find 3. Don't know 4. Finish 5. Be (is, am are)	

		14. Duck 15. Chicken 16. Hippo 17. Fly 18. Camel 19. Bear 20. Bird 21. Butterfly 22. Dog 23. Teacher		
Krustiņi un nullītes	15 min.	1. Cat 2. Dog 3. Mouse 4. Bear 5. Wolf 6. Snake 7. Rabbit 8. Chicken 9. Cow 10. Pig 11. Lion 12. Tiger 13. Camel 14. Monkey 15. Fish 16. Frog 17. Duck 18. Hippo 19. Fly 20. Horse 21. Butterfly 22. Bird 23. Turn 24. Loser 25. Teacher 26. Game	1. Like 2. Play 3. Go 4. Take 5. Write 6. Say 7. Win 8. Don't know 9. Be (is, am are)	1. Cool 2. Wrong 3. Easy

Skolēnu darbība izmantotajās spēlēs:

Savienošanas spēle „Dzīvnieku domino” tiek izspēlēta mācību stundas sākumā. Skolēni patstāvīgi sadalās divās komandās katrā pa trīs spēles dalībniekiem. Katrai komandai tiek iedots viens komplekts ar domino. Skolēnu uzdevums ir salikt domino – attēls pret dzīvnieka nosaukumu angļu valodā. Skolēni paši izsaka vēlmi, ka domino starp komandām ir jāizspēlē kā sacensība. Skolēni ļoti enerģiski un aktīvi piedalās domino likšanā – katrā komandā parādās viens līderis, kurš liek domino kopā un sauc, kāds vārds ir jāmeklē pārējiem spēles dalībniekiem starp neizmantotajām kartītēm. Kopīgi sadarbojoties, abas komandas spēj salikt domino kartītes pareizā secībā, turklāt kopdarbs tiek veikts ļoti ātri – abas komandas kartītes savieno gandrīz vienlīdz veikli.

Mācību stundas beigu daļā skolēni spēlē pārveidoto galda spēli „Krustiņi un nullītes”. Tā kā spēle visiem skolēniem ir ļoti labi zināma, ikviens spēles dalībnieks ļoti aizrautīgi piedalās spēles gaitā. Skolēni, izmantojot lozēšanu, tiek sadalīti divās komandās; katra komanda arī ātri vienojas par kopējo komandas nosaukumu. Uz tāfeles tiek uzzīmēts liels spēles laukums, katrai komandai ir savs simbols (X vai O), atkarībā no tā, kas bija dalībnieku lozē rakstīts. Pēc kārtas no katras komandas pie tāfeles nāk pa vienam dalībniekam, kurš izvelk vienu attēlu kartīti. Lielākā daļa skolēnu spēj nosaukt gandrīz visus attēlos redzamos attēlus, tomēr dažiem skolēniem grūtības sagādā vārdu pareizrakstība. Spēlējot pirmo spēli, komandas biedri drīkst palīdzēt savam komandas biedram, kurš ir pie tāfeles. Rezultātā pirmajā spēlē, saņemot labojumus un palīdzību no klasesbiedriem, ikviens skolēns veic savu gājieni pareizi un spēlē uzvarētāja nav. Kopumā palīdzību vārdu pareizrakstībā vajadzēja 6 skolēniem, lai gan dažbrīd bija grūti saprast, vai skolēns pat zina vai nezina, kā vārdu pareizi rakstīt, jo komandas biedri lēnākiem rakstītājiem sauca burtus ātrāk kā spēlētājs spēja uzrakstīt. Spēles otrajā raundā komandas biedri vairs nevar palīdzēt ar vārda pareizrakstību skolēnam, kurš atrodas pie tāfeles. Līdz ar to ikviens skolēns, nevēloties pievilt savas komandas spēlētājus, ļoti cenšas un mēģina vārdu uzrakstīt uz tāfeles pareizi. Lai gan par nepareizu atbildi netiek saņemti pārmetumi no komandas biedriem, tomēr skolotāja var manīt, ka skolēni, kuri kļūdījās, nedaudz pārdzīvo un pēc tam, kad pienāk atkal viņu kārtā, ļoti cenšas, lai vārda pareizrakstībā neievistos kļūdas. Otrajā spēles reizē pareizrakstības kļūdas pieļāva 5 skolēni.

Skolēniem šī galda spēle ļoti patīk un viņi labprāt būtu spēlējuši to vēl vairākas reizes, tomēr mācību stundas beigās bija iespējams izspēlēt tikai trīs reizes.

Stundas novērošanas lapa nr.3

Klase: 2.klase

Skolēnu skaits: 7

Stundas tēma: dzīvnieki

Stundas mērķis: spēt atpazīt un raksturot dzīvniekus pēc dažādām pazīmēm

Vidējais vārdu skaits stundas sākumā: 45

Vidējais vārdu skaits stundas beigās: 70

Izmantotās spēļu grupas: savienošanas spēle un lomu spēle

Izmantoto spēļu apraksts:

Savienošanas spēle „Kas es esmu?”

Katrs spēles dalībnieks izvelk vienu kartīti ar dzīvnieka attēlu. Uz galda ir saliktas vairākas lapiņas ar pavedieniem, kas attiecas uz kādu no dzīvniekiem, kas attēloti kartītēs. Spēlētāja uzdevums ir atrast 3 lapiņas, kas atbilst izvilktajai attēla kartītei.

Lomu spēle „Uzmini, kas es esmu!”

Katrs spēles dalībnieks izvelk vienu kartīti, uz kuras uzrakstīts ir dzīvnieka nosaukums angļu valodā. Visiem spēles dalībniekiem ir jāiejūtas izvilkta dzīvnieka lomā un jāizdomā sava „vizītkarte” – daži teikumi par sevi (savu dzīvnieku), taču nedrīkst nosaukt, kas par dzīvnieku katrs spēlētājs ir. Pēc kārtas, attēlojot arī dzīvnieka pārvietošanās veidu, spēles dalībnieki pa vienam dodas pārējo „dzīvnieku” priekšā un iepazīstina ar sevi. Citiem spēles dalībniekiem ir jāuzmin, kāds dzīvnieks tiek raksturots.

Spēles nosaukums	Spēles ilgums	Lietvārdi	Darbības vārdi	Īpašības vārdi
Kas es esmu?	10 min.	1. Elephant 2. Cow 3. Dog 4. Cat 5. Mouse 6. Frog 7. Rabbit 8. Tiger 9. Monkey 10. Pig 11. Giraffe 12. Bird 13. Teacher 14. Nose 15. Ears 16. Jungle	1. Have 2. Be (am, are, is) 3. Live 4. Eat 5. Like 6. Can 7. Give 8. Catch 9. See 10. Jump 11. Go 12. Fly 13. Don't know	1. Long 2. Big 3. Grey 4. Orange 5. Black 6. Funny 7. Pink 8. Short 9. Best 10. Small 11. Green 12. White

		17. Stripes 18. Meat 19. Banana 20. Tree 21. Tail 22. Mud 23. Neck 24. Leaf 25. Worm 26. Wing 27. Farm 28. Milk 29. Grass 30. Pet 31. Friend 32. Bone 33. Night 34. Cheese 35. Water 36. Carrot		
Uzmini, kas es esmu!	20 min.	1. Bird 2. Monkey 3. Cat 4. Elephant 5. Giraffe 6. Pig 7. Dog 8. Duck 9. Tiger 10. Lion 11. Sky 12. Jungle 13. Zoo 14. Banana 15. Leg 16. Arm 17. Eye 18. Ear 19. Stripe 20. Tail 21. Mouse 22. Milk 23. Ball 24. Nose 25. Water 26. Neck 27. Potato 28. Friend 29. Bone 30. Car 31. Pet	1. Can 2. Fly 3. Live 4. Sing 5. Have 6. Do (don't) 7. Eat 8. Drink 9. Play 10. Like 11. Sleep 12. Say 13. Run 14. Sit 15. Be (is, am are)	1. Beautiful 2. Small 3. Funny 4. Grey 5. Black 6. Yellow 7. Long 8. Big 9. Fat 10. Tall 11. Brown 12. Pink 13. Cool 14. The best 15. Super

Skolēnu darbība izmantotajās spēlēs:

Savienošanas spēle „Kas es esmu?” tiek izspēlēta kā ievads, sagatavošanās pirms lomu spēles „Uzmini, kas es esmu!”. Savienošanas spēles gaitā skolēniem rodas vairāki jautājumi par vārdu nozīmi, tomēr katrs nezināmais vārds tiek ar konkrēto skolēnu izrunāts, kā arī uzrakstīts uz tāfeles ar tulkojumu. Tā kā sagatavotās kartītes bija vairāk nekā skolēnu skaits klasē, tad daži skolēni mēģināja saviem attēliem pielikt vairāk kā trīs pavedienus. Kad visi skolēni bija saviem izvilktajiem attēliem atraduši un pievienojuši vismaz trīs pavedienus, tad katrs skolēns iepazīstināja klasesbiedrus ar savu dzīvnieku – parādīja attēlu, nosauca dzīvnieku angļu valodā un izlasīja piemeklētās pavedienu lapiņas. Katra pavediena nozīme tika noskaidrota un pārrunāta – nezināmie vārdi iztulkoti, kā arī ikviens izmēģināja jaunā vārda izrunu; pārējie skolēni arī apstiprināja izvēlētajā pavediena atbilstību konkrētajam attēlam.

Lomu spēlē „Uzmini, kas es esmu!” katrs skolēns izvelk vienu no attēlu kartītēm, kas tika izmantotas jau savienošanas spēlē. Lielākā daļa skolēnu izvēlas veidot nelielus pierakstus par savu tēlu, tomēr ir divi skolēni, kuri tikai dažas minūtes klusībā apdomā savu „vizītkarti”, un vēlas jau sākt lomu spēli. Iesākumā pirmie divi skolēni diezgan nedroši iejūtas sava dzīvnieka tēla – ātri izstāsta savu vizītkarti, taču trešais skolēns pārliecinoši notēloja savu dzīvnieku, pārveidojot arī savu runu tā, it kā būtu šis dzīvnieks. Pēc šī skolēna piemēra, visi skolēni centās pēc iespējas labāk atdarināt dzīvnieku balsis un gaitu. Lai gan lielāko daļu dzīvnieku tēlu spēles dalībnieki jau uzreiz atpazīna un spēja nosaukt, tomēr ikviens iejutās savā tēlā un norunāja savu vizītkarti, izmantojot arī jaunus vārdus un līdzīgus teikumus, kādi tika izmantoti iepriekš veiktajā savienošanas spēlē.

Stundas novērošanas lapa nr.4

Klase: 2.klase

Skolēnu skaits: 9

Stundas tēma: dzīvnieki un to izskats

Stundas mērķis: aktivizēt vārdu krājumu par tēmu dzīvnieki un to raksturošana

Vidējais vārdu skaits stundas sākumā: 55

Vidējais vārdu skaits stundas beigās: 85

Izmantotās spēļu grupas: savienošanas spēle un galda spēle

Izmantoto spēļu apraksts:

Savienošanas spēle „Lielā atmiņa”

Spēle sastāv no kartītēm ar attēliem un kartītēm, uz kurām ir uzrakstīti šo attēlu nosaukumi angļu valodā. Spēles sākumā visas kartītēs – gan attēlu, gan vārdu – sajauktā secībā ir saliktas uz galda virsmas ar kartīšu muguras pusēm (baltajām) uz augšpusi. Pa kārtai katrs spēles dalībnieks apgriez divas no kartītēm tā, lai ir redzams apslēptais vārds angļu valodā vai attēls. Spēlētāju uzdevums ir atrast pēc iespējas vairāk attēlu un to nosaukumu pārus.

Galda spēle „Alfabēts”

Dalībnieki pēc kārtas ripina metamo kauliņu un ar ejamo kauliņu iet uz priekšu par spēles laukumu. Kad dalībnieks ir veicis savu gājieni, viņa uzdevums ir nosaukt vienu vārdu, kas sākas ar konkrēto burtu, uz kura lauciņa dalībnieks ir apstājies. Piemēram, ja dalībnieks apstājies uz lauciņa ar burtu „C”, viņam ir jānosauc vārds angļu valodā, kas rakstot sākas ar to pašu burtu (*cat*). Ja dalībnieks spēj pareizi nosaukt vārdu ar konkrēto burtu, kā arī zina nosauktā vārda nozīmi, viņš saņem 1 punktu, bet ja dalībnieks to nespēj, tad skolēns punktu nesaņem un nākamajā spēles aplī dalībniekam ir jāizlaiž gājiens. Uzvar skolēns, kuram spēles gaitā savākti visvairāk punkti. Spēles laikā nosauktie vārdi nevar atkārtoties.

Spēles nosaukums	Spēles ilgums	Lietvārdi	Darbības vārdi	Īpašības vārdi
Lielā atmiņa	10 min.	1. Head 2. Mouth 3. Tooth 4. Tail 5. Ear 6. Nose 7. Shoulder 8. Leg 9. Arm 10. Finger	1. Take 2. Have 3. Be (am, are)	1. Orange 2. Red 3. Green 4. Blue 5. Brown 6. Black 7. White 8. Yellow 9. Pink 10. Purple

		11. Hair 12. Knee 13. Dog 14. Mouse 15. Cow 16. Pig 17. Horse 18. Frog 19. Hippo 20. Duck 21. Bear 22. Chicken 23. Spider 24. Snake 25. Rabbit		
Alfabēts	20 min.	1. Dice 2. Eraser 3. Pencil sharpener 4. Mum 5. Grass 6. Dad 7. Clock 8. Girl 9. Boy 10. Car 11. Iphone 12. Bear 13. Cat 14. Pig 15. Tree 16. Lamp 17. Banana 18. Dog 19. House 20. Animal 21. Egg 22. Love 23. Ball 24. Frog 25. Facebook 26. Internet 27. Zoo 28. Computer 29. Play Station 30. Gun 31. Mouse 32. Teacher 33. School 34. Pen 35. Chair	1. Go 2. Roll 3. Take 4. Say 5. Do (don`t) 6. Move 7. Dance 8. Smoke 9. Smile	1. Blue 2. Red 3. Happy 4. Orange 5. Green 6. Pink 7. Sad 8. Fat

		36. Doll 37. Cake 38. Dinosaur 39. Baby 40. Mobile phone 41. Sun 42. Picture 43. Spiderman 44. Batman 45. Cookie 46. Glue		
--	--	--	--	--

Skolēnu darbība izmantotajās spēlēs:

Savienošanas spēle „Lielā atmiņa” notiek mācību stundas sākumā. Šajā spēlē tiek apvienotas vairākas tēmas – dzīvnieki, krāsas un ķermeņa daļas, jo šos vārdus skolēni izmanto, lai raksturotu dzīvnieku izskatu. Tā kā ir apvienotas trīs tēmas, skolēniem ir iespēja atkārtot vārdus, kuri ir mācīti senāk un, iespējams, jau ir aizmirsušies. Tā kā kopā ir 70 kartītes (35 attēli un 35 attēlu nosaukumi angļu valodā), tad spēlē uzreiz piedalās visi skolēni, kuri pēc kārtas atver divas kartītes, meklējot pārus. Lai gan sākumā skolēni diezgan ir diezgan gausi un pat skeptiski noskaņoti, ka spēs izspēlēt spēli, tomēr līdz ar pirmajiem atrastajiem pāriem, skolēnos atraisās azartiskums un spēles dalībnieki sāk pievērst vairāk uzmanības tam, kur kartītes atrodas. Sacensību garu modina arī apstākļi, ka viens skolēns strauji izvirzās līderos, jo vairākas reizes veiksmīgi atver un atpazīst pāri. Ir arī skolēni, kuri atver attēlu un tam atbilstošu tulkojumu, taču neatpazīst kartīšu pāra saderību, - šie skolēni tikai pēc citu skolēnu reakcijas saprot, ka ir izvedies atvērt pāri. Līdz savienošanas spēles beigām skolēni jau ļoti aktīvi ir iesaistījušies spēlē un pāru meklēšanā – viņi aizrautīgi izrāda savas emocijas ar izsaučieniem un nopūtām, kad cits spēles dalībnieks atrod vai tieši otrādi – neatrod kartīšu pāri.

Galda spēle „Alfabēts” tiek izmantota mācību stundas beigu daļā. Skolēni jau pašā spēles sākumā ļoti aizrautīgi iesaistās, sacenšoties, kurš spēs uzvest pēc iespējas lielāku punktu skaitu, rezultātā nonākot tālāk par citiem uz spēles laukuma. Tomēr, galda spēlei ritot, skolēni aizvien vairāk cenšas uzvest tādu metamā kauliņa punktu skaitu, lai nonāku uz burta lauciņa, uz kura spēles dalībniekam ir zināms vārds un tā nozīme. Tā kā šajā galda spēlē nav pilnīgi visi alfabēta burti, bet vairākas reizes atkārtojas burti, uz kuriem ir procentuāli vairāk zināmu vārdu, skolotāju patīkami pārsteidz, ka skolēniem ir plašs vārdu krājums, turklāt nereti daži skolēni sauc vārdus, kuri nav apgūti mācību stundās. Tomēr ir arī skolēni, kuriem ir grūtības neatkārtoties, vai nu neuzmanības dēļ, vai arī tāpēc, ka skolēns vienkārši nezina citu vārdu uz attiecīgā burta. Līdz pat mācību stundas beigām visi skolēni ļoti aktīvi iesaistās spēlē – tieši paši skolēni visvairāk izseko līdzī, kuri vārdi tiek atkārtoti vai arī vārda nozīme ir kļūdaina.

Stundas novērošanas lapa nr.5

Klase: 2.klase

Skolēnu skaits: 9

Stundas tēma: dzīvnieki un to izskats

Stundas mērķis: aktivizēt skolēnu vārdu krājumu, veicināt izrunas attīstību

Vidējais vārdu skaits stundas sākumā: 45

Vidējais vārdu skaits stundas beigās: 90

Izmantotās spēļu grupas: savienošanas spēle un galda spēle

Izmantoto spēļu apraksts:

Interaktīvā savienošanas spēle „Burtu jūklis” (wordwall.net)

Spēlē ir vispirms burtu jūklī jāatrod vārds angļu valodā un pēc tam jāsavieno atrastais vārds ar atbilstošu attēlu. Ir noteikts laiks – 5 minūtes, lai atrastu un savienotu visus vārdus un attēlus. Spēle ir interaktīva – tā tiek veikta, izmantojot interaktīvo ekrānu.

Savienošanas spēle pieejama šeit: <https://wordwall.net/resource/1490886>

Galda spēle „Nosauc 3!”

Dalībnieki pēc kārtas ripina metamo kauliņu un ar ejamo kauliņu iet uz priekšu par spēles laukumu. Uz spēles laukuma lauciņi izkrāsoti divās dažādās krāsās, uz dažiem lauciņiem ir uzraksti „Izlaid gājienu”, „Dodies 3 lauciņu atpakaļ”, „Met vēlreiz” utml. Arī uzdevumu kartītes ir divu veidu krāsās – vienas krāsas uzdevumi ir bez laika ierobežojuma, bet otras krāsas kartītes ir ar laika ierobežojumu. Piemēram, sarkanās krāsas kartītes uzdevums ir jāizpilda 10 sekunžu laikā. Uzdevumu kartītēs ir dotas norādes, par to, kas skolēnam ir jānosauc, piemēram, nosauc 3 krāsas, nosauc 3 mīkstas lietas, nosauc 3 skaitļus no 1-20 utt. Ja dalībnieks nespēj uzdevumu izpildīt, nākamajā aplī konkrētajam skolēnam ir jāizlaiž gājieni. Uzvar dalībnieks, kurš visātrāk nonāk pie finiša.

Spēles nosaukums	Spēles ilgums	Lietvārdi	Darbības vārdi	Īpašības vārdi
Burtu jūklis	5 min.	1. Tail 2. Mouse 3. Duck 4. Monkey 5. Eye 6. Hippo 7. Butterfly 8. Rabbit	1. Run 2. Go 3. Have 4. Be (am, are) 5. Don't know	1. Faster 2. Cool 3. Wrong 4. Brown 5. Purple 6. Orange

		<ul style="list-style-type: none"> 9. Ladybug 10. Lion 11. Ear 12. Bear 13. Teeth 14. Leg 15. Nose 16. Elephant 17. Frog 18. Grass 		
Nosauc 3!	20 min.	<ul style="list-style-type: none"> 1. Dog 2. Cat 3. Mouse 4. Ear 5. Nose 6. Eye 7. Giraffe 8. Tiger 9. Mum 10. Dad 11. Sister 12. Pen 13. Pencil 14. Glue 15. Cow 16. Car 17. Cookie 18. Fish 19. Frog 20. Duck 21. Heart 22. Hair 23. Bird 24. Doll 25. Train 26. Computer 27. Lion 28. Lamp 29. Lego 30. Tail 31. Head 32. Leg 33. Banana 34. Milk 35. Grass 36. Rain 37. Sun 38. Snow 39. Elephant 40. Hippo 41. Crocodile 42. Present 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Jump 2. Speak 3. Sit 4. Write 5. Learn 6. Eat 7. See 8. Dance 9. Sing 10. Go 11. Play 12. Sleep 13. Don't know 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Red 2. Green 3. Blue 4. Yellow 5. Pink 6. Black 7. Happy 8. Sad 9. Nice 10. Cool 11. Small 12. Big 13. Fat 14. Wrong

		43. Santa Claus 44. Christmas tree 45. Egg 46. Umbrella 47. Internet 48. Apple 49. Cake 50. Potato 51. Teacher		
--	--	--	--	--

Skolēnu darbība izmantotajās spēlēs:

Savienošanas spēle „Burtu jūklis” tiek izspēlēta mācību stundas sākuma daļā. Uz interaktīvā ekrāna tiek parādīts burtu jūklis un attēli, kuru nosaukumi angļu valodā ir paslēpti jūklī. Skolēni ir saņēmuši norādi, ka skolēns, kurš ierauga vārdu, uzreiz iet pie ekrāna un to iezīmē, kā arī savieno ar attiecīgo attēlu. Līdz ko spēle ir sākusies, visi skolēni saspringti sāk meklēt vārdus burtu jūklī, jo interaktīvajā spēlē ir sākusies arī laika atskaite – 5 minūtes. Drīz arī viens pēc otra skolēni sāk ātri steigties pie interaktīvā ekrāna un atzīmēt vārdus, kā arī savienot tos ar atbilstošajiem attēliem. Spēles gaitā divi skolēni kļūdās, savienojot atrasto vārdu ar attēlu. Tuvojoties spēles laika beigām, skolēni arvien dedzīgāk reaģē un izsaucas, meklējot vēl neatrastos vārdus. Spēle tiek spēlēta vienu reizi, un šoreiz skolēni zaudēja, jo nepaspēja noteiktajās piecās minūtēs atrast visus nepieciešamos vārdus, kā arī bija kļūdījušies, savienojot vārdus ar attēliem. Visi spēles dalībnieki bija ļoti vīlušies, jo nespēja atrast pēdējos divus vārdus; skolēni ļoti vēlējās spēli veikt atkārtoti.

Mācību stundas beigu daļā skolēni spēlēja galda spēli „Nosauc 3!”. Gandrīz visi klases skolēni ļoti aktīvi iesaistījās spēles dalībā, ikviens vēlējās būt uzvarētājs un pēc iespējas ātrāk nonākt uz spēles finiša lauciņa. Lai gan sākumā skolēni mazliet baidījās no sarkano kartīšu jautājumiem, jo tie bija jāatbild 10 sekunžu laikā, tomēr drīz vien skolēni diezgan mērķtiecīgi centās uzvest attiecīgo punktu skaitu uz metamā kauliņa, lai varētu nonākt uz sarkanās krāsas lauciņiem – spēles dalībnieki ātri saprata, ka, lai gan vārdi jānosauc noteiktā laikā, kartītēs dotie nosacījumi bija viegli, piemēram, nosauc 3 krāsas vai nosauc 3 skaitļus no 1-10. Kad skolēni „uzkāpa” uz baltajiem lauciņiem, viņiem bija iespēja parādīt gan saviem klasesbiedriem, gan arī skolotājam savas angļu valodas zināšanas. Lai gan bieži skolēni nesaprata kādu vārdu, kas bija norādījumu kartītē, līdz ar to bija nepieciešama skolotāja palīdzība, tomēr nosaukt nepieciešamos vārdus angļu valodā lielākoties skolēniem nesagādāja grūtības. Skolēni spēja izmantot diezgan plašu vārdu krājumu, bieži vien saucot vārdus, kas nav iepriekš mācīti svešvalodas stundās.