

LATVIJAS UNIVERSITĀTE
PEDAGOĢIJAS UN PSIHOLOĢIJAS FAKULTĀTE
PIEAUGUŠO PEDAGOĢISKĀS IZGLĪTĪBAS CENTRS

**SPĒLE LATVIEŠU VALODAS STUNDĀS
SĀKUMSKOLĒNA IZZIŅAS DARBĪBAS
AKTIVIZĒŠANAI**

DIPLOMDARBS

Autore: **Agita Grigorjeva**

Stud. apl. ag 05082

Darba vadītājs: Dr.paed. Zenta Anspoka

RĪGA 2010

ANOTĀCIJA

Agita Grigorjeva „Spēle latviešu valodas stundās sākumskolēna izziņas darbības aktivizēšanai.”

Diplomdarbs veltīts mūsdienās aktuālam tematam – spēļu izmantošana latviešu valodas stundās, lai veicinātu skolēna izziņas darbību, radošo aktivitāti.

Diplomdarba mērķis ir noskaidrot spēļu izmantošanas iespējas latviešu valodas mācību procesā vispārizglītojošās skolās skolēna izziņas darbības aktivizēšanai.

Darba gaitā ir izpētīts, cik spēļu izmantošanas iespējas latviešu valodas stundās ir daudzveidīgas, tiek analizētas literārās un valodas spēles, spēles ar pierakstiem, lomu spēles u.c., un tas, kā ar to palīdzību skolēni apgūst prasmi salīdzināt, analizēt, sintezēt, vispārināt, kā spēle audzina skolēnos gribu un rosina pozitīvas emocijas mācīšanās procesā.

ANNOTATION

” Play at the Latvian language lessons for activating the primary school pupils’ cognitive activity” by Agita Grigorjeva

This diploma paper is devoted to the actual theme nowadays- use of plays at the Latvian language lessons to promote students’ cognitive actions and creative activity.

The aim of my diploma paper is to make out possibilities of the play use at the Latvian language teaching process to activate the student’s cognitive actions in comprehensive schools.

I have researched in my diploma paper, how multiform possibilities of the play use are at the Latvian language lessons. I have analysed literary and language lessons, the plays with notes, role plays and others. I have studied how students acquire skills to compare, analyse, synthesize, generalize using the plays, how the play educates will to the schoolchildren and how it promotes positive emotions at the learning process.

SATURS

Ievads.....	5
1. Izziņas darbība pedagoģiskajā procesā skolēna personības attīstības kontekstā.....	10
2. Spēle skolēna izziņas darbības veicināšanai pedagoģiskajā procesā.....	17
2.1. Spēles funkcijas un spēļu iedalījums.....	20
2.2. Spēles izmantošanas nosacījumi pedagoģiskajā procesā.....	34
3. Latviešu valodas mācību process sākumskolā un spēles vieta tajā.....	38
3.1. Latviešu valodas mācību mērķis, uzdevumi un apguves īpatnības jaunākajā skolas vecumā.....	38
3.2. Spēļu veidi, to izmantošanas iespējas latviešu valodas mācību satura apguvei.....	43
4. Spēļu izmantošanas pieredze latviešu valodas stundās praksē.....	46
4.1. Pētījuma vispārīgs raksturojums.....	46
4.2. Pētījuma rezultāti un to analīze.....	46
Nobeigums	58
Izmantotā literatūra un avoti.....	59
Pielikumi	61
1. pielikums. 1. anketa.....	62
2. pielikums. 2. anketa.....	63
3. pielikums. 3. anketa.....	64
4. pielikums. Spēļu varianti.....	66
5. pielikums. Mācību stundu konspekti.....	72
6. pielikums. 1. mācību stundas 1.daļa.....	81
7. pielikums. 1. mācību stundas 2.daļa.....	82
8. pielikums. 1. mācību stundas 3.daļa.....	84
9. pielikums. 1. mācību stundas 4.daļa.....	85
10. pielikums. 2. mācību stundas 1.daļa.....	87
11. pielikums. 2. mācību stundas 2.daļa.....	88
12. pielikums. 2. mācību stundas 3.daļa.....	89

IEVADS

Par bērna sākumskolas periodu šobrīd uzskatām vecumposmu no 7 līdz 11 gadiem. Lai gan pēdējā laikā jau šai sakarā runā arī par sešgadīgajiem bērniem. Tie ir nozīmīgi gadi bērnam, jo tieši šajā laikā tiek uzsāktas skolas gaitas. Līdz ar skolas gaitu uzsākšanu mainās pasaules izziņas saturs, tas kļūst par daudzu pārmaiņu avotu arī bērna psihē.

Jau daudzas tūkstošgades cilvēces attīstībā ir pazīstams vārds “spēle”. Tās pirmveids sastopams jau tālā senatnē. Pedagoģiskajos izdevumos pieaugušo sastādītās rotaļas bērniem apzīmē ar dažādiem jēdzieniem – rotaļas, spēles, rotaļas un spēles, didaktiskās rotaļas, attīstošās rotaļas, rotaļspēles. (5,49.)

Spēle ir viens no nedaudzajiem darbības veidiem, ar kuru cilvēks nodarbojas visu savu dzīvi, tikai dažādos dzīves posmos viņa attieksme pret šo darbību ir atšķirīga: bērnībā spēle ir ļoti nopietna nodarbošanās (nereti pati svarīgākā bērna dzīvē), tās laikā bērns dzīvo: divkārt svarīga bērnam ir tādēļ, ka tās laikā viņš ir brīvs no pieaugušo aizbildnības, viņš pats ir noteicējs par savu rīcību. Turpmākajos dzīves gados cilvēks jēdzienus „spēle” un „dzīve”, „spēle” un „darbs” vienu no otra atšķir. Spēle vairs nav pati svarīgākā cilvēka nodarbošanās. Ikdienas apziņā spēle mums parasti saistās ar izklaidēšanos, patīkamu laika pavadīšanu. Iespējams, ka šī uzskata daļa daļa speciālistu, to vidū arī daļa pedagogu, spēli uztver kā vieglu, nenopietnu, pat bezmērķīgu darbību. (14, 12.)

„Viena no sāpīgākajām problēmām ir pirmklasnieka adaptācijas periods skolā. Kā sameklēt to saikni, kas vienotu pirmskolas un skolas vecuma bērnu? Nav noslēpums, ka dažkārt izmaiņas bērna līdzšinējā dzīvē rada garīgās traumas bērna apziņā.” (27, 4.)

Pirmklasniekam vieglāk adaptēties skolā, ja spēle ir vadošā izziņas darbības forma. Pirmskolas vecumā laika lielāko daļu bērni pavadīja dažādās spēlēs. Spēlējoties viņi ieguva jaunas zināšanas, pilnveidojas prasmes, tāpēc sākot ar pirmo klasi, spēli ieteicams izmantot kā vienu no bērna audzināšanas un mācīšanās līdzekļiem, kas atvieglo mācību darbu.

Tā kā cilvēks attīstās tikai aktīvā paša subjekta darbībā, jāmeklē līdzekļi, ar kuru palīdzību var aktivizēt subjekta darbību. Spēle ir viens no sākumskolēnu darbības veidiem līdzās citiem, līdzās dominējošam mācību darbam. Īpaša nozīme spēlei kā darbības veidam ir pirmajā klasē, kad bērnam jāuzsāk regulāras mācības skolā un otrajā klasē, kad vēlēšanās rotaļāties vēl turpinās. Iestājoties skolā, bērns sastopas ar jaunām grūtībām, tas ir lūzuma posms bērna dzīvē, jo mācības, kā darbības veids, ņem virsroku pār rotaļām un spēlēm. Arī skolotājs var sastapties ar vairākām problēmām: “...bērniem ir atšķirīgas gatavības pakāpes skolai, nesagatavotība jaunajai psiholoģiskajai lomai, atšķirīga motivācija iet skolā, dažāds prasmju un iemaņu, kā arī dotību līmenis. Vieniem mācīties ir viegli, citiem – grūti, vieniem ir interesanti, citiem – garlaicīgi. Mācību darbības aizvieto rotaļas un spēles...”. (28, 101.)

Skolotājam ir svarīgi pievērst uzmanību tam, kādus paņēmienus izvēlēties, lai sekmētu bērnu domāšanas un izziņas procesu attīstību. Rodas jautājumi vai, izmantojot didaktisko spēli, tiek jūtami sekmēta skolēnu speciālo prasmju izveide un vispārīgā attīstība, vai spēle iespaido emocionālo fonu klasē, attiecības „skolēns - skolotājs” un „skolēns - skolēns”, kāda loma spēlei ir mācību motivācijā.

Nepieciešama tāda mācību vide, kas uzrunātu skolēnu un viņa apkārtni, kas pamodinātu ziņkāri un interesi par jaunu saturu un ierosinātu skolēnus meklēt atbildi uz jautājumu, kāpēc viņi mācās. (19, 44.)

Dzimtās valodas apguvei sākumskolā ir nozīmīga loma jaunās paaudzes audzināšanā. Ja runājam par latviešu valodu kā dzimto valodu vai mācībvalodu, tad jāņem vērā, ka latviešu valoda ir latviešu nācijas pastāvēšanas svarīgākais noteikums, un latviešu literārās valodas apguve nav tikai dzimtās valodas kā mācību priekšmeta uzdevums, bet katra skolēna pienākums pret latviešu tautu. Palīdzēt iemācīties katram skolēnam izmantot latviešu valodu kļūst par svarīgu mūsdienu pedagoga uzdevumu.

Mūsu izglītības sistēmā arvien vairāk parādās demokrātijas iezīmes, tāpēc lielāka uzmanība tiek pievērsta individualitātei un personības socializācijai. Gan skolotājam, gan skolēnam pedagoģiskajā procesā katram ir sava loma, un ja mēs negribam, ka skola jau no pirmās dienas kļūst bērnam par slogu, mums, skolotājiem, jā rūpējas, lai mācīšanās būtu motivēta un lai motīvi nebūtu jāmeklē ārpus mācīšanās procesa.

No vienas puses – mācības ir darbs, pienākums, no otras puses – prieks. Mācības motivē spēles, pārgājieni un ekskursijas, novērojumi, dažādi izmēģinājumi, interesanti un saistoši uzdevumi.

Spēles sākumskolā nav vienīgais un galvenais mācīšanās motivācijas un aktivitātes veids, bet tās ir vajadzīgas, jo spēle ļauj realizēt visas mācību funkcijas – izglītojošo, audzinošo, attīstošo – ar nosacījumu, ka spēles vingrinājumiem jāatbilst bērnu reālajām spējām.

To, cik mācību procesā nozīmīgi ir uzdevumi, kuri prasa oriģinālu, savdabīgu risinājumu, tāpat izziņas spēļu elementi, kas rosina emocionālo aktivitāti, ir norādījuši vairāki dažādu valstu zinātnieki (J. Babanskis, L. Golobodko u.c.). (32; 66.)

Realizējot izglītības reformu, svarīgākais uzdevums ir pilnveidot mācīšanās procesu, izvirzot mērķi ieinteresēt bērnus, rosināt viņu domāšanu, attīstīt prasmi uzdot jautājumus un meklēt dažādus atbilžu variantus.

Rotaļa ir skolēna jūtu, prāta un gribas attīstības skola. Rotaļa ir bērnības pavadonis. Bērns un rotaļa ir nesaraujami saistīti, jo tā bērnam rada prieku, enerģiju, arī attīsta viņu. Rotaļājoties kopā ar citiem, bērns iemācās rēķināties ar citu vēlmēm un vajadzībām. Tādēļ

vēlreiz vajag pieminēt V. Muhinas teikto, ka „kopīgā rotaļā bērni mācās saskarsmes valodu, mācās pievienot savas darbības cita darbībām, mācās sapratni un izpalīdzību.” (36, 121.)

Spēle ir rotaļa ar noteikumiem, kur ir savs sižets un galvenais īpatsvars pieder sociālai mijiedarbībai. Spēle ir arī līdzeklis skolēna sociālās pieredzes attīstīšanai, valodas un runas pilnveidošanai.

Tā kā spēle palīdz padarīt mācību procesu rotaļīgāku, starp skolēniem veidojas brīvākas attiecības, tad arī latviešu valodas stundās vienlaicīgi var veikt divus uzdevumus:

- palīdzēt skolēnam apgūt latviešu valodas mācību saturu,
- veidot uz savstarpējas uzticības balstītas attiecības.

Praksē bieži spēles tiek iekļautas epizodiski, skolēni tajās iesaistās tikai kā rotaļīgā nodarbē, kurā tiek veikts arī mācību uzdevums.

Spēles procesā tiek iesaistīti daudzi jutekļi: spēlētājs skatās, klausās, sajūt, domā, runā, darbojas, sazinās ar citiem. Bērnam ir iespēja salīdzināt sevi ar citiem, iepazīt sevi, viņš mācās ieklausīties teiktajā, paust savu viedokli. Spēlējot parādās cilvēka raksturs, parādās rakstura iezīmes: mērķtiecība, neatlaidība, pacietība, biedriskums, savaldība, arī skaudība, egoisms, negodīgums, lielība, godkārbība. Spēles mudina radoši darboties. (33, 8.)

Mūsu dienās dažādās dzīves un zinātnes nozarēs plaši tiek izmantotas spēles. Daudzi teorētiķi un praktiķi uzskata, ka spēlēm ir liela nozīme dažādu speciālistu intelektuālās kultūras veidošanā un attīstīšanā, vienlaikus spēle ir intelektuālās kultūras satura neatņemama sastāvdaļa. (14, 3.)

I.Kāposta norāda, ka plaši spēli pētījuši psihologi: K.Gross, F. Boitendaiks, Ļ. Vigotskis, A.Ļeontjevs, D. Elkoņins u.c. (14, 3.)

Daudzi pedagogi strādā pie spēļu metožu izveidošanas un pilnveidošanas. Pedagogus, kas atbalsta spēli kā mācību metodi, nodarbina „spēles - darba” un „darba - spēles” attiecības. Praktiski ar spēli tiek saprasti uzvedības akti, kas skar gan apziņu, gan zemapziņu, tātad spēles ietekme uz personību ir ļoti dziļa. (2, 11.)

Spēles pirmsākumus var saskatīt dzīvnieku rotaļās, tā pastāv dzīvnieku pasaulē. Dzīvnieku spēles saucam lielākoties par dzīvnieku uzvedību. Vairumā gadījumu spēlei dzīvnieku pasaulē ir īpaša funkcija: tās ir apmācības, drošs ceļš uz attīstību, izdzīvošanu, darbību.

Spēles pirmsākumi meklējami pirmatnējās kopienas laikā, kur spēle kalpoja par sabiedriskās dzīves regulācijas līdzekli. (14, 10.)

Ņemot vērā to, cik svarīga ir spēle netikai skolēna izglītošanā, bet arī viņa kā personības attīstībā, praksē jārisina tādi jautājumi, kā atrast spēles, tās pielāgot konkrēta priekšmeta mācībām u.tml.

Šajā diplomdarbā uzmanība pievērsta spēlei latviešu valodas stundās.

Diplomdarba mērķis. Noskaidrot spēļu izmantošanas iespējas latviešu valodas stundās skolēna izziņas darbības aktivizēšanai.

Pētījuma jautājums. Kādi svarīgākie pedagoģiski psiholoģiskie nosacījumi jāņem vērā, izvēloties un īstenojot spēles latviešu valodas stundās, lai tās aktivizētu skolēna izziņas darbību?

Diplomdarba uzdevumi.

1. Studēt un analizēt pedagoģisko literatūru pētāmās problēmas aspektā.
2. Konstatēt didaktiskās iespējas spēļu izmantošanai latviešu valodas stundās.
3. Izstrādāt un aprobēt praksē spēļu kopu, apkopot pētījuma rezultātus un tos interpretēt.

Pētnieciskās metodes.

1. Literatūras analīze.
2. Empīriskās metodes:
 - 2.1 Pedagoģiskais vērojums;
 - 2.2 Anketēšana;
 - 2.3 Pārrunas.
3. Datu apstrādes metode.

Pētījuma nozīmīgums. Pētījumā ir mēģināts analizēt Latvijas u.c. valstu pedagoģijas un psiholoģijas zinātnieku psihopedagoģiskās atziņas par didaktisko spēli latviešu valodas mācību satura apguvei un pētīt, kā tās tiek aktualizētas skolu praksē skolēna izziņas darbības aktivizēšanai. Piedāvāti praktiski ieteikumi spēļu izmantošanai latviešu valodas stundās.

Diplomdarba struktūra.

Diplomdarbam ir četras daļas. Pirmajā daļā ir vispārīgi analizēts izziņas darbības process. Otrajā daļā raksturota spēles vieta pedagoģiskajā procesā. Trešajā daļā spēle analizēta latviešu valodas mācību satura apguves procesā. Ceturtajā daļā ir praktiskais pētījums par to, kā spēle veicina skolēna izziņas darbību latviešu valodas stundās. Darba nobeigumā ir secinājumi, izmantotās literatūras saraksts, pielikumi. Pielikumos ievietotas anketas, kas tika izmantotas pētījumā, kā arī spēļu apraksti.

Pētījuma bāze. Salaspils 1. vidusskolas sākumskolas skolēni. Salaspils 1. vidusskolas sākumskolas 12 skolotāji. Salaspils 2. vidusskolas sākumskolas 13 skolotāji. Ulbrokas sākumskolas 4 skolotāji.

Diplomdarba apjoms ir 90 lappuses, tajā ir attēli, pievienoti pielikumi. Literatūras sarakstā ir izmantoto avotu un literatūras saraksts.

Pētījumā gaitā tika secināts, ja sākumskolas skolēniem salīdzinoši daudz izmanto spēli vai tās elementus, viss mācību process norit vēlamā, patīkamā emocionālā gaisotnē. Mācību

darbība pašu skolēnu acīs gūst pievilcīgu raksturu, pieaug skolēnu izzināšanas darbības aktivitāte un paaugstinās mācību procesa rezultativitāte.

1. IZZIŅAS DARBĪBA PEDAGOĢISKAJĀ PROCESĀ SKOLĒNA PERSONĪBAS ATTĪSTĪBAS KONTEKSTĀ

Plaši tiek apzināta sabiedrības atbildība par nākamās paaudzes audzināšanu, jo „kļūt par cilvēku – tas nozīmē iemācīties darboties, izturēties pret apkārtējiem cilvēkiem un priekšmetiem tā, kā tas pienākas cilvēkam.” (36, 34.)

Bērns jau no agras bērnības normālā ģimenē tiek radināts pie noteiktas kārtības, režīma. Tāpat attieksme pret dzīvi arī veidojas ģimenē. Bieži laikrakstos vai citos masu mēdijos var iepazīties ar sabiedrības neizpratni, ka apzinīgiem, strādīgiem, kārtīgiem vecākiem var izaugt tāds bērns, kas negrib mācīties, klaiņo, neiet uz skolu. Tāpat bērns nav audzināts pareizi. Viņam nav izkoptas vecāku pozitīvās īpašības, viņš nav audzināts darbībā. Varētu būt arī, ka viņa darbībai trūkusi mērķtiecība.

Tikai pieaugušie var katram bērnam palīdzēt kļūt par čaklu un darbīgu cilvēku. Tam vajadzīgs mērķtiecīgs audzināšanas darbs. „Cilvēks par cilvēku kļūst tikai caur audzināšanu.” (30, 12.)

Tikai cieša sadarbība, kas pastāv starp skolu, ģimeni un citām instancēm, kas rūpējas par jaunās paaudzes veidošanos, spēj audzināšanas procesu padarīt daudzpusīgu, ietekmīgu un attīstošu.

Audzināšana ir daudzpusīga mācību un ārpusklases, skolas, ģimenes un sabiedrības darbība, kas virzīta uz attieksmes veidošanu pret sevi un citiem cilvēkiem. (30, 14.)

Jau sen filozofi, pedagoģiskie darbinieki ir sapratuši, ka, lai izveidotu humānu personību, arī audzināšanas procesam ir jābūt humānam. Ar naidu, dusmām un pavēlēm var ieaudzināt tikai akli paklausīgus, nedomājošus cilvēkus.

Audzināšanas vispārējais mērķis – humāna personība, kuras pamatā ir brīvības, patstāvības un atbildības vienība, kas veidojas un attīstās darbībā. (30, 51.)

Katrs cilvēks, jau pavisam mazs bērns ir personība. Savu attīstības, savu izglītības ceļu lielākā daļa izvēlas paši, balstoties uz interesēm, ģimenes tradīcijām, citu cilvēku ietekmi. Svarīgi, lai izvēles pamatā būtu personības brīvības iezīmes, jo tās ir humanitārās izglītības svarīgs priekšnoteikums.

Izglītības procesā galvenā uzmanība tiek pievērsta personības veidošanai un tās pašrealizācijas iespēju radīšanai. Personības aktivitāte savukārt tiek uzskatīta kā šīs pašrealizācijas mehānisms. Humanitārās izglītības spilgta pazīme ir personības brīvība izglītības procesā, iespēja kļūt par šā procesa subjektu un līdztiesīgu cita subjekta- skolotāja – partneri. Tādējādi izglītība kļūst par jaunu tehnoloģiju, kas veido aktīvu personību, kura pati

nosaka savas attīstības ceļu. Šis apstākļi padara personības aktivitātes problēmu īpaši aktuālu un liek to skatīt jaunā kontekstā. (4, 5.)

Ir zināms, ka katrs no mums ir personība, un tai piemītošas īpašības, vēlmes, mērķi, intereses un spējas izpaužas šīs personības veikumos, dažādos tās darbības veidos. Tieši cilvēka darbībā atklājas viņa mērķi un motīvi, centieni un vēlmes, viņam raksturīgās īpatnības.

„Personība ir cilvēks, kas stājas noteiktās sociālās attiecībās, apzinās šīs attiecības un kā aktīvas darbības subjekts spēj pārveidot pasauli un atbildēt par pārveidošanās rezultātiem.” (29, 25.)

Personība ir individualitāte ar fizisko un psihisko īpatnību, to kombināciju, veidu, izpausmes pakāpes neatkarīgu savdabību, kas piemīt kādam konkrētam cilvēkam un ar ko viņš atšķiras no pārējiem cilvēkiem. Personība ir cilvēks, kam raksturīgs tāds psihiskās attīstības līmenis, ka viņš spēj vadīt savu rīcību, darbību un zināmā mērā arī savu psihisko attīstību. (17, 7.)

Izvirzīt precīzus mērķus personības attīstībai ir svarīgi un nozīmīgi. Paredzamais rezultāts nosaka, kādā laika periodā tas sasniedzams, priekšplānā izvirzot tuvākos, īsākā vai ātrākā laika posmā sasniedzamos.

Personības mērķis ir domās paredzēts tuvāks vai tālāks dzīvesdarbības rezultāts. (30, 64.)

Tikai darbībā veidojas personības iezīmes, veidojas pati personība. Jo aktīvāk cilvēks iesaistās dažādos dzīves notikumos, procesos, pats pārliecinās par savām prasmēm un spējām, par savām interesēm, jo spēcīgāka un radošāka būs personība.

„Visas personības īpašības ne tikai izpaužas, bet arī veidojas aktīvā darbībā, tās dažādos veidos, kuros noris personības dzīve, tās sabiedriskā esamība. Atkarībā no tā ko cilvēki dara (respektīvi, kāds ir viņa darbības saturs), kā dara (darbības veidi, metodes), atkarībā no šīs darbības organizācijas un apstākļiem, kā arī no tās attieksmes, kuru šī darbība cilvēkā izraisa, viņā tiek vingrinātas un tātad arī veidojas noteiktas tieksmes, spējas un rakstura iezīmes, nostiprinātas zināšanas. Personība veidojas darbībā.” (18, 94.)

Darbības procesā, ko personība veic kopīgi ar citiem, cilvēks iepazīst pats sevi. Tikai darba procesā cilvēkam radās izdevība novērtēt savus spēkus, iespējas. Bērna personības attīstība nav atkarīga tikai no pieaugušā, bet arī no vienaudžiem, kas dzīvo viņam blakus. Arī bērna attīstības procesā viņa apziņa veidojas darbībā, kura noris kopā ar vienaudžiem. Viņš iemācās iepazīt citus un sevi, valdīt pār sevi un novērtēt savu rīcību.

Darbība izpaužas cilvēka darba operācijās. „Tieši operācijas ar priekšmetiem, ar darba rīkiem, materiāliem, operācijas, kurās ietverti pēc sarežģītības un struktūras dažādi metodiskie

akti – kustības, ir cilvēka darbības ārējais izpaudums jeb ārējā (redzamā) puse. Lai spriestu par bērna darbības iekšējo pusi, jāiemācās ielūkoties iekšējos procesos, kuri regulē viņa izturēšanos.” (18, 95.)

A.Ļubļinska norāda, ka „bērna attīstībā sevišķa nozīme ir tam, kurā brīdī un kādās formās intelektuālā darbība tiek iesaistīta praktiskajā darbībā un kā šī praktiskā darbība tiek pārkārtota.

Jebkura darbība tiek virzīta uz noteiktu, skaidri apzinātu mērķi. Tādēļ cilvēka darbība ir saprātīga. Attīstīts cilvēks zina, ko viņš grib. Viņa rīcība ir mērķtiecīga, apzināta.” (18, 95.)

Mērķi var izvirzīt pats bērns, to var ieteikt arī citi, taču katrā gadījumā nepieciešams, lai pats darītājs vēlētos tos sasniegt. Šo vēlmi var izraisīt dažādi motīvi. Pats svarīgākais ir tas, lai bērns gribētu sasniegt mērķi tajā darbības jomā, kurā viņš iesācis strādāt.

Jebkurā cilvēka darbībā nepieciešams izmantot noteiktas kustības un darba paņēmienus, tas ir, iemaņas un prasmes.

Iemaņai un prasmei kopīgs ir tas, ka tiklab viena, kā otra darbības kategorija izveidojas daudzreizēju vingrinājumu rezultātā un ir jebkuras darbības izpildītāja puse.

„Jebkurā darbībā izpaūžas cilvēka attieksme pret to. Attieksme var tikt pievērsta darbības gala rezultātam jeb produktam, bet to var izraisīt arī pats darbības process. Taču visbiežāk gandarījumu cilvēkā rada pats darbības process, kā arī iegūstamie rezultāti. Skolēns mācās labi, kad viņam ir interesanti. Viņu iepriecina interesantais darbs, kas nepieciešams mācību procesā. Neviens darbības veids, kurš tiek izpildīts bez prieka, bez pozitīvām emocijām, nespēj rosināt bērnu personības perspektīvo iezīmju attīstību.” (18, 97.)

„Bērna attīstība noris aktīvā un daudzveidīgā saskarsmē ar priekšmetisko un sociālo pasauli. Zīdaiņa sākotnējā bioloģiskā aktivitāte pieaugušo vadībā pārvēršas dažādos viņa darbības veidos. No tā, ar ko bērns nodarbināts, par ko viņš domā, ko uztver, ko dara, no tā, kā pieaugušie organizē darbību ir atkarīgs arī tās rezultāts, tas ir pārmaiņas bērna attīstībā.” (18, 98.)

Nenoliedzami, ka pieaugušo, gan vecāku, gan pirmskolas un skolas pedagogu, vadībai bērna attīstība ir ļoti liela loma. Sekojot līdz tam, kā bērns piedalās spēlēs, par ko viņš izrāda lielāku interesi un kas savukārt viņu nemaz neinteresē, skolotājs spēj bērnu iedrošināt, pamudināt vai piedāvāt kādu citu attīstošu nodarbības veidu.

Darbība un aktivitāte ir divi savstarpēji saistīti un savstarpēji nosacīti izziņas darbības procesi. Šo procesu dialektiskā sakarība nosaka darbības un aktivitātes attīstību, kas tiek determinēta ar būtiskām pretrunām un nobeidzas ar personības izglītības un turpmākās darbības pilnveidi. Pedagoģiski mērķtiecīgi izceļot sakarības starp skolēnu izziņas darbības mācībās objektīvajiem un subjektīvajiem komponentiem, piešķirot darbībai radošu raksturu

un sekmējot skolēna subjekta pozīcijas tapšanu, skolotājs vienlaicīgi veido aktīvu personību. (4, 12.)

Skolas uzdevumos ir ierakstīts, ka skolai jāveido izglītota, vispusīgi attīstīta un aktīva personība. Tieši izziņas darbība ir tā, kas sekmē šādas personības attīstību. Nevienu darbu nevar iemācīties tikai skatoties un vērojot, kā to dara citi. Tikai konkrēta izziņas darbība, konkrēta darbošanās veicina domāšanas aktivitāti, piesaiste darbībai attīsta gan prasmes, gan veido attieksmi pret apkārtējo pasauli, pašam pret sevi.

Mūsdienu pedagoģiskajā procesā būtiski apzināties, ka mainījusies arī izpratne par to, kāda ir skolotāja loma. Šodienas skolotājs vairs nav informācijas nodevējs, kā tas bija 20. gadsimta sākumā un vēl daudz agrāk. Šodien skolēnam pašam ir iespēja apgūt informāciju no dažādiem avotiem. Bieži nākas rēķināties ar to, ka, izmantojot televīzijas, radio, interneta resursus, presi, skolēns jau ir apguvis pats to, ko varbūt tikai iecerējis stāstīt skolotājs.

Arī sabiedrība no cilvēka gaida to, lai viņš būtu apguvis sadarbības un komunikācijas prasmes, radošu un kritisku domāšanu, lēmumu pieņemšanas un problēmu risināšanas prasmes, organizatora spējas un gatavību uzņemties atbildību, prasmi strādāt ar informāciju un tā tālāk. Pedagoģam jāapzinās, ka skolēns šīs prasmes nevar apgūt, ja skolā ir mācīties reproduktīvi.

Katra bērna attīstības posmā kāds darbības veids ieņem vadošo lomu, tāpēc mainoties bērna vadošās darbības tipam, notiek pāreja no viena psihiskās attīstības perioda uz nākamo. Vadošās darbības ietvaros rodas un diferencējas visi citi darbības veidi, veidojas un mainās psihiskie procesi. Vadošai darbībai ir noteicošā loma bērna personības psiholoģiskajās izmaiņās. Cilvēks nepārtraukti atrodas uz personības tapšanas un veidošanās ceļa. (17, 9.)

Skolotāja pienākums apzināties katra skolēna spējas, attīstības un uztveres, loģiskās domāšanas līmeni, saskatīt, kurā personības veidošanās posmā skolēns atrodas. Gudri un apzināti virzot skolēnu, izmantojot bagāto pedagoģisko metožu klāstu, nemanāmi veidosies pāreja no viena psihiskās attīstības posma uz nākamo.

Vairāku darbību vienotībā veidojas personība. Izziņas darbība ir viena no darbībām, kura ir būtiski nozīmīga personības attīstībai. (35, 73.)

Nevar izveidoties daudzpusīgi attīstīta personība, ja tās veidošanās process ir vienveidīgs, vērsts tikai uz kādu atsevišķu prasmju vai iemaņu, spēju attīstību. Vienmuļa darbība un process nevienu neaizraus, neieinteresēs, un, ja bērnam spēle, jebkura darbība kļūst garlaicīga, tad personības attīstībai tā nedos pozitīvu ierosmi.

Bērna izziņas aktivitāte ir personības integrāla īpašība, kas nemitīgi attīstās. Šī īpašība veidojas darbības procesā, pakāpeniski nostiprinoties un attīstoties tādiem personības

veidojumiem kā pašregulācija, pašorganizācija, paškontrolē un pašvērtējums, kas nosaka darbības kvalitatīvo raksturojumu. (4, 18.)

Ja skolotājs ievēro, ka skolēns jau spēj kontrolēt, vērtēt savu izziņas darbību, savu darbošanos, tad tas ir signāls, ka ir atrasta pareiza pieeja, bērna izziņas aktivitāte tiek virzīta pareizi.

Viena no būtiskākajām attieksmes veidošanas iespējām izziņas darbībā ir skolēna panākumi, kas noturīgi dominē pār neveiksmēm un tādējādi raksturo viņa izziņas darbību. To lielākās grūtības skolēns sastop mācībās, jo nozīmīgāka kļūst palīdzība. Tas nebūt nenoliedz pārvaramās grūtības pakāpes nozīmi mācību izziņā, kas veicina personības intelektuālo attīstību. (35, 75.)

Ar daudzpusīgu un regulāru vērtēšanu, ar prasmi skolēniem veikt pašvērtējumu skolēnam ir dota iespēja saskatīt savus mācību darba sasniegumus. Ja skolēnam ir izdevies atrisināt sarežģītu uzdevumu, kas prasījis ilgstošu piepūli un neatlaidību. Ja viņš par to saņēmis uzslavu vai pamudinājumu turpmākajam darbam, tad ir radīta nepieciešamā gaisotne un interese, kas skolēnam dos impulsu sekmīgākam darbam.

Mācību izziņas darbības mērķis ir izmainīt, bagātināt paša skolēna personību. Tā kā cilvēka darbībai ir raksturīga mērķtiecība, arī mācību izziņa ir produktīva tad, ja skolēns apzinās mācīšanās mērķus un tās nozīmi savas personības veidošanā, spēj novērtēt savas personības īpašības, kuras bagātinās mācību izziņas darbībā un ir no tās atkarīgas. (35, 74.)

Darbības kā pedagoģiskas parādības specifika izpaužas tādejādi, ka pedagoģiskajā procesā ir divi subjekti (skolēns un skolotājs) un divas savstarpēji saistītas un nosacītas darbības – skolotāja darbība un skolēna darbība. (4, 18.)

Skolotāja un skolēna darbība pastāv vienotā mijiedarbībā. Atrauti viena no otras tās nav ilgi dzīvotspējīgas. Skolēni ļoti labprāt iesaistās nodarbēs, ja tajās piedalās arī skolotājs. Viņi novēro skolotāja darbošanos, grib darboties ciešā saistībā. Pedagoģiskā procesa virzītājs nenoliedzami ir skolotājs, viņš vada un kontrolē skolēnu darbību, ierosina, vajadzības gadījumā dod padomu vai pat pieklusina un norāj.

Izziņas darbībai mācībās piemīt ciklisks raksturs. Mācības ir noslēgts cikls, kura sākumu raksturo skolēna sagatavotības līmeņa noteikšana mācību uzdevuma veikšanai, bet beigās – jauns sagatavotības līmenis. Izziņas darbības atsevišķos posmos skolēni izpilda dažādus operācijas veidus, kas ir nepieciešami mērķa sasniegšanai un kas, skolēniem aktīvi darbojoties, rodas katrā posmā. (4, 22.)

Galvenais uzdevums ir bērnam iemācīt skatīties pasaulē, vēlēties to izzināt. Lai spriestu ciklā attīstīts ir bērns, jāzina, kādi ir galvenie rādītāji, kas raksturo vispusīgu attīstību. Galvenie trīs raksturotāji ir:

- bērna izziņas un izziņas darbības attīstība;
- attieksmju sistēmas izveidošana (attieksme pret apkārtējo īstenību un sevi pašu);
- dažādu praktisko un psihisko darbību sistēmas apguve.

Visi šie raksturojumi nav atdalāmi cits no cita, taču tie parādās atšķirīgi dažādās cilvēka personības izpausmēs un viņa attīstības pakāpēs. (17, 12.)

Viens no skolotāja vissvarīgākajiem uzdevumiem ir radīt skolēnam interesi, motivēt viņu jaunu zinību apgūšanai. Katram mācību priekšmetam ir savas motivēšanas iespējas, bet galvenais – lai pats skolēns aktīvi darbojas, izzina, meklē, kļūdās un labo savas kļūdas, lai izjūt prieku un gandarījumu par paveikto.

Izziņas darbības attīstību parāda ne tikai tas, ka palielinās bērna zināšanas par apkārtējām lietām, bet arī tas, ka pieaug izziņas dziļums. Bērnam rodas lielāka izpratne, viņa zināšanas kļūst sistemātiskākas, elastīgākas, pamatotākas. (17, 13.)

Ja pirmskolā bērni uztver un iemācās izzināt ļoti vienkāršas, pat pašsaprotamas lietas un parādības, tad, pārejot no klases uz klasi, skolēnu izziņas darbības kļūst arvien nopietnākas, plašākas un dziļākas. Skolēns nav kā lāde, kurā skolotājs glabāšanai saliek dažādas gudrības, visas apgūtās zināšanas, prasmes ir jāsystematizē, lai skolēns neapjuktu to daudzumā.

Izziņas darbība ir skolēna īpaša darbība, ko raksturo viņa apzināta mācību, pašaudzināšanas, attīstības mērķu sasniegšana, kad skolotāja piedāvātos mērķus skolēns pieņem par saviem subjektīviem mērķiem. Izziņas darbībai var būt vairākas formas – mācības, rotaļa, praktiskā darbība u.c. (35, 74.)

Ja skolotājam izdodas sasniegt klasē tādu līmeni, ka skolēni viņa ieteikumus, mērķus un padomus neuzskata par kaut ko uzspiestu, neievērojamu un nepieņemamu, bet bieži vien pat neievēro, ka to ierosinātājs bija skolotājs, tad izziņas darbība ir vērsta pozitīvā virzienā. Jebkura praktiska darbošanās, spēle, darbs mācību stundā apliecina skolotājam, vai viņa izvirzītie mērķi ir bijuši pareizi.

Skolēna gatavība mācībām ir būtisks izziņas produktivitātes nosacījums. Tā ir sasniedzama, iemācot skolēnu. Ir ļoti svarīgi, lai katrs solis izziņas darbībā sasniegtu mērķi, lai attiecīgo prasmi skolēns apgūtu kā līdzekli turpmākajai izziņai. (35, 74.)

Jo agrākā attīstības pakāpē skolēns būs sapratis, ka bez nopietna mācīšanās procesa dzīvē būs grūti ko sasniegt, jo ātrāk viņš centīsies nopietni mācīties, lai apgūtu pēc iespējas vairāk.

Skolēns pieņem skolotāja mērķi, un sākas šī mērķa realizācija izziņas darbībā mācībās. Par skolēna darbības mērķi kļūst zināšanu apguve. Lai veidotu aktivitāti, ir ļoti svarīgi

maksimāli tuvināt skolēna motīvu skolotāja izvirzītajam mērķim. Atkarībā no motīviem mērķis iegūst atšķirīgu personisku jēgu. (4, 13.)

Skolotāja un skolēna savstarpējās darbības ietekmē viena otru. Bet svarīgi, lai skolēns izprastu un pieņemtu skolotāja izvirzītos mērķus un uzdevumus kā savus. Pieņemot skolotāja izvirzītos mērķus kā savus, skolēns ar lielāku atdevi un mērķtiecīgāk veic izziņas darbību.

Audzinātāja kontrole vienotībā ar paškontroli un pašvērtējumu iezīmē vēl vienu izziņas darbības audzinošo potenci: izziņas darbībā veidojot pašnovērtēšanas pieredzi, skolēns iepazīst sevi, savas intelektuālās spējas, attīstības perspektīvu. (35, 81.)

Rosinot skolēnus pašvērtēšanai, skolotājs paver skolēniem jaunu, interesantu darbības jomu. Skolēns pašvērtēšanas procesā mācās saskatīt kļūdas savā darbā vai veiktajā uzdevumā, izvērtēt savu uzvedību vai rīcību spēles laikā vai nodarbībā. Mācās saskatīt pozitīvo savā darbībā. Skolotāja motivēts, skolēns mācās izvirzīt tālākos mērķus, lai novērstu atklātās nepilnības, labotu nepareizo rīcību utt.

Izziņas darbības mācībās noslēguma posmā skolēns vērtē sava darba produktu, samērojot to ar izvirzīto mērķi un uzdevumiem. Rodas apmierinātība (vai neapmierinātība) ar savu darbību. Rezultāts lielā mērā ir atkarīgs no darbības satura objektīvā vērtējuma. Subjektīvais vērtējums ir faktors, kas ietekmē personības aktivitātes veidošanos. (4, 17.)

Jaunākā skolas vecumposmā vadošā darbība ir zinātņu pamatu izziņai nepieciešamās mācības. Mācīšanās procesā attīstās intelekts, darbības iekšējā plānošana, paškontrole, kuras pamatā ir pašanalīze. (17, 10.)

Izziņas interese ir katras darbības un visa mūža darba motivētājs faktors. Izziņas interešu attīstība jaunāko klašu skolēniem efektīvi notiek mācību procesu laikā, ja

- mācību procesā izziņas motivācijas veicināšanai izmanto spēles elementus, uzskates līdzekļus, skolēniem saistošus materiālus;
- spēļu situācijās skolēniem aktivizējas savstarpējā kontaktēšanās, kā arī bagātinās sadarbība;
- veidojas problēmsituācijas;
- tiek organizēts patstāvīgs skolēna darbs, kas aktualizē zināšanas un praktisko darbošanos. (17, 30.)

2. SPĒLE SKOLĒNA IZZIŅAS DARBĪBAS VEICINĀŠANAI PEDAGOĢISKAJĀ PROCESĀ

Ņemot vērā pedagogu un psihologu atziņas par jaunākā skolas vecuma bērnu attīstības īpatnībām, skolā viens no darbības veidiem, kas veicina skolēna izziņas darbības ativitāti ir **spēle**.

Spēlē bērnam pilnveidojas izziņas darbības mehānismi. Kā arī sajūtas, uztvere, domāšana, iztēle, atmiņa, valoda, fantāzija. Spēle arī audzina bērņā jūtas. Tāpat spēlei ir liela nozīme bērņa prāta darbības attīstībā. Spēlē bērnam ir jābūt gatavam jebkurai negaidītai situācijai, kā to pareizi atrisināt.

„Bērnam spēle ir vēsturiski izveidojies savdabīgs izturēšanās veids attiekmē pret īstenību, kas sastāv no pieaugušo darbības atdarināšanas bez objektīva sabiedriski derīga mērķa.” (13, 146.)

Jūtu, iztēles, fantāzijas, arī valodas attīstībai spēlei kā vienam no izziņas darbības veidiem ir milzīga nozīme. Bērni it kā dzīvo spēlē, it kā īstenībā.

Paveras jauna pasaule, domu un jūtu attīstības pasaule, kurā skolotāja vai pieaugušā vadībā skolēni izdzīvo dažādas situācijas, mācās rast risinājumus, pierādīt savu taisnību, attīsta atjautību un loģisko domāšanu.

Labā, pareiza spēle vajag saprast kā pedagoģiski pareizi organizētu audzinošu spēli. „Spēle ietekmē bērņa personības attīstību. Tieši šeit bērns iepazīstas ar pieaugušo cilvēku uzvedību attiecībām starp tiem, kas kļūst par piemēru paša uzvedībai. Tieši šeit viņš iegūst galvenās saskarsmes prasmes, īpašības, kuras nepieciešamas, lai izveidotu kontaktu ar vienaudžiem. Aizraujot bērnu un liekot pakļauties noteikumiem, kurus ietver izvēlētā loma, spēle palīdz attīstīt jūtas un rīcības regulāciju ar gribu.” (37, 74.)

Bērni cenšas spēlē ienest savus jauninājumus, mainīt spēles noteikumus, vadoties no tā, kā viņi jūtas. Svarīgi, lai skolotājs neuzkrītoši kontrolētu noteikumu maiņu, jo tas bieži izraisa nevajadzīgus strīdus. Spēle rosina saskarsmes veidošanos. Pareizi organizēta un vadīta, spēle ir viens no vissvarīgākajiem darbības veidiem, jo tā var netiešā veidā nodrošināt mācīšanos.

Notiekošās darbības spēlē adaptējas modelī un mērķos, izmainot darbības virzību un padarot to brīvprātīgu, spontāni vai motivēti pamodinot cilvēkā, kas piedalās šinī darbībā, funkcionālās apmierinātības un varas izjūtas, pārliecību par savām spējām pieņemt vienu vai otru lēmumu un orientēties dažādās situācijās, kas veicina personības pašpārliecināšanos un pašaktualizēšanos. (2, 11.)

Spēlējoties kopā ar citiem, bērns iemācās rēķināties ar citu vēlmēm un vajadzībām, kā arī pakļauties noteikumiem. Attīstās draudzīgums, pieklājība, godīgums, bagātinās vārdu krājums.

Spēle – tā ir brīvprātīga, neuzspiesta darbība, kas notiek atbilstoši brīvi izvēlētiem, bet obligāti nepieciešamiem noteikumiem. Spēle māca, attīsta, audzina, dod atpūtu, ļauj kritiski novērtēt sevi. (2, 6.)

Spēle – tā ir robeža starp fantāziju un realitāti. Šajā īstenības un fantāzijas saskares punktā atklājas visdažādākās cilvēka spējas un īpatnības. (2, 29.)

Spēle ienes lielāku dažādību stundās, sacensību momentu vingrinājumos, tādejādi radīdama lielāku interesi par citādi vienmuļo mācību darbu. (14, 5.)

Spēle – tā ir rotaļa ar noteikumiem, kurai ir savs sižets un galvenais īpatsvars pieder sociālai mijiedarbībai. Viena no svarīgākajām spēles īpatnībām ir apzināta zināmu sociālo modeļu imitācija. Sākumskolas posma vecumā spēle aizņem dominējošo lomu psihe attīstībā. Spēles ietvaros var attīstīties visa pašregulācijas sistēma, ieskaitot gribasspēku un mijiedarbības prasmes. Spēle ir nemateriāla darbība ar pamācošu, izklaidējošu saturu. Spēle ir intelektuāli virzīta. Lai to sāktu, ir nepieciešama kaut kāda sagatavotības pakāpe. Spēles laikā, ko var uzskatīt par savdabīgu treniņu, panāk noteiktu meistarību, pilnveido prasmes un zināšanas. (10, 175.)

Spēle, kā viena no bērna pašizteikšanās, pašpārliecināšanās veidiem, kas vienlaikus attīsta, pilnveido viņa jūtu dzīvi. (14, 27.)

Spēle ir noteiktu darbību kopums, kam ir sacensības pazīmes un ar ko cenšas sasniegt vēlamu (ar sabiedriskiem un ekonomiskiem mērķiem nesaistītu vai netieši saistītu) rezultātu, izmantojot prasmes, iemaņas un apstākļu nejaušu sakritību. (26, 141.)

„Kā krāt zināšanas ar prieku un interesi? Šķiet, spēle ir viena no metodēm, kas paver tādu iespēju.” (2, 70.)

Spēlei no vienas puses piemīt ļoti stingra reglamentācija (spēles noteikumi), bet no otras puses – pilnīga brīvība. (14, 5.)

Daudz svarīgāk ir spēles laikā mācīt bērnam izvirzīt darbības mērķi un apgūt pēc iespējas dažādākus darbības paņēmienus, nekā dot kādas konkrētas zināšanas. Spēlei ir jābūt organizētai tā, lai tajā būtu jūtama turpmākā mācību stunda. (14, 5.)

Mācīšanās notiek saskarsmē ar citiem cilvēkiem, un bez spējas sadarboties ar cilvēkiem, arī ar tiem, kas varbūt nepatīk, palīdzēt citiem, mācīties no citiem nav iedomājama spēju attīstība. (19, 44.)

Dažādie spēļu veidi dažādi iedarbojas uz bērnu attīstību, katram mācību posmam tiek izvēlētas atbilstošas spēles. Spēle ar priekšmetiem attīsta bērnu, padara bērna kustības

noteiktākas, paver iespējas iepazīt priekšmetu īpašības un noderību. V. Muhina saka, ka spēlē bērns nokļūst attiecību atkarībā no citiem bērniem. Ne velti spēli sauc par reālu attieksmju skolu.

„Interese par spēli, vēlēšanās labi attēlot to, ko vajag lomā, ir tik liela, ka šādos apstākļos bērni izpilda tādas darbības, kuras pašas par sevi viņiem liekas smagas un nepievilcīgas.” (37, 77.)

Spēļu laika mantojums ir iztēlošanās, kas es varētu būt, tapēc bērns ir gatavs noticēt tiem vienaudžiem vai pieaugušajiem, kuri noteiks tēlainas vai iluzoras bērna vēlmju robežas. Vēlēšanās ko izdarīt ļoti labi ir raksturīga jaunākajam skolas vecumam. (29, 32.)

Spēlējoties ar citiem, bērns iemācās rēķināties ar citu vēlmēm un vajadzībām, kā arī pakļauties noteikumiem. Attīstās draudzīgums, godīgums, pieklājība, bagātinās vārdu krājums. „Kopīgā spēlē bērni mācās saskarsmes valodu, mācās piemērot savas darbības cita darbībām, mācās sapratni un izpalīdzību.” (36, 121.)

Bērnam ir jāemācās un jāpārvar grūtības, lai varētu saskaņot savas vajadzības un intereses ar partnera vajadzībām un interesēm dažādās spēļu situācijās.

Pie netiešas iedarbības metodes, kad bērns neapzinās sevi par pieaugušā iedarbības objektu, kad viņš ir pilntiesīgs darbības subjekts. Tāpēc spēles procesā bērni tiecas paši pārvarēt grūtības, stāda sev uzdevumus un risina tos. Spēle – tas ir līdzeklis, kur audzināšana pāriet pašaudzināšanā.

„Audzināšana galvenokārt saistās ar attieksmju kā personības īpašību, rakstura iezīmju un uzvedības pašregulācijas veidošanos. Zināšanu apguve ir īslaicīgāks un vienkāršāks process. Audzināšanas process ir daudz sarežģītāks un ilgstošāks, jo tas blakus intelektuālās attīstības likumsakarībām aptver arī gribas un jūtu kultūras veidošanos – visu topošās personības attīstību kopumu.” (29, 16.)

Spēle pedagogiskajā procesā ir ļoti svarīga. Ar spēles palīdzību bērni mācās uzticēties sev un citiem cilvēkiem. Galvenais, lai skolotājs apstiprinoši novērtē katra bērna emocionāli pozitīvo attieksmi pret spēli. Tāpēc mācībās ir svarīgas ne tikai zināšanas, bet arī un pat vēl vairāk tās metodes un paņēmieni, kuri tiek lietoti, lai skolēnu zināšanas sasniegtu, tie garīgie procesi, uz kuriem skolēnus ierosina skola. (16, 52.)

Lai sekmētu bērnu vispusīgu attīstību, klasē izvēršama dažāda veida darbība: spēļu, mācību, fiziskā, sadzīvīskā darbība u.c. Šie dažādie darbības veidi ir cieši saistīti. Bērns pakāpeniski tajos apgūst darbības prasmes un tikai tad sāk patstāvīgi, radoši darboties pēc paša iniciatīvas.

Bērni aizrautīgi darbojas un koncentrējas spēlei vairākas stundas. Bet skolā, vadot stundas ar tradicionālajām metodēm – stāstījumu, jautājumiem, atbildēm, demonstrējumiem – uzmanības koncentrēšanu un noturību ir grūti saistīt pat 20-30 minūtes. (2, 6.)

Bērns ilgi darbojas, atkārtoti risinājumus, koncentrējas. Viņš nostiprina savu kustību koordināciju un sper nākamo soli savas patstāvības attīstīšanā, vienlaicīgi arī pats sevi kontrolējot. (3, 83.)

Psiholoģijā spēles jēdziens atšķiras no sadzīvīskā, kur ar spēli saprot arī aktieru un profesionāļu sportisku darbību, kurai tomēr ir darba būtība, kad rezultāts ir daudz svarīgāks nekā pats process. Mūsdienu sabiedrībā ir ļoti izplatīti priekšstati par cilvēka dzīvi kā par spēli. Taču diez vai tik pārāk plašas nozīmes lietošana ir lietderīga un pamatota. Sociālā lomu realizācija un/vai imitācija (tēlošana) vēl nenozīmē, ka tā ir spēle. (9, 73.)

Spēle organizē, lai bērni atpūstos, justos brīvi, atraisīti, darbīgi, kā arī nostiprinātu savas zināšanas, prasmes un iemaņas. Neatkarīgi no spēles rakstura un mērķa, tai vienmēr ir zināmi noteikumi, kas jāievēro. Katra spēle būs noderīga un rezultatīva, ja tās norise tiks kontrolēta, ja būs prasmīgs spēles vadītājs, kurš raudzīsies, lai nevienam nedara pāri, kurš paslavēs, pamudinās, rosinās un uzmundrinās. (33, 9.)

Spēli var raksturot arī kā:

- brīvprātīgu neuzspiestu darbību, kas notiek atbilstoši brīvi izvēlētiem, bet obligāti nepieciešamiem noteikumiem;
- darbību kopumu, ko parasti veic ar iepriekšēju nodomu, lai sasniegtu kādu mērķi;
- ar īpašiem paņēmieniem un noteikumiem saistītu vai aktīvi situatīvu darbību, kurai ir atbilstošs, aktivizējošs, stimulējošs raksturs.

Spēles būtiska iezīme ir darbību kopums noteiktu rezultātu, mērķu sasniegšanai, kas arī pamato spēles izmantošanas iespējas mācību procesā. (26, 141.)

Jaunākajā skolas vecumā, pateicoties spēlei, bērni iemācās jaunus darbības veidus, attiecības ar apkārtējiem cilvēkiem. Ar spēli bērns nevis vienkārši atdarina pieaugušo pasaulē notiekošo, bet orientējas apkārtējā pasaulē, izdzīvo savus personīgos pārdzīvojumus, emocijas, atkārtoti iemācīto, iemācās kaut ko jaunu.

2.1. Spēles funkcijas un spēļu iedalījums

Atbilstīgi teorijām jaunākais skolas vecums ir tas vecuma posms, kad skolēns jau ir fiziski pietiekami nobriedis, taču skolā viņam ir grūti ilgstoši koncentrēt savu uzmanību un izturēt dienas slodzi. Tāpēc, lai skolēns ar prieku un bez īpašām grūtībām iekļautos skolas

darba ritmā un mācību procesā strādātu ar visu atdevi, latviešu valodas stundās skolēniem nepieciešams piedāvāt dažādus uzdevumus un vingrinājumus, kuros ir iekļauti spēļu elementi.

Spēle ir ar īpašiem paņēmieniem un noteikumiem saistīta variatīvi situatīva darbība, kurai ir attīstošs, aktivizējošs, stimulējošs, un arī izklaidējošs raksturs. Spēlei piemīt sacensības režīms. Spēlē katram dalībniekam ir sava loma. Spēles procesā mēs parādām sevi un savas personīgās īpašības. (10, 175.)

Spēli var raksturot arī kā

- brīvprātīgu, neuzspiestu darbību, kas notiek atbilstoši brīvi izvēlētiem, bet obligāti nepieciešamiem noteikumiem;
- darbību kopumu, ko parasti veic ar iepriekšēju nodomu, lai sasniegtu kādu mērķi;
- ar īpašiem paņēmieniem un noteikumiem saistītu vai aktīvi situatīvu darbību, kurai ir atbilstošs, aktivizējošs, stimulējošs raksturs. (26, 141.)

Spēle ir bērnības neatņemama sastāvdaļa, tā ir pamats bērna personības un izziņas sfēras attīstības veicināšanai. Spēle ir darbība, kas sabiedrībā izpilda noteiktas funkcijas – nodod apgūto sabiedrības pieredzi no vienas paaudzes otrai.

Spēlēs bērns netieši mācās un attīstās. Katrai no tām ir atšķirīgs iedarbības spēks. Svarīgi, kā pieaugušais, izmantodams spēles struktūru, ievada bērnu spēlē.

Spēles noteikumi nosaka, kas bērnam jā dara, lai sasniegtu mērķi. Tie palīdz viņam apzināties spēles ieceri, izpildīt spēles darbību, kontrolēt to.

Spēle palīdz veidot pozitīvas emocijas, kas nav mazsvarīgi, lai uzturētu interesi par noteiktu mācību priekšmetu vai mācīšanās procesu vispār. (2, 20.)

Spēļu iedarbību uz bērnu nodrošina to daudzveidīgās funkcijas. Spēles bērnu māca un attīsta. Pieaugušais vienlaicīgi ir skolotājs un spēles biedrs, bet bērni spēlējoties mācās.

Spēles kā bērnu mācīšanās līdzeklis no formālās bērnu mācīšanās atšķiras ar to, ka izziņas uzdevumus bērnam neizvirza tieši atklātā formā, bet tie ietverti spēles uzdevumā, saturā, noteikumos un darbībās.

Spēles elementus bērns apgūst pakāpeniski, tiem kļūstot sarežģītākiem.

Lai spēles izvēlē un gaitā ievērotu bērna vajadzības, nepieciešams izzināt bērnu domāšanas un uzvedības īpatnības. Cieņa pret bērnu, viņa domām ir svarīgs priekšnosacījums bērna personības veidošanā. Bērna izjūtas, vajadzības izpaužas sarunās, konkrētā uzvedībā, attieksmē pret rotaļu biedriem.

Bērnu intereses par spēlēm ir atšķirīgas. Pārsvārā, īpaši zēniem, patīk dinamiskas spēles ar kustībām, lomu izpildī. Mazāk bērni ir iecienījuši prāta spēles.

Spēle - aktivitāte, kas sniedz gandarījumu neatkarīgi no rezultāta. Spēle ir nenopietna un nemērķtiecīga darbība. Viena no spēles pamatīpatnībām ir izdomāta situācija. Tikpat svarīga ir bērna brīva vēlmju izteikšana spēlē, iniciatīva un nenoteiktība. Bērni spēlē kompensē īsto priekšmetu nopietnību un veicot dažādas darbības - metot priekšmetus, meklējot, atdarinot dzīvniekus u.c., netieši padziļinātas zināšanas par apkārtējiem priekšmetiem, to īpašībām.

„Ļoti lielu iespaidu spēle rada uz valodas attīstību. Spēļu situācija no katra tajā iekļautā bērna prasa noteiktu valodas līmeni saskarsmei. Ja bērns nespēj saprast savu vienaudžu vārdiskās instrukcijas spēlē, viņš citiem būs par apgrūtinājumu. Nepieciešamība saprasties ar vienaudžiem stimulē saistītās valodas attīstību.” (36, 124.)

Spēle tāpat rada patstāvīgu iespaidu uz bērnu prāta darbības attīstību. Viņiem jābūt gataviem uz jebkuru negaidītu situāciju, kuru tūlīt vajag pareizi atrisināt, viņiem jāprot darboties ar trūkstošā priekšmeta aizvietotāju, kurš atbilst spēles nosaukumam. Priekšmets – aizvietotājs kļūst par domāšanas atbalstu. Tādā veidā spēle sagatavo bērnu domāšanai priekšstatu plānā.

Spēlē attīstās bērnu refleksīvā domāšana. „Refleksija – tā ir cilvēka spēja analizēt savu darbību, rīcību, motīvus un attiecinot tos uz vispārcilvēciskām vērtībām, kā arī uz citu cilvēku darbību, rīcību, motīviem...” (37, 73.)

Tieši spēle palīdz refleksijas attīstībai, jo spēlē rodas reāla kontrolēt to, kā tiek veikta darbība, kura ietilpst saskarsmes procesā.

Diemžēl ne visi bērni prot spēlēties. Bērna aktivitāte spēlē liecina par viņa zināšanām, par viņa gatavību dzīves darbībai. Spēlē, izpildot dažādas lomas, bērns netieši sagatavojas nākotnes lomām. Tieši spēlē vissekmīgāk var īstenot 21. gadsimta izglītībā izvirzītos četrus balstus:

- mācīties zināt – tas nozīmē, ka spēlē pilnveidojas ne tikai bērna valoda, matemātiskie priekšstati, sensomotorās prasmes, bet arī pašmotivācija, vēlme mācīties;
- mācīties darīt – tas nozīmē nesēdēt bezdarbībā, bet atrast nodarbošanos;
- prasme dzīvot kopā, sadzīvot - tā ir prasme apvienoties kopīgā spēlē, spēja iejusties citu un savos pārdzīvojumos, izvairīties vai atrisināt konfliktus;
- būt pašam – to vislabāk bērns izjūt spēlē, kur izpaužas viņa Es, viņa pašapziņa un pašnovērtējums, viņa kreativitāte. (7, 186.)

Spēle rada bērnam emocionālu komfortu, līdzsvaru, apmierinājumu, brīvības un drošuma sajūtu; ļauj realizēt sevi, apjaust savas intelektuālās iespējas, veiklību; ļauj bērnam iepazīt pasauli, attīsta iztēli, jaunradi, sevišķi, ja bērnam ir vēlme un prasme izmantot dažādus mākslas veidus, rotaļā bērns cenšas izteikt savus pārdzīvojumus.

A.Černova savā rakstā norāda, ka vācu filosofs un psihologs V. Vunts spēli saista ar darbu. Viņš uzskata, ka ikvienas spēles prototips ir kāds nopietns darbs. Tieši darba laikā cilvēks pakāpeniski iemācās vērtēt savas darbības kā baudas avotu. Spēles atbīda malā darba lietderīgo mērķi (praktisko mērķi) un par mērķi padara tieši šo patīkamo rezultātu, kas bija pakārtots praktiskajam mērķim. (5, 51.)

Par vienlīdz svarīgu uzskatāma arī mācīšanās funkciju, taču daudz svarīgāk ir spēles laikā mācīt bērnam izvirzīt darbības mērķi un apgūt pēc iespējas dažādus darbības paņēmienus, nekā dot kādas konkrētas zināšanas. F. Frēbels norāda, ka spēle ir vingrinājums, sagatavošanās darbam un mācībām. Spēlei ir jābūt organizētai tā, lai tajā būtu jūtama turpmākā mācību stunda. (14, 17.)

Spēli jāuzskata par bērnam nepieciešamu darbības veidu, kas atbilst viņa dabai un tieksmēm.

Spēles var pildīt vairākas funkcijas:

- kognitīvo,
- darbības,
- sociālo,
- izklaidējošo.

Kognitīvā funkcija tiek nodrošināta, ja spēle veicina tās dalībnieku izziņas spēju attīstību, liek apgūt jaunas zināšanas, prasmes un izmantot jau apgūtās.

Darbības funkcija tiek nodrošināta, ja spēle rosina skolēnu darbības radošo procesu. Tā veicina mācību intereses attīstību, motivē iesaistīties, piedalīties. Spēle rada mācību darbībai labvēlīgu atmosfēru un audzina to. Spēle var arī kalpot kā vingrināšanās dzīvesdarbībai, īpaši lēmumu pieņemšanai dažādās situācijās.

Sociālā funkcija tiek nodrošināta, ja spēle palīdz attīstīt sadarbības prasmes, veidot iecietīgu attieksmi pret citiem tās dalībniekiem.

Izklaidējošā funkcija tiek nodrošināta, ja spēle veicina spriedzes noņemšanu, dod iespēju atslābināties, gūt pozitīvas emocijas, apmierinājumu par veiksmīgu darbību vai par uzvaru. (26, 142.)

Spēlēs jaunākā skolas vecuma bērni, pašiem nemanot, mācās pārvarēt grūtības un iekļauties kolektīvā darbībā. Psihologi uzskata, ka attīstīšanas funkciju spēle spēj veikt tāpēc, ka tās pirmavots ir pozitīvas emocijas. Turklāt tieši pozitīvas emocijas rosina uzmanību, iztēli, domāšanu, stimulē atraisītību un kustīgumu bērna darbībā. Tādējādi spēle it kā paņem savā varā visu bērna personību, mobilizē viņa garīgos un fiziskos spēkus.

“Spēle ir sarežģīta sociāli psiholoģiska parādība jau tāpēc vien, ka tā nav vecuma parādība, bet gan personības īpatnība. Personības nepieciešamība spēlēt un prasme iesaistīties spēlē tiek raksturota ar īpašu pasaules redzējumu un nav saistīta ar cilvēka vecumu.” (32, 66.)

Ikviena bērna nozīmīgs darbības veids ir spēle, un tā sekmē svarīgas izmaiņas viņa psihē. Spēles gaitā attīstās bērna psihiskie procesi, kas sagatavo viņa pāreju jaunā attīstības līmenī. Daudzi zinātnieki ir klasificējuši spēles. Kā patstāvīgai formai, spēlei laika gaitā ir izveidojušies savi darba mehānismi, motivācija un īpašības.

Jau divdesmito gadu sākumā, analizējot spēles ietekmi uz bērna personību un aplūkojot spēli kā vienu no bērna pašizteikšanās veidiem, kas vienlaikus attīsta un pilnveido viņa jūtu dzīvi. Ka jūtu dzīvei spēļu pasaulē ir pirmā vieta, bet griba un domas ir tie pamatelementi, kas vada un rada pašu spēļu procesu. (2, 11.)

Spēle palīdz veidot pozitīvas emocijas, kas nav mazsvarīgi, lai uzturētu interesi par noteiktu mācību priekšmetu vai mācīšanās procesu vispār. Spēle var trenēt uzmanību un atmiņu, kas tik ļoti nepieciešama ražīgam mācību darbam. (2, 20.)

Mūsdienās spēles kļuvušas par vienu no nozīmīgākajiem paņēmieniem bērnu fizisko un garīgo spēju – uzmanības, attapības, gribas, drosmes, veiklības – veidošanā. Īpaši kolektīvajās spēlēs bērns mācās iekļauties kopīgu pasākumu veikšanā, ierobežojot savas personiskās intereses. Šādās kolektīvajās spēlēs attīstās draudzīga sacensība, kas liek salīdzināt savus sasniegumus ar citu veikumiem, māca kritiski novērtēt sevi, dod norādījumus, kā labāk veikt doto uzdevumu. Kolektīvās spēles ievada bērnu sabiedriskajā dzīvē.

Sākumskolas posmā (1.-3. klase) notiek bērna izziņas procesu pārkārtošanās. Ne visi bērni šajā vecumposmā spēj paši kontrolēt savu uzmanību, iegaumēšanu, reproducēšanu. Dažiem bērniem (afektīvajiem, hiperaktīvajiem) var novērot vispārīgu psihiskā tonusa vājumu, kas izpaužas pārmērīgā kustīgumā, vājā spējā koncentrēt uzmanību. Mācību procesa apguvē, izmantojot dažādas mācību metodes, paņēmienus un darba organizācijas formas, piemēram, didaktiskās spēles, skolotājs veiksmīgi var piesaistīt skolēnu interesi un palīdzēt attīstīt spēju kontrolēt savu uzmanību. (28, 103.)

.Spēlei kā patstāvīgai formai laika gaitā ir izveidojušies savi īpaši darbības mehānismi, motivācija un īpašības.

Pastāv šādas spēli raksturojošas iezīmes:

- spēle ir patstāvīga parādība, kuras darbību nodrošina noteikumu sistēma, un galvenokārt šie noteikumi reglamentē spēles dalībnieku savstarpējo attiecību normas;
- spēle kā patstāvīga kultūras sastāvdaļa ieņem tajā noteiktu vietu;

- spēles būtība – dažu cilvēku savstarpējo attiecību normu nostiprināšana, atklāšana, elastīgu pāreju no vienas citā izveidošana.

Interese par spēli nosaka dalībnieku attieksmi pret konkrēto spēli, tā vienlaicīgi ir gan nodarbe, gan situācija, turklāt unikāla, jo nevienam spēli nav iespējams noorganizēt un novadīt divas reizes vienādi. Svarīgi, lai spēles rezultātumu veiktu paši spēles dalībnieki. (12, 56.)

Liela nozīme spēlei ir bērnu personības īpašību veidošanā. Bērns vingrinās iegūtās zināšanas radoši izmantot praksē. Tas mobilizē bērnu intelektuālās spējas, iztēli, uzmanību, atmiņu. Spēle bērnam ir izzināšanas līdzeklis, spēlē kā fokusā apkopojas, izpaužas un veidojas personības psihiskās dzīves visas puses. Vērojot bērnus spēlējamies, var izzināt viņu ieceres, priekšstatus un rakstura iezīmes. (5, 50.)

Spēle ir viens no bērna pašizteikšanās, pašapliecināšanās veidiem, kas vienlaikus attīsta un pilnveido viņa jūtu dzīvi. Tā ietekmē skolēna kā personības attīstību, dod iespēju apgūt ne tikai izziņas darbības prasmes, bet arī sociālās prasmes, jo spēlē visi skolēni tiek nodarbināti. Tā rosina skolēnu mācīties, liek interesēties par pārējo skolēnu darbu, to salīdzināt ar savējo, jo „spēle ir ar īpašiem paņēmieniem un noteikumiem saistīta variatīva radoša darbība, kurai ir attīstošs, aktivizējošs, stimulējošs, izklaidējošs raksturs.” (1, 196.)

Spēle kā kultūras fenomēns māca, attīsta, audzina, izklaidē, dod atpūtu un ļauj kritiski novērtēt sevi.

Ļoti liela nozīme spēlei ir skolas vecumā, kad bērns grib sevi apliecināt un nevēlas pieņemt uzspiestas rīcības etalonus. Būtiski nav tas, ka spēlē attīstās vai veidojas no jauna kādas intelektuālas operācijas, bet gan tas, ka pašos pamatos izmainās bērna pozīcija attiecībā ar apkārtējo pasauli, kas dod iespēju mainīt savus uzskatus, redzot citu uzskatu pareizību.

Bērni spēlējoties atklāj un apzinās sevi kā personību. (2, 6.)

Pedagoģisjā literatūrā pastāv vairāki spēļu iedalījuma veidi

Visbiežāk tās klasificē pēc cilvēku darbības veida:

- fiziskās spēles;
- intelektuāli radošās spēles (datorspēles, didaktiskās spēles, krustvārdu mīklas, projektēšanas spēles);
- sociālās spēles (lomu, organizatoriskās, lietišķās);
- kompleksās spēles. (26, 141.)

I.Beļickis norāda, ka spēles var iedalīt šādās trīs grupās:

- Spēles ar „stingriem noteikumiem”.
- Spēles ar brīviem noteikumiem, kas tiek izvirzīti spēles laikā.

- Spēles, kurām ir gan „stingri noteikumi”, gan tie tiek veidoti spēles laikā. (3, 13.)

Tāpat arī pēc norises laika ir vasaras, rudens, ziemas spēles, galda spēles, telpu spēles, spēles brīvā dabā.

Lai skolēns precizētu, nostiprinātu un sistematizētu zināšanas par apkārtējo pasauli, tiek izmantotas didaktiskās spēles, kuras veicina bērna garīgo attīstību un dod lielāku prieku nekā cits darbības veids.

Atšķirībā no citiem spēļu veidiem, didaktiskajām spēlēm ir raksturīga iezīme, ka to mērķis – mācīt bērnus, vingrināt un attīstīt viņa intelektuālās spējas, kā arī audzināt pozitīvas rakstura īpašības. Ņemot vērā, ka didaktiskās spēles saistās ar mācību procesu, tās pirmām kārtām tiek izmantotas stundās.

Visās spēlēs ir noteikumi, un uzņemoties kādu lomu spēlē, bērns tūlīt uzņemas attiecīgās lomas noteikumus. Spēli ar noteikumiem pēc satura un veida var iedalīt divās grupās: didaktiskajās un kustību spēlēs. Sākumskolā plaši tiek izmantotas mutvārdu didaktiskās spēles. Kustību spēļu pamatā ir dažādas kustības.

Didaktiskā spēle – spēle vai tās elementi, kurus lieto mācību procesā, būtībā (slēpti) ietverot tajā mācību satura apguves uzdevumus un sasniegto rezultātu pārbaudes elementus un panākot mācību saturapguves procesa labāku, pilnīgāku atbilstību skolēnu mācīšanās īpatnībām. (23, 36.)

Didaktiskās spēles sauc arī par prāta spēlēm, mācību spēlēm, attīstošajām spēlēm. Būtībā katra spēle ir saistīta ar izzināšanas procesu, bet jo īpaši didaktiskās spēles ir saistītas ar mērķtiecīgu darbību, lai sasniegtu vēlamu rezultātu un veicinātu intelektuālo attīstību. (2, 16.)

Tā kā didaktiskā spēle palīdz apgūt un nostiprināt jauno vielu, tā ir kļuvusi par lietderīgu papildkrājumu audzināšanas un mācību procesā.

„Katra didaktiskā spēle ietver sevī vairākus elementus – didaktisko uzdevumu, saturu, noteikumus un spēles darbību.” (31, 4.)

Galvenais didaktiskās spēles elements ir didaktiskais uzdevums. Tas ir cieši saistīts ar mācāmās vielas tematu. Visi pārējie elementi pakļauti šim uzdevumam un nodrošina tā izpildi. Didaktiskie uzdevumi ir daudzveidīgi. Tāds uzdevums var būt pareizas skaņu izrunas nostiprināšana, vārdu krājuma bagātināšana, lasītprasmes pilnveidošana, domāšanas attīstīšana.

Didaktisko spēļu saturs ir apkārtējās īpatnības (daba, cilvēki, viņu savstarpējās attiecības, darbs u.c.)

Didaktiskajās spēlēs liela nozīme ir noteikumiem. Tie nosaka, kas spēlē jādara katram bērnam, norāda ceļu mērķa sasniegšanai. Noteikumi palīdz attīstīt bērnos aiztures spējas, ieaudzina viņos prasmi savaldīties, kontrolēt savu uzvedību.

Dažreiz bērniem grūti ievērot rindas kārtību. Katram gribas pirmajam saņemt kartīti, nosaukt priekšmetu. Taču vēlēšanās piedalīties spēlē liek viņiem pakāpeniski apgūt prasmi apvaldīt šīs jūtas, tas ir, pakļauties spēles noteikumiem.

Svarīga nozīme didaktiskajās spēlēs ir darbībai. Spēles darbība – tā ir bērnu aktivitātes izpausme spēlē, lai sasniegtu mērķi:

- izdomāt vairākus vārdus, teikumus ar doto burtu,
- salikt no vārdiem teikumu u.t.t.

„Ja izanalizē didaktiskās spēles no tā viedokļa, kas tajā saista un aizrauj bērnus, izrādās, ka pirmām kārtām viņus interesē spēles darbība. Tā stimulā bērna aktivitāti, sagādā viņam prieku un apmierinājumu. Didaktisko uzdevumu, kas ietverts spēles formā, bērns veic daudz sekmīgāk, ja viņa uzmanība pirmām kārtām vērsta uz spēles darbības izvēršanu un noteikumu izpildi.” (31, 5.)

Didaktiskās spēles, ko izmanto latviešu valodas stundās, ar savu darbību padara apmācību saistošāku, emocionālāku, palīdz palielināt bērna uzmanību, rada priekšnoteikumus zināšanu, prasmju un iemaņu dziļākai apguvei.

Liela grupa spēļu ietver sevī savdabīgas sacensības: kurš pateiks nosauktajam vārdam pretējās nozīmes vārdu, kura komanda nosauks vairāk vārdu ar vienu burtu, kura komanda ātrāk saliks pareizi doto teikumu u.t.t.

V. Muhina norāda, ka bērnu attīstība šoreiz nebūs pilnīga, ja bērnu nevada vajadzība būt atzītam. Bet šo vajadzību realizācija var pavadīt tādi negatīvi veidojumi kā būt atkarīgam – ļaunas nomāktības jūtas, kuras izsauc otra panākumi. V. Muhina saka, ka „šeit vajadzīga sevišķi smalka pedagoģiska pieeja. Tieši sacensību situācijas neveiksminiekiem rada skaudību un nelabvēlību un veiksminiekiem – ļaunu prieku, lielību. Sacensību organizēšanā vajag atcerēties, ka bērns ir morāli vājš. Viņš dažādi tiecas sasniegt revanšu, atmaksāt par zaudējumu. Tādēļ viņam noderēs ķircināšana, „burvestība” vai vienkārši dūre. Savukārt apvainotais uzvarētājs ņem savu revanšu: viņš tāpat ķircinās, lielās un demonstrē ļaunu prieku. Protams, sacensību gaitā bērniem vajag mācīt tādas attiecības, kad taisnīgā cīņā viens kļūst uzvarētājs, zaudētājs to apsveic par panākumiem un abi sarokojas. Līdzprieks un līdzjūtība savienojas dalībnieku attiecībās.” (37, 83.)

Spēle ir neizstājama, veidojot pareizas attiecības starp bērniem. Tajā bērns parāda smalkjūtīgu attieksmi pret otru, mācās būt taisnīgs, piekāpties nepieciešamības gadījumā.

„Didaktisko spēļu procesā daudzas sarežģītas parādības sadalās vienkāršās un, tieši otrādi, atsevišķas parādības apvienojas, tātad notiek analītiskā un sintētiskā darbība.” (31, 8.)

Daudzas didaktiskās spēles palīdz bērniem izprast vispārinājumu un klasifikāciju, iemāca lietot vārdus, kas apzīmē vispāriņošus jēdzienus (galda piederumi, mēbeles, apģērbs u.c.).

Jo saturīgāka ir spēles darbība un noteikumi, jo aktīvāk darbojas bērni. Spēles gaitā jācenšas panākt, lai katrs bērns parādītu iniciatīvu izvīrītā mērķa sasniegšanā.

Didaktiskās spēles attīsta arī iniciatīvu. Daudzas spēles, tādas kā loto un citas, bērni izmanto patstāvīgi, tiklīdz tās ir apguvuši. Tās labvēlīgi ietekmē bērnu organizatorisko spēju attīstību.

Didaktiskajai spēlei ir pedagoģiskais mērķis. Tas ietver mācību un izklaides momentus. Spēļu noteikumi mainās, atbilstoši apgūstāmās vielas saturam.

Didaktiskās spēles veic vairākas funkcijas:

- Kognitīvā funkcija. Tās ir vienas no galvenajām funkcijām, jo notiek prasmju, iemaņu, konkrētu zināšanu attīstība, psihisko procesu attīstība, tās ir saistītas ar izziņas procesu, kas notiek didaktiskās spēles laikā. Kognitīvās funkcijas īstenošanās procesā notiek mācīšanās ar didaktiskās spēles palīdzību skolēns apgūst vai nostiprina konkrēto mācību vielu vai kādas prasmes vai iemaņas, kā arī mācās veikt izziņas darbību.
- Skolēna personības attīstība – spēles laikā tās dalībniekiem attīstās personības spējas, kā, piemēram, domāšana, iztēle, atmiņa u.c. (14, 15.)
- Sociālā funkcija, kura ir saistīta ar skolotāju socializāciju, viņu sabiedriskās pieredzes un savstarpējās sadarbības prasmju attīstīšanu. Spēle palīdz skolēnam veidoties attieksmei pret apkārtējo pasauli, jo spēles laikā, modelējot dažādas situācijas, tās dalībniekiem veidojas un attīstās attieksmes pret dažādām parādībām un procesiem. Spēles laikā notiek arī komunikācija, jo spēles laikā notiek tās dalībnieku savstarpējā saskarsme – gan verbālā, gan neverbālā. Tā bagātina spēles dalībnieku komunikācijas pieredzi. (14, 15.)
- Darbības funkcija, tā ir saistīta ar spēlētāju darbību un darbības raksturu spēles laikā. Darbības funkcijas īstenošanās laikā pastāv iespēja motivēt skolēnu darbam, spēles motivācija veicina interesi par spēli un tās darbību, līdz ar to padarot tās dalībnieku darbību motivētu un apzinātu. Skolēni mācās imitēt – spēles laikā dalībnieki, atbilstoši savai lomai, imitē, bet ne tieši kopē reālajā dzīvē raksturīgas darbības. Spēle arī veicina radošo

darbību - spēles laikā dalībnieki ne tikai imitē savai lomai atbilstošās darbības, bet arī piemēro tās konkrētajai situācijai, meklē jaunus risinājumus. Tai pašā laikā pastāv arī kompensējošā dalība – spēles laikā skolēniem iespējams ne tikai paplašināt savu redzesloku, bet arī kompensēt kādas iespējas trūkumu, parādot kādas citas sev raksturīgas spējas. Spēles laikā skolēniem attīstīt arī prasmi salīdzināt, jo iespējams salīdzināt savas zināšanas, prasmes un iemaņas ar pārējo dalībnieku zināšanām, prasmēm.

- Refraktīvā funkcija, tā ir saistīta ar spēles izklaidējo raksturu. Spēles laikā skolēns relaksējas, jo spēle dod iespēju atbrīvoties no negatīvās spriedzes. Ja spēles uzdevums ir viegls, bet spēles forma skolēnam saistoša, tad tā kļūst par patīkamu laika kavēkli, izklaidēšanos un atpūtu pēc sasprindzināta darba. (14, 16.)

Didaktiskās spēles mācību procesā tiek izmantotas dažādu mācību mērķu īstenošanai. Didaktiskās spēles priekšmetisko saturu veido konkrēta mācību viela, jo spēle ir līdzeklis tās apguvei, pilnveidošanai. Didaktiskās spēles izziņas darbība tiek īstenota sadarbībā ar citiem tās dalībniekiem. Problēmas izvirzīšana, partneru iesaistīšana savstarpējā darbībā, dalībnieku domāšanas veicināšana parasti notiek dialoga formā. Didaktiskās spēles organizācijas veids nosaka divējādu darbību, jo spēles dalībnieki cenšas īstenot divējādus atšķirīgos mērķus, kas savstarpēji saistīti – spēles mērķus un pedagoģiskos mērķus.

Didaktiskās spēles laikā svarīgi ievērot noteiktas prasības – satura problemātiskums, dalībnieku savstarpējā sadarbība, darbības dialogiskums.

Didaktiskā spēle kā mācību metode tiek izmantota arī mācību priekšmetu stundās. Tās uzdevums ir:

- ieinteresēt skolēnus mācīties;
- palīdzēt izprast un orientēties dažādās dzīves situācijās;
- labāk izprast un apgūt mācību vielu;
- attīstīt skolēnu spējas. (9, 68.)

Ar didaktisko spēļu palīdzību iespējams nostiprināt un pilnveidot klausīšanās un runas prasmes, veidot domāšanas funkciju darbību. Spēles laikā pilnveidojas leksikas un gramatikas apguve, tiek trenēta pareiza sarežģītāku vārdu izruna.

Didaktiskajām spēlēm ir raksturīga iezīme, ka to mērķis – mācīt bērnus, vingrināt un attīstīt viņu intelektuālās spējas, kā arī audzināt pozitīvas rakstura īpašības. Ņemot vērā to, ka didaktiskās spēles saistās ar mācību procesu, tās pirmām kārtām tiek izmantotas stundās. Atšķirībā no radošajām spēlēm, kuru mērķi un saturu, attīstību nosaka paši dalībnieki, didaktiskās spēles izstrādā skolotājs.

Radošajās spēles pamatā ir tieksme kaut ko radīt, pie tam galvenā uzmanība tiek pievērsta rezultātam. Par radošajām spēlēm tās sauc tādēļ, ka bērni paši nosaka spēles mērķi, saturu un izvirza noteikumus. Radošajā spēlē lielākā daļa ir lomu jeb sižeta spēles. Lomu spēlēs bērni atspoguļo apkārtējās darbības daudzveidību. Viņi attēlo ainas no ģimenes dzīves, pieaugušo attieksmi pret darbu, attēlo laikmeta notikumus (kosmiskos lidojumus, dažādas ekspedīcijas) u.t.t. „Bērnu spēlēs atspoguļotā īstenība kļūst par lomu spēles sižetu. Jo augstāka īstenības sfēra, ar kuru sastopas bērni, jo plašāk un daudzveidīgāki ir spēļu sižeti.” (36,115.) Tādēļ dabiski, ka pirmsskolas vecuma bērniem ir mazāks skaits sižetu nekā sākumskolniekiem, kuriem ir daudzveidīgāki.

Didaktiskajā spēlēs, salīdzinot ar izklaidei paredzētajām spēlēm, saturs vienmēr izdomāts iepriekš. Spēles uzdevums un noteikumi visiem bērniem jāizpilda vienlīdz obligāti. Kā vienās, tā otrās spēlēs interese par darbību ir galvenais faktors, kas aizrauj bērnus. Izklaides spēles darbība ir stihiska, tā nav saistīta ar iepriekšdomātiem obligātiem noteikumiem. Izklaides spēlēs darbība veicina bērna vispārīgo attīstību, bet didaktiskajās spēlēs galvenais ir konkrēta mērķa izpilde ar dažādu interesantu uzdevumu palīdzību. Šajās spēlēs vadītāja uzdevums ir bagātināt bērna izpratni un iespaidus, attīstīt bērna iniciatīvu. Turpretim didaktiskajām spēlēm ir iniciators un organizētājs.

Lai gan abu spēļu veidi ir atšķirīgi, tomēr tiem raksturīga arī savstarpējā mijiedarbība. Didaktiskajās spēlēs bērni mācās dažādas darbības, mācās ievērot spēles noteikumus, apgūt organizētas uzvedības un pareizu savstarpējo attiecību „skolu”.

Didaktiskā spēle kā mācību metode pedagoģiskajā procesā veicina iegūto zināšanu nostiprināšanu. Ar didaktisko spēļu palīdzību iegūto materiālu var izmantot radošās spēlēs un bagātināt to saturu. Didaktiskās spēles bieži izvēršas par jautru didaktisku sacensību, nepiespiestu attapības pārbaudi.

Daudz ciešākas ir didaktisko spēļu un kustību spēļu savstarpējās attiecības. Atšķirība starp didaktiskajām spēlēm un kustību spēlēm ir to saturā. Didaktiskā spēle veic galvenokārt intelektuāla rakstura uzdevumus, bet kustību spēles – fiziska rakstura uzdevumus. Abu spēļu kopīgā pazīme ir bērnu ieinteresētība visā spēles darbībā un arī pēc tās. Abu veidu spēlēm ir apmācības mērķis. (14, 29)

Spēles, kuru izmantošana mācīšanas procesā veicina nepieciešamās zināšanas un prasmju apgūšanu, pateicoties vispievilcīgākajai darbībai bērniībā. Piemēram, tie var būt iedomātie ceļojumi vēstures stundās vai ceļojumi uz citiem kontinentiem ģeogrāfijas stundās. Šajās spēlēs tiek izmantoti dažādi priekšmeti, rotaļlietas, dabas materiāli un skolēni tiek orientēti uz dažādu praktisku iemaņu apgūšanu un pilnveidošanu. Tiek iesaistītas dažādas valodas funkcijas –

nosaukšana, attieksmju un emociju izteikšana, informācijas apmaiņa. Netiek aizmirsta sensomotorika, kura joprojām ir jāpilnveido rakstīšanas prasmes apguvei. (14, 34.)

Tā kā pedagoģiskajā procesā svarīgi veicināt un attīstīt interesi mācīties spēles, var veicināt šo interesi, jo to spēlēšanās, skolēni aizraujas. Ja uzdevuma nozīmīgums tiek nedaudz dramatisēts un teatrāli uzspēlēts, ja tajā var izmantot savus dabas talantus un spējas, ja tas ļauj radoši darboties. (24, 17.)

Viena no biežāk izmantojamām ir lomu spēle – spēle, kas paredz lomu sadali starp dalībniekiem. Lomu spēle jau parādās pirmskolas vecumā, bet saglabājas visu dzīvi kā viens no mācību līdzekļiem. (23, 138.)

Lomu spēlei raksturīgi to daudzveidīgie temati, lomas un spēļu darbības, kas realizējas spēles noteikumos. Pirmskolēna spēlēm raksturīgs darba motīvs. To rezultātā rodas sadzīvei derīgs produkts. Spēle, kāda tā bija pirmskolas vecumā, zaudē savu nozīmi. Sākumskolā tā kļūst mērķtiecīga. Popularitāti iegūst tādas spēles, kurās tiek attēloti pieaugušie. Tās ir spēles, kas liek domāt, savas idejas realizēt un pārbaudīt to pielietojumu praksē. Piedaloties šāda veida spēlēs, bērns var sevi apliecināt, attīstīt neatlaidību, tieksmi uz sasniegumiem. (27, 14.)

Lomu spēlei tiek sagatavots situācijas apraksts jeb spēles sižets un lomu apraksti.

Lomu spēli raksturo šādas iezīmes:

- mācīšanās notiek, izmantojot pieredzi,
- balstās uz reālām dzīves problēmām,
- noskaidro vērtības,
- noskaidro viedokļus,
- kritiski aplūko dažādas sociālas, ekoloģiskas, vēsturiskas u.c. problēmas,
- meklē risinājumus problēmām,
- māca plānot darbību,
- māca sadarboties grupā.

Atšķirībā no citām spēlēm lomu spēlēs nav uzvara un apbalvojums, bet gan kopīgi pieņemts lēmums vai izveidots darbības plāns. Lomu spēlē skolēniem ir iespēja izteikt savu personīgo viedokli un apmainīties domām par sižetā atspoguļoto problēmu. (26, 180.)

Atbilstīgi pedagoģijas un psiholoģijas teorijām jaunākā skolas vecuma bērna vadošā darbība ir spēle. Tā attīsta bērna psihiskos procesus. Šim periodam raksturīgākas ir lomu spēles, kuru gaitā bērns modelē cilvēku savstarpējās attiecības. Lomu spēle ir aktivitātes veids, kas spēj nodrošināt saskarsmi un priekšmetisko darbību, tādejādi ietekmējot bērna attīstību. (27, 7.)

Lomu spēle ir virzīta uz apkārtējās pasaules izzināšanu, noteiktu darbību apgūšanu un radošu darbību. To pamatā ir personiskā pieeja, starppersonu attiecību psiholoģija. Lomu spēļu situācijas uzmanības objects ir konfliktu risināšana, vērtējoša attieksme pret sevi un citiem. Spēles laikā bērns iztēlojas sevi par citu personu vai arī skata sevi kā spogulī. Tikai secīgi iejūtoties un izpildot vairākas lomas, skolēns vingrina domāšanu un veicina pašapziņas veidošanos. (2, 15.)

Svarīgi ir saskaņot savu un citu skolēnu darbību, kā arī šo skolēnu motivāciju, kuras rezultātus ne vienmēr var paredzēt. Lomu spēles tēmai jābūt aktuālai katram tās dalībniekam, tikai tad var sasniegt vēlamu rezultātu. Tādēļ arī lomu spēlēs ir svarīgi, lai problēmas būtu tuvas tām sociāli psiholoģiskajām problēmām, ar kurām dalībnieki saskaras ikdienas dzīvē, mājās, skolā, savā apkārtnē. Šie apstākļi ļauj viņiem izprast problēmu būtību un izstrādāt sevī atbilstošas prasmes un iemaņas, lai problēmas atrisinātu.

Lomu spēles balstās uz dažādu notikumu pamata. Bērns sižetiskajās lomu spēlēs attīsta produktīvo iztēli, uzkrāj pieredzi un estētisko potenciālu. Pateicoties lomu spēlēm, veido savu nostāju un attieksmi pret apkārtējo pasauli. Bērns ir savas darbības noteicējs un kontrolētājs. Kā pamats spēlei ir loma, savdabīga aizstāšana, izspēlēšana caur pieaugušo, dzīvnieku, dabas parādību un situāciju tēliem.

Sižets bieži vien ir atspulgs bērnu vajadzībām, interesēm un attīstības līmenim. Kā attēlošanas līdzekļi tiek izmantoti valoda, darbība, rotaļlietas, dažāda veida butaforijas un sadzīves priekšmeti. Lomu spēles balstās uz brīvības principa, veicina domāšanas funkcijas, empātijas veidošanos un pozitīvu saskarsmi. Kā palīg līdzekļus valodas attīstības apgūvē izmanto kustības un dziedāšanu. Ja šīs prasmes nav tik izteiktas, tad par palīg līdzekļi kļūst dažādu žanru mūzika.

Klausīšanās un runas prasmes tiek nostiprinātas, ja lomu spēles gaita ir virzīta atbilstoši aktuālai tēmai un ietver valodas attīstošus uzdevumus. Lomu spēles elementi un forma, nepieļauj monotonu, vienveidīgu un garlaicīgu atmosfēru, paaugstinās emocionālā aktivitāte.

Dramatizācijas spēles ir līdzīgas lomu spēlēm. Tiek izmantots sižets, pēc kura ir uzrakstīts neliels scenārijs. Šāda veida spēles ir pielīdzināmas improvizācijai. Liela nozīme, ja tās spēlē lielā grupā. Sagatavošanās process aizņem neilgu laiku, un lomu sadale notiek, vadoties no bērnu vēlmēm. Šīs spēles paredz lomu sadali starp dalībniekiem. Tās parādās jau pirmskolas vecumā, bet saglabājas kā viena no interesantām un atraktīvām mācību metodēm.

- Spēle ir kolektīva izvēlēta un atbilst skolēnu zināšanu un prasmju līmenim.
- Ir jābūt izzinošai nozīmei un motivācijai – kāpēc dramatizējam?
- Spēles raksturam jārosina bērnu aktivitāte.
- Jānodrošina bērnu domāšanas aktivitāte spēles laikā.
- Ir pozitīvi un emocionāli noskaņota vide, vieta.

- Pamatprincips spēles procesā – vairāk aktivitātes. (6, 43.)

Emocijas ir katra bērna ES pamats, tāpēc tās ir jāuztur visā spēles laikā. Ja bērnam grūtības sagādā spēles noteikumu izpilde, atsevišķās reizēs var pajautāt: “Kādi ir spēles noteikumi?” Tas ir nepieciešams kā atkārtojumu vai atgādinājums tam, ka tos ir jācenšas ievērot. Lai celtu bērnu pašapziņu spēles laikā, ir jābūt skolotāja atbalstam, pamudinājumam vai uzslavai. Arī skolotājs ir spēles dalībnieks. Bērnam spēlē ir nepieciešamība pēc dialoga ar pieaugušo un bērnu. Tieši dialoga procesā bērns apgūst tos modeļus un metodes, kas ļauj viņam darboties patstāvīgāk un drošāk. Lai saskarsme būtu aktīvāka, pieaugušajam ir jābūt pēc iespējas tuvāk katram bērnam. Tas paaugstina bērna un pieaugušā, kā arī bērnu dialoga (vārdiskā kontakta) kvalitāti un regularitāti. (6, 43.)

Imitācijas spēles dalībnieki parasti imitē norādīto darbību. Sākumā spēles darbība tiek motivēta ar tiešu interesi par spēli un panākumu gaidām. Skolēns izvirza sev radošu uzdevumu, kuru nevar izpildīt pēc šablona, jo tad nebūtu labāka rezultāta. Spēlē ir jāatbild uz jautājumiem vai jāizpilda dažādi uzdevumi: atmini, atrodi, attēlo, noslēp utt. Tas prasa garīgu spēku sasprindzinājumu, zināšanas un pieredzi. Šajā spēles darbības motivācijā – gribu, vajag, varu – slēpjas spēles ietekmes mehānisms uz personību, brīvprātīga vēlēšanās darboties, pašaudzināšana. (2, 16.)

Simboliskā spēle paredz simbolu kā galveno līdzekļu izmantošanu. Ļoti būtiski simboli ir varas simboli- uzpleči, ieroči, formas tērps utt. Vai arī dzimumu simboli - bārda vai lūpu krāsa. Piemēram, Ziemassvētku simbols ir eglīte un pārslīņa, Lieldienu simbols ir ola, Valentīndienas simbols ir sirsniņa utt. (23, 221.)

Pedagoģiskajā procesā tiek izmantotas arī sporta spēles, ir bērnu un skolēnu iemīļots fiziskās attīstības līdzeklis. Skolas vecuma bērni un jaunieši savu fizisko aktivitāti un emocionalitāti cenšas izpaust dažādās sporta spēlēs. To dažādība ļauj apgūt katram gan dažādas kustību iemaņas, gan attīstīt savu fizisko sagatavotību un intelektuālo daudzpusību. Sporta spēles ir vispusīgs fiziskās audzināšanas, veselības nostiprināšanas un darbaspēju atjaunošanas līdzeklis. Dažādas sporta spēles vispusīgi iedarbojas uz bērna, pusaudža un jaunieša organismu, veicina koordinācijas spēju, veiklības, lokanības attīstību, nostiprina fizisko izturību, sekmē radošas iniciatīvas veidošanos. Īpaši šīs spēles attiecas uz sporta kā izglītības jomas satura apguvi.

Mūsdienās ienāk arī datorspēles, jo arvien vairāk mūsu dzīvē ienāk datori. Dators lieti noder ja tiek veidotas tādas datorprogrammas, kurās iekļauj dažādu mācību priekšmetu satura apguvei paredzētus uzdevumus. Šai sakarā nozīmīgas ir programmas, kuru uzdevumus var projicēt uz digitālās tāfeles u.c.

2. 2. Spēles izmantošanas nosacījumi pedagogiskajā procesā

Lai arī dzīvē nereti gadās novērot, ka pedagogiskajā procesā nevienmēr izmanto iespējas, lai spēle pozitīvi ietekmētu bērna personību, sekmētu vispusīgu viņa attīstību. Spēles bieži vien ir vienveidīgas, to sižets samērā nabadzīgs, tomēr šobrīd, kad arvien vairāk jādomā par bērnu darba individualizāciju un diferenciaciju, jo vienā klasē mācās bērni ar dažādu pieredzi, spēles loma palielinās.

Jaunākā skolas vecuma bērni ir tikko izgājuši no tā dzīves perioda, kad lomu spēles bija vadošais darbības tips (tas ir darbība, kura dotajā vecuma posmā nosaka psihiskas un sociālās attīstības īpatnības). Sešu līdz desmit gadu veciem bērniem ir raksturīgs uztveres spilgtums, tiešums un viegla ieeja tēlos. Bērni ir tikko atstājuši pasaku, rotaļu, rotaļlietu – pirmskolas atribūtu pasauli. (9, 72.)

Reāli rotaļdarbības nomaīņa uz mācību darbību nenotiek uzreiz. Bērns atnāk uz skolu, viņam viss ir interesants, kas notiek klasē, skolā, viņš izpilda visus skolotāja norādījumus, bet psiholoģiskā ziņā ir palicis tas pats mazulis, kurš savā stihijā kā iepriekš neapzinoties pieņem rotaļu.

„Galvenie rotaļas motīvi: brīva jaunrade, īpaša attēlošana un nebēdnības. Rotaļu situācijās bērns nonāk sacensību un pašapliecināšanās, izturības attiecībās.” (37, 83.)

Tādēļ, atbilstīgi jaunākā skolas vecuma bērnu augstām uztveres spējām, atsaucībai un uzticībai, viņus viegli iekļaut jebkurā pašdarbībā, bet it sevišķi spēlē. Pēc iestāšanās skolā par vadošo darbību bērnam kļūst mācības, tās nosaka viņa emocionālo pašsajūtu, psihiskās attīstības tempu. Bērni, kuri ir iestājušies skolā, ir orientēti uz skolotāju, kurš viņiem ir liela autoritāte. Vai saglabāsies šāda attieksme pret skolotāju līdz sākumskolas beigšanai vai nē – atkarīgs no skolotāja un skolēna, skolotāja un vecāku savstarpējo attiecību stila. Jaunākajās klasēs attieksme pret skolotāju nosaka attieksmi pret mācībām.

„Skolotājs var mācīt labi, var mācīt slikti, var mācīt daudz vai maz, priekšmets no tā ne iegūst, ne zaudē. No labas vai sliktas mācīšanās iegūst vai neiegūst kaut ko tikai skolēns. Skolēns ir tas, kas bauda skolotāja darbības sekas. Un skolēns, ne priekšmets, ir tas, kam mācīšanās procesā jāpiegriež galvenā vērība.” (16, 58.)

Ja skolotāja izvēlētā metode ir ierosinājusi bērnu interesi, tad puse no mācību darba grūtuma jau ir pievarēta. Skolotājam ir ļoti svarīgi zināt bērnu dabisko interešu veidus un prast tos izmantot. Lai mācīšanās būtu interesanta ir viena no svarīgākajām didaktikas prasībām, jo pretējā gadījumā „skolotājs var izdarīt ļaunāko no visām skolotāja darba kļūdām, tas ir, palikt saviem skolēniem garlaicīgs.” (16, 57.)

Tā tad mācību procesam jābūt interesantam, jāsniedz skolēniem vairāk prieka, jārosina alkas pēc zināšanām, jāmaks piesaistīt skolēna interesi ar aizraujošiem, interesantiem uzdevumiem.

Jaunums, neparastums, negaidītība, atšķirība – tas viss atbilst ieinteresētības burvībai, kas stimulē izziņas procesu, saasina emocijas un domāšanas procesu, liek uzmanīgāk iedziļināties priekšmetā, novērot, uzminēt, atcerēties, salīdzināt, atrast izziņas uzdevumam risinājumu vai izeju no radušās situācijas. (34, 17.)

„Pateicoties spēlei vieglāka kļūst iekļaušanās mācību darbībā. Spēle no bērna prasa labu uzmanību, iegaumēšanu, emocionālo noturību. Bērnā pēc spēles noteikumiem jābūt uzmanīgākam, jāprot orientēties tās noteikumos, jābūt korektam.” (37, 84.)

Neatkarīgi no tā, bērni ar lielāko prieku piedalās jebkurā darbībā, kuru piedāvā skolotājs. Skolotājs spēli var veiksmīgi izmantot kā līdzekli atpūtas organizēšanai. Tai pat laikā spēle var kalpot kā līdzeklis labai pamācīšanai. Šeit liela loma jāierāda tautas rotaļām, kuras līdzī nes iespējas bērnam fiziskai, prāta un tikumiskai attīstībai. Galvenais, lai skolotājs apstiprinoši novērtē katrā bērna emocionāli pozitīvo attieksmi pret spēli.

Lai sekmētu bērna vispusīgu attīstību, klasē izvērsama dažāda veida viņa darbība: mācību, spēļu, fiziskā, sadzīvīskā darbība u.c. Šie dažādie darbības veidi ir cieši saistīti. Bērns pakāpeniski tajos apgūst darbības prasmes un tikai tad sāk patstāvīgi, radoši darboties pēc paša iniciatīvas.

Būtiska nozīme sākumskolēnu psihisko procesu izkopšanā ir spēlei, jo tajā sāk veidoties atmiņa un uzmanība. Spēles apstākļos bērni labāk koncentrējas un labāk atceras. Apzinātais mērķis (uzmanības koncentrēšana, iegaumēšana un atcerēšanās) bērnam visagrāk un vieglāk izpaužas spēlēs. (2, 20.)

Spēles sākumskolā praktizējamas gan mācību stundās, gan ārpusstundu darbā. Mācību stundās spēles izmantojam tad, kad bērni attiecīgajā situācijā apgūst dažādas prasmes.

Spēle ir mērķtiecīgi izmantojams līdzeklis pedagoģiskajā procesā. Līdz ar to, izmantojot jebkuru spēles veidu, kā mācību metodi, jāievēro šādi pamatnoteikumi:

- Spēle atbilst mērķim.
- Spēle atbilst bērna intelektuālajam līmenim un interesēm.
- Spēlēs izziņas darbība tiek īstenota sadarbībā ar citiem tās dalībniekiem.
- Spēlei ir nepieciešams atbilstošs materiālais nodrošinājums.
- Spēles dalībnieki ir izpratuši spēles noteikumus. (2, 30.)

Izmantojot spēli mācību procesā, svarīgi, lai tās gaitā tiktu ievēroti trīs posmi:

- sagatavošanās posms;

- spēles norise;
- spēles noslēgums jeb vērtēšanas posms. (2, 27.)

Sagatavošanās posma uzdevums ir mērķa izvirzīšana, motivācijas veidošana, iepazīstināšana ar noteikumiem, lomu pieņemšana. Šai posmā ir jābūt lielai skolēnu ieinteresētībai. Lai sasniegtu spēles mērķus, spēles norisei ir kārtīgi un rūpīgi jāsapagatavojas. Tālāk ir precīzi jāizskaidro spēles noteikumi un jāpārliecinās, ka skolēni tos ir sapratuši. Lai veidotu labvēlīgu skolēnu attieksmi pret spēli, sagatavošanās posmam jābūt maksimāli īsam, lai nepazustu interese par spēli.

Spēlei jābūt pareizi taktiski vadītai, lai tā sasniegtu savu mērķi un līdztekus veiktu audzināšanas funkcijas. (2, 29.)

Norises posma uzdevums ir izvirzīto mērķu izpilde, realizācija. Tā parasti ir veiksmīga, ja tiek nodrošināta spēlētāju līdztiesība, aktīva līdzdalība un spēles noteikumu ievērošana. Jāpanāk, ka spēles noteikumu diktētās darbības veic pilnībā visi spēles dalībnieki. Viens no veiksmes garantiem ir arī pozitīvs emocionālais fons. Šajā posmā aktīvi darbojas skolēni, bet spēle nedrīkst radīt lielu troksni stundas laikā, jo tas traucē koncentrēties, novirza skolēnu uzmanību. Ja skolotājs ir spēles vadītājs, tad jāraugās, lai tiktu ievēroti noteikumi, lai nebūtu troksnis, nekārtība stundā. Spēle ir jāvirza, bet nevajag to apspiest.

Noslēguma posma uzdevums ir darbības izvērtēšana un rezultātu novērtēšana. Analīzi var veikt skolotājs, tomēr ir arī jānodrošina to darīt arī pašiem spēles dalībniekiem. Svarīgi, lai skolēni, izvērtējot spēles gaitu, atklātu, kādas jaunas atziņas un prasmes ir ieguvuši. (26, 142.)

Šis posms ir atvēlēts spēles darbības analīzei, spēles rezultātu novērtējumam un spēlē sasniegto mērķu rezumējumam. Analīzē lielāka vērība jāpievērš tieši izziņas darbībai un tās rezultātiem. Šādi darbojoties, skolēni mācās un pierod analizēt un vērtēt savu darbību. Tātad, lai spēle veiksmīgi iekļautos mācību procesā, pedagogam, organizējot spēli, ir jāņem vērā vairāki nosacījumi un spēles organizācijas struktūra. (2, 29.)

Spēles nobeiguma daļā, pārrunājot spēles mērķus un rezultātus, kā arī katra guvumu no tās, bērni mācās uzklaut vienu otru, dalīties priekā un savaldīt savas negatīvās emocijas neveiksmju gadījumā. (2, 34.)

Visi trīs spēles organizācijas posmi, to uzdevumi un spēlētāju darbības ir cita no citas izrietošas, savstarpēji atkarīgas un tikai kopā veido vienu veselumu, ko sauc par spēli. (12, 59.)

Spēle veicina arī skolēnu un skolotājas sadarbību, veicina mācīšanās un audzināšanas vienotību. Katrai spēlei ir savs kodols, tā saucamie spēles uzdevumi. „Uzdevumos parasti ietverti divi aspekti: izziņas aspekts, apgūstot dažādus darbības paņēmienus, zināšanas, prasmes, un audzināšanas aspekts – attieksmju veidošana, bērnu sadarbības, saskarsmes paņēmieni apguve.” (1, 196.)

Spēles ar noteikumiem ietver dažādus mērķus un uzdevumus, ko izvirza skolotājs. Uzdevumam jābūt īsam un saprotamam. Pirms spēles bērniem jāsaņem saprotams skolotāja skaidrojums, ko, kā un kāpēc visi vai katrs darīs. Pedagoģisko mērķi izvēlas skolotājs, zinot, ko viņš vēlas sasniegt ar šo spēli.

Mērķis var būt gan zināšanu apguve, gan uzvedības normu apguve, gan fiziskā attīstība, dažāda rakstura korekciju veidošana un attīstīšana, pašvērtējuma prasmes veidošana un daudz kas cits.

Spēlē pedagoģiskajā procesā svarīgi iesaistīt visus skolēnus, jo spēle ir tikai līdzeklis konkrēta mācību satura apguvei. Izmantojot spēli, ne mazāk svarīgi apzināties, ka spēles norisi ietekmē konkrēti apstākļi: spēlētāju noskaņojums, ieinteresētība, gatavība piedalīties, noteikumu izpilde.

Iepriekš minētie apgalvojumi ļauj secināt, ka spēle pedagoģiskajā procesā ir viens no mācību satura apguves līdzekļiem atbilstīgi mācību mērķim un uzdevumiem.

Spēles izvēli nosaka arī konkrētā mācību priekšmeta, šai pētījumā, latviešu valodas mācību satura specifika.

3. LATVIEŠU VALODAS MĀCĪBU PROCESS SĀKUMSKOLĀ UN SPĒLES VIETA TAJĀ

Cilvēks apkārtējo pasauli iepazīst ar domāšanas, atmiņas, priekšstatu, iztēles un valodas palīdzību. Visi šie procesi veido intelektu, kurš, tāpat kā valoda, cilvēkam veidojas jau agrā bērnībā un tālāk pilnveidojas pirmsskolas, skolas un brieduma gados.

Mācības skolā ir ļoti nozīmīgs, kaut arī ne vienīgais posms cilvēka izglītošanā; tās var dot būtisku ieguldījumu cilvēka zināšanu attīstībā, prasmju un iemaņu izkopšanā, vērtību izpratnē.

“Latviešu valodas prasme ir viens no sabiedrības integrācijas pamatnosacījumiem. Tādēļ īpašas uzmanības centrā ir gan latviešu valodas apguves rezultāts – valodas prasme, gan process – tas, kā notiek valodas mācīšana.” (21, 89.)

3.1. Latviešu valodas mērķis, uzdevumi un apguves īpatnības jaunākajā skolas vecumā

Mūsdienās arvien aktuālāki kļūst jautājumi par to, kā skolā valodas stundās palīdzēt skolēnam apgūt to, kas būs vajadzīgs visu mūžu, kā mācīt arī latviešu valodu. (16,16.)

Latviešu valodas mācības nav tikai viens no skolas mācību priekšmetiem, tā ir arī katra bērna nacionālās identitātes, piederības valstij apzināšanās tiešākais līdzeklis. Latviešu valoda ir cilvēka dzīvības būtiskākā sastāvdaļa, tāpēc tā arī skolā apgūstama kā organiska dzīves mācība, ko nedrīkstētu mākslīgi atdalīt no katra indivīda komunikatīvās būtības īpatnībām. (16, 5.)

Valoda nav tas mācību priekšmets, kuru var mācīties tikai kontroldarbam, eksāmenam vai atzīmei, jo zināšanas būs vajadzīgas arī pēc tam – dzīvē. (16, 12.)

Mācību mērķi, uzdevumi un principi veido mācību pamatnostādnes, kuras respektējot tiek risināts jautājums par mācību priekšmeta saturu, mācību vielas izvēles un izklāsta principiem, mācību metodēm, paņēmieniem, mācību formām un citiem mācību sistēmas struktūrelementiem. Mācību mērķi, uzdevumi un principi ir ikviena mācību priekšmeta metodiskās sistēmas didaktiskais kodols, kurš kopā ar citiem elementiem veido mācību sistēmas struktūru. (16, 17.)

Jaunākā skolas vecuma posmā ir nepieciešams iesaistīt skolēnus daudzpusīgā valodas lietošanā. Tādēļ par prioritāro mērķi šajā posmā ir jāatzīst komunikatīvais mērķis, par galveno

uzdevumu – komunikatīvo prasmju veidošana. Komunikatīvā pieeja valodas mācībā nozīmē mācīt skolēnus aktīvai runas darbībai, kā arī valodas lietošanai noteiktiem saziņas nolūkiem.

Pilnvērtīgai valodnieciskai saziņai ir nepieciešama prasme klausīties, uztvert un izprast dzirdēto, prasme lasīt un apjēgt tekstā ietverto informāciju, izmantot to, prasme rakstīt tā, lai adresāts rakstīto pilnvērtīgi saprastu. (25, 3.)

Izglītošanās procesā skolēniem jārada patstāvīgas izzināšanas un pašatklāsmes iespēja, jāļauj pašiem meklēt un ieraudzīt saikni un sakarības starp notikumiem, lietām, parādībām. Skolotāja uzdevums ir palīdzēt skolēniem izvirzīt jautājumus un iemācīt rast atbildes uz tiem visdažādākajos veidos. Ir jāpalīdz skolēniem saskatīt un izprast saikni starp jauno informāciju un viņu ikdienas dzīvi, ģimeni, draugiem, sabiedrību.

Valoda ir domāšanas saziņas instruments, pārdzīvojumu izteicējs. Tās apgūšana veicina personiskās un kultūras identitātes veidošanos. Laba valodas prasme ļauj sazināties skolā un citur, tagad un nākotnē, un ir nozīmīga turpmākajā izglītības procesā. Svarīgi, lai skolēns valodas apguves procesā izprastu un praktiski pārlicinātos par to. Šī izpratne motivēs viņu apzināti rūpēties par dzimtās valodas apguvi. (20.)

Kad bērni atnāk uz skolu, viņi ir pārlicināti, ka zina savu dzimto valodu un prot tajā izteikties. Šī pārlicība ir gan patiesa, gan nepatiesa. Bērni prot savu valodu ikdienas saziņas līmenī, var sarunāties ar citiem vienaudžiem, ar vecākiem, brāļiem, māsām. Turklāt viņi runā vairāk vai mazāk gramatiski pareizi, ir izveidojušies viņu „iekšējā gramatika”, tas ir, gramatiskā kompetence, kas ir neapzināta dzimtās valodas likumu lietošana runā. (16, 64.)

Skolā bērns mācās apzināt savu iekšējo gramatiku un sasaistīt to ar ārējo gramatiku – valodnieku izstrādāto likumu sistēmu, kas apraksta iekšējās valodas likumības. Iemācīt bērnam savu runu apzināties, apzināt savas valodnieciskās prasmes visos valodas līmeņos ir ļoti svarīgi, jo tas rada pārlicību, savukārt pārlicība rada drošības izjūtu. Ikvienam cilvēkam ir svarīgi apzināties, ka viņš prot savas domas izteikt un aizstāvēt jebkurā situācijā. (16, 65.)

Valsts noteiktajos dokumentos latviešu (dzimtās) valodas mācību priekšmeta mērķis pamatizglītībā ir attīstīt skolēnu kompetenci latviešu valodā, prasmi izteikt sevi un sazināties latviešu valodā, apzināties valodas lomu savas personības izveidē, nacionālās identitātes saglabāšanā un starpkultūru dialoga veidošanā.

- 1.–3. klasē nepieciešams radīt lingvopedagoģisku mācību vidi, mērķtiecīgi piedāvājot tādu mācību saturu, ar kura palīdzību tiktu izkopta prasme klausīties, lasīt, saņemt un sniegt informāciju, izteiktas un pamatotas savas domas;
- veicināta valodas izjūtas attīstība;
- mācīts iepazīt valodas uzbūvi, likumsakarības un funkcionēšanu;

- mācīts apzināties dzimtās valodas nozīmi personības attīstībā;
- sekmēta savas tautas kultūras iepazīšana dzimtās valodas mācību procesā;
- veicināta mācību līdzekļu un uzziņu literatūras izmantošana;
- mācīts izmantot dažādus izziņas veidus un apzināties atbildību par mācību rezultātu;
- sekmēta patstāvīgā darba iemaņu veidošanās mācību procesā;
- veicināta interese par mācībām, par norisēm sabiedrībā un dabā. (20.)

Savukārt 4.–6. klasē latviešu valodas stundā tiek turpināts:

- pilnīgot prasme mērķtiecīgi izvēlēties valodas līdzekļus atbilstoši saziņas situācijai un mērķim;
- pilnīgot klausīšanās, lasīšanas, runāšanas un rakstīšanas prasme;
- mācīts loģiski sakārtot un izteikt savas domas un pamatot spriedumus;
- sekmēt izpratnes veidošanās par valodas sistēmas likumsakarībām un funkcionēšanu;
- sniegt informāciju par latviešu valodas izcelšanos un rakstības attīstību;
- rosināt pētīt un iepazīt tautas kultūras atspoguļojumu valodā;
- veicināt izpratne par dzimto valodu kā tautas kultūras un nacionālās identitātes sastāvdaļu;
- izkopt prasme izmantot mācību līdzekļus, uzziņu literatūru, mūsdienīgas informācijas tehnoloģijas valodas mācīšanās procesā;
- sekmēt valodas mācību organizēšanas un plānošanas, kā arī rezultātu prognozēšanas un analīzes prasmju attīstību. (20.)

Lai sekmīgi realizētu latviešu valodas stundām izvirzītos mērķus, attīstītu skolēnu dotumus un rosinātu apgūt jaunas zināšanas, pedagoģiskais process sākumskolā jāplāno un jāveic, ievērojot bērnu vecumposmu attīstības īpatnības. Skolotājiem jāpārdomā, kādas mācību metodes un darba organizācijas formas izmantot mācību stundā, lai rosinātu sākumskolas skolēnos interesi un uzturētu uzmanību, kā arī veicinātu radošās domāšanas attīstīšanu. Kā vienu no mācību darba organizācijas formām sākumskolā uztveres, uzmanības, atmiņas, iztēles, domāšanas un runas procesu attīstīšanai psihologi G. Svence iesaka izmantot didaktisko spēli. (28, 104.) Ar didaktiskās spēles palīdzību skolēnos tiek rosināta interese izziņāt mācāmo vielu, tanī pašā laikā rada iespējas izjust kolektīva lomu darbā, klasesbiedru atbalstu un pieradina skolēnus pie garīgās piepūles.

Valodas spēles veicina arī skolēnu loģiskās domāšanas attīstību “ Spēle ir savdabīga pāreja no rotaļas darbības uz mācību darbību, jo satur interesantus, jaunus elementus un risinājumus. Tie palīdz pedagogam veidot mācību vidi saistošai valodas apguvei.” (15, 3.)

Latviešu valodai ir nozīmīgākā vieta starp skolas mācību priekšmetiem ne vien tāpēc, ka šis mācību priekšmets palīdz apgūt paamtpasmes- prasmi lasīt un rakstīt, prasmi runāt un klausīties, bet arī tāpēc, ka tā arī visu citu mācību priekšmetu apguves priekšnoteikums. Latviešu valodas kā mācību priekšmeta saturs ir integrēts.

- lasītmācīšana un rakstītmācīšana;
- glītrakstīšana;
- literāru tekstu lasīšana un analīze;
- runas attīstīšana;
- atsevišķu valodas likumību izpēte un latvisku izteiksmes līdzekļu apguve;
- domrakstu mācīšana. (20.)

Caurviju un veseluma princips ir priekšnoteikums, lai minētās darbības jomas netiktu atrautas viena no otras. Valodas kā veseluma izpratne paredz daudzu metožu un paņēmienu vienotību mācībās. Tā ir četru valodas pamatprasmju – lasīšanas, klausīšanās, runāšanas, rakstīšanas – integrācija, mērķtiecīgi organizētā pedagoģiskā procesa laikā.

Valodai ir būtiska nozīme skolēna intelektuālajā, emocionālajā un sociālajā attīstībā. Tā ir domāšanas un saziņas līdzeklis, ar kuru izsaka pārdzīvojumus. Tā ir viena no svarīgākajām prasmēm, kuru skolēni izmanto sadzīvē, mācību procesā un pašizpaušmē.

Latviešu valoda latviešu mācībvalodas skolās ir gan mācību priekšmets, gan arī līdzeklis citu mācību priekšmetu satura apguvei. Viens no pamatizglītības mērķiem ir nodrošināt izglītojamo ar sabiedriskajai un personiskajai dzīvei nepieciešamajām pamatzināšanām un pamatprasmēm, tāpēc pamatizglītības 1.–3. klasē mācību priekšmetā "Latviešu valoda" apgūstamajām lasīšanas un rakstīšanas prasmēm ir būtiska nozīme. (20.)

Latviešu valodas mācīšana attīsta izglītojamā kompetenci latviešu valodā, prasmi sazināties latviešu valodā, apzināties valodas nozīmi personības izveidē, nacionālās identitātes saglabāšanā un starpkultūru dialoga veidošanā.

Pamatizglītības 1. posmā (1.-3.klase) ir nepieciešams iesaistīt skolēnus daudzpusīgā valodas lietošanā. Tādēļ par proritāro mērķi šajā posmā ir jāatzīst komunikatīvais mērķis, par galveno uzdevumu – komunikatīvo prasmju veidošana. Komunikatīvā pieeja valodas mācībā nozīmē mācīt skolēnus aktīvai runas darbībai, kā arī valodas lietošanai noteiktiem saziņas nolūkiem. (20.)

Pilnvērtīgai valodnieciskai saziņai ir nepieciešama prasme klausīties, uztvert un izprast dzirdēto, prasme lasīt un apjēgt tekstā ietverto informāciju, izmantot to, prasme rakstīt tā, lai adresāts rakstīto pilnvērtīgi saprastu. (25, 7.)

Tā kā jaunākās skolas vecuma bērni ir kustīgi, tad tieši spēle vai tās elementi paredzēti runas, domāšanas radošās darbības attīstībai. Jaunākā skolas vecuma bērniem piemērotas ir tās didaktiskās spēles, kas veicina valodas, runas, sociālo prasmju apguvi. (1, 196.)

Izglītošanās procesā skolēniem jārada patstāvīgas izzināšanas un pašatklāsmes iespēja, jāļauj pašiem meklēt un ieraudzīt saikni un sakarības starp notikumiem, lietām, parādībām. Skolotāja uzdevums ir palīdzēt skolēniem izvirzīt jautājumus un iemācīt rast atbildes uz tiem visdažādākajos veidos. Ir jāpalīdz skolēniem saskatīt un izprast saikni starp jauno informāciju un viņu ikdienas dzīvi, ģimeni, draugiem, sabiedrību.

Jaunākās skolas vecumposmā notiek strauja anatomiski fizioloģiskā nobriešana. Nobriest lielās smadzeņu puslodes, nervu sistēmas procesi kļūst kustīgāki. Strauji attīstās valoda, aktīvais vārdu krājums, skolēni apgūst jaunus vārdus, jēdzienus, viņiem patīk eksperimentēt ar nedzirdētiem vārdiem.

Plānoto mācību uzdevumu rezultāti lielā mērā atkarīgi ne tikai no mācību mērķu noteikšanas, bet arī no mācību uzdevumiem un saturam atbilstošu metožu un mācību darba organizācijas formu izmantošanas mācību procesā.

Lai skolēni iemācītos apzināti paust savas domas un jūtas latviskā valodas formā, kas liecinātu par valodas kultūru un cieņas pilnu attieksmi pret dzimto valodu, svarīgs valodas mācīšanas uzdevums ir runas attīstīšana. Tāpēc mācību procesa laikā visās runas darbībās ir vēlams izmantot runas situāciju modelēšanas metodi.

Runas situāciju modelēšana rada dabiskus apstākļus spēlei kā mācību metodei. Skolēni, inscenējot dažādas runas situācijas, darbojas dabiskas saskarsmes apstākļos, kuros ir skolēnam izprotams runas adresāts, runas motīvs un mērķis, kā arī runas vide un tēma.

Lai pilnveidotu un attīstītu skolēnu runu, latviešu valodas mācību apguves procesa laikā, skolēniem ir jāpiedāvā tādi uzdevumi, kas palīdz apgūt prasmi:

- atstāstīt saviem vārdiem, tuvu tekstam, izlases veidā, īsi, radoši;
- stāstīt par savu pieredzi;
- iesaistīties dialogā, diskusijā;
- sacerēt pasakas, dažādus stāstus, mīklas, dzejoļus;
- inscenēt dažādas situācijas, lietojot piemērotas frāzes;
- atstāstīt un sacerēt gan vēstījuma, gan apraksta tipa tekstus;
- rakstīt atstāstījumus un literārās jaunrades darbus;

- sacerēt un noformēt paziņojumus, uzvedības noteikumus vasarā mežā u.c. lietišķus rakstus;
- atstāstīt un sacerēt dažādos stilos – publicistiskajā, poētiskajā u.c. (25, 19.)

Strādājot ar jaunākās skolas vecuma bērniem, latviešu valodas mācību procesa apguvē skolotājam ir svarīgi apzināties arī savu lomu. “Skolotājs ir skolēnu darba atvieglootājs, kurš mērķtiecīgi iekārto darba vidi un veido mijattiecības ar skolēniem. Mācību vide klasē būtu jāveido tā, lai iedvesmotu skolēnus pētīt, atklāt un mācīties. Skolēni ir jāiedrošina “būvēt” savas zināšanas uz tām, kuras viņi jau zina, jāatjauno zināšanas un jāizmanto turpmākajā mācīšanās procesā. Skolotājam ir jāplāno skolēniem nozīmīgas aktivitātes mutvārdu un rakstiskās valodas apguvei, sistemātiski jānovēro un jāanalizē skolēnu darbība. Šie rūpīgie skolēnu un viņu darbības novērojumi dod pamatu pedagogam novērtēt katra skolēna mācīšanos, un individuāli plānot viņam tādas aktivitātes, kas sekmētu tā attīstību.” (21, 59.)

Neviens pedagogs nedrīkst aizmirst, ka katram bērnam ir savs individuālais attīstības temps, kas pieļauj kāda atsevišķa prognozējamā rezultāta agrāku vai mazliet vēlāku sasniegšanu.

3.2. Latviešu valodas saturs un spēle tās apguvei

Pētot izvirzīto problēmu (spēļu izmantošana mācību vielas apguvē latviešu valodas stundās), noskaidrots, ka latviešu valodas mācību stundās svarīgi ir pilnveidot visas prasmes (runāt, klausīties, lasīt, rakstīt).

Bērnu radošas darbības, iztēles un fantāzijas sekmēšanai nepieciešams pavērt plašu iespēju loku jau sākumskolas posmā latviešu valodas mācību procesā, jo tieši valodas stundas ir tās, kas veicina izziņas darbības aktivizēšanu. Jāņem vērā, ka tās ir didaktiskās spēles, kas prasa, lai to noteikumi veicina latviešu valodas satura apguvi.

Latviešu valodas stundās spēle var rosināt radošo fantāziju, veidot vizuālos un asociatīvos tēlus. Spēle ir arī tā, kas “ rada pārlicību, ka dzimtās valodas stundas nav likumu varmācīga iekalšana, diktātu, kontroldarbu, domrakstu un garlaicīgu vingrinājumu rakstīšana burtnīcās. Spēle ir tā, kas rosina skolēnu patstāvīgi darboties, bet, kā zinām, „īkviena pedagoga uzdevums ir rosināt skolēnus domāt, neapšaubāmi – to nemitīgi darīt arī pašam”. (8, 73)

Ar spēļu palīdzību aktīvas darbības procesā var panākt to, ka skolēni, aizraujoties ar darbību spēlē, nepamana, ka viņi daudz iemācās. Sākumskolas klasēs didaktiskās spēles var izmantot jebkurā latviešu valodas mācību stundas daļā, sevišķi tad, kad skolēni ir noguruši un viņi ir jāieinteresē, jo spēle palīdz apgūt dažādu valodas mācību materiālu, kā arī nostiprināt un pārbaudīt skolēnu zināšanas fonētikā. (15, 3.)

Latviešu valodas stundās sākumskolā ļoti veiksmīgi var izmantot tādas spēles, kuru izpilde skolēniem ir jāveic, strādājot grupās. Šīs darba formas izmantošana sekmē labākas sapratnes veidošanos starp skolēniem, māca izteikt savu viedokli, to pamatot, uz klausīt citus un respektēt citu viedokli. Grupālā darba forma prasa papildus sagatavošanos no skolotāja un piepūli no skolēniem, taču tanī pašā laikā tā skolēnos izsauc sajūsmu un aizrautību, tā organiski iekļaujas integrētajā mācību procesā. (26, 83.)

Spēles noder arī vārdu krājuma paplašināšanai un bagātināšanai var izmantot spēli, kurā, piemēram, skolēniem, strādājot pa pāriem vai grupām, jāizdomā pēc iespējas vairāk vārdkopnosaukumu. Tādējādi skolēniem tiek dota iespēja izmantot ne tikai latviešu valodas stundās iegūtās zināšanas, bet arī zināšanas, kuras ir iegūtās saistībā ar praktisko dzīves pieredzi.

Uzsākot mācīties par kādu no vārdšķirām, radot interesi par tām, mācību vielu nostiprinot un pārbaudot iegūtās zināšanas – skolotāji var piedāvāt skolēniem spēlēt ar iepazīstamajiem vārdiem. Latviešu valodas stundās, izspēlējot dažādas vārdu spēles, skolēnu uzmanība tiek pievērsta arī daudzveidīgai vārdu izmantošanai.

Ne vienmēr skolēni var piedalīties reālās situācijās, mēģināt analizēt un risināt dzīves problēmas. Skolēniem, imitējot reālās situācijas, ir iespējams apspriest dažādus jautājumus, mācību stundā izmantojot imitācijas un lomu spēles. Iespējamo darbību daudzveidību lomu spēlē nosaka lomu spēles funkcijas (aprakstīt, demonstrēt, attīstīt, reflektēt, izprast un izpaust) (skat. 4. pielikumu), kurām atbilstoši izdala vairākus lomu spēles veidus. (26, 179.)

Latviešu valodas stundās, izmantojot lomu spēles, tiek attīstīta skolēnu interese par valodu. Piedalīšanās lomu spēlēs aktivizē esošās skolēnu zināšanas un palīdz tās izmantot. Ar lomu spēles palīdzību skolēniem tiek piedāvāts domāt, spriest, runāt, sarunāties, klausīties un risināt problēmas. Viena no galvenajām lomu spēles priekšrocībām ir strādāšana grupās, kuras laikā skolēni veic darbību kopumu noteiktu rezultātu un mērķu sasniegšanai. Organizējot un vadot lomu spēli, pedagogam spēles gaitā ir jācenšas pēc iespējas vairāk aktivizēt skolēnu iegūtās zināšanas.

Latviešu valodas stundu nobeigumā ar spēles palīdzību iespējams ne tikai sistematizēt apgūto, bet arī stimulēt koncentrēšanās spējas. Spēlējoties skolēns apgūst dažādas sociālās prasmes.

Spēļu izmantošanas iespējas latviešu valodas apgūvē ir ļoti daudzveidīgas un atkarīgas no pedagoga profesionalitātes un kompetences. Skolotāja uzdevums rosina viņu plānot interesantas un skolēniem saistošas mācību stundas, ko lielā mērā nodrošina spēļu lietojums.

Iekļaujot regulāri spēles mācību procesā skolēni kļūst atraisītāki. Tāpat spēlē iesaistās arī bīklākie skolēni. Spēles var izmantot dažādos stundas posmos – gan aktualizējot

iepriekšējās zināšanas un prasmes, gan ievadot jaunu tematu, gan nostiprinot apgūto mācību vielu, gan veidojot noteiktas prasmes un iemaņas, kā arī izmantojot zināšanas jaunā situācijā. Izprotot bērnu personības psihiskās attīstības īpatnību nozīmīgākās vajadzības un vadošās darbības īpatnības, ir iespējams latviešu valodas apguvi padarīt interesantu un aizraujošu, izmantojot mācību vielai piemērotas spēles.

4. SPĒĻU IZMANTOŠANAS PIEREDZE LATVIEŠU VALODAS STUNDĀS

4.1. Pētījuma vispārīgs raksturojums

Lai meklētu atbildi uz jautājumu „ķēdi” kādi svarīgākie pedagoģiski psiholoģiskie nosacījumi jāņem vērā, izvēloties un īstenojot spēles latviešu valodas stundās, tika veikts empīriskais pētījums. Pētījums sastāv no 2 posmiem:

1.posmā tiek izpētīta skolēnu un skolotāju pieredze par didaktisko spēļu izmantošanu latviešu valodas stundās.

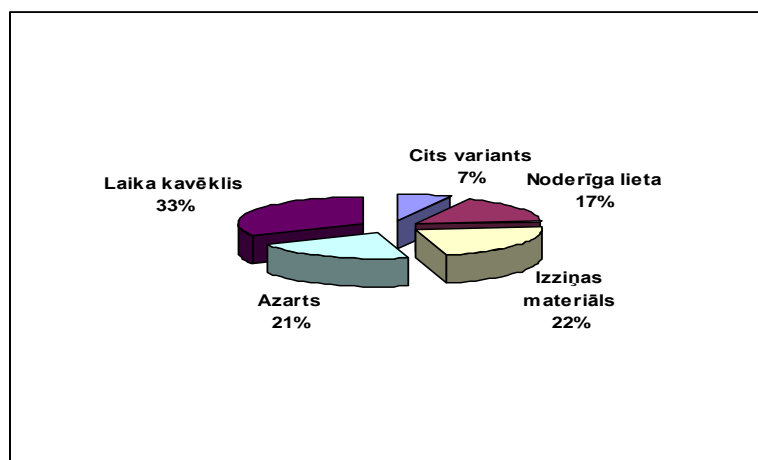
2.posmā ir apkopota informācija par to, kā noris skolēnu mācīšanās klausīties, runāt ja apzināti iekļauj spēli.

1.posmā, lai noskaidrotu, kā spēles tiek izmantotas latviešu valodas stundās, tika veikta skolēnu aptauja.

Aptaujā iekļauti jautājumi par spēli un tās nozīmi skolēnu dzīvē. Šīs anketas bija anonīmas. Aptaujā kopā piedalījās 55 skolēni (anketas paraugu skatīt 1.pielikumā).

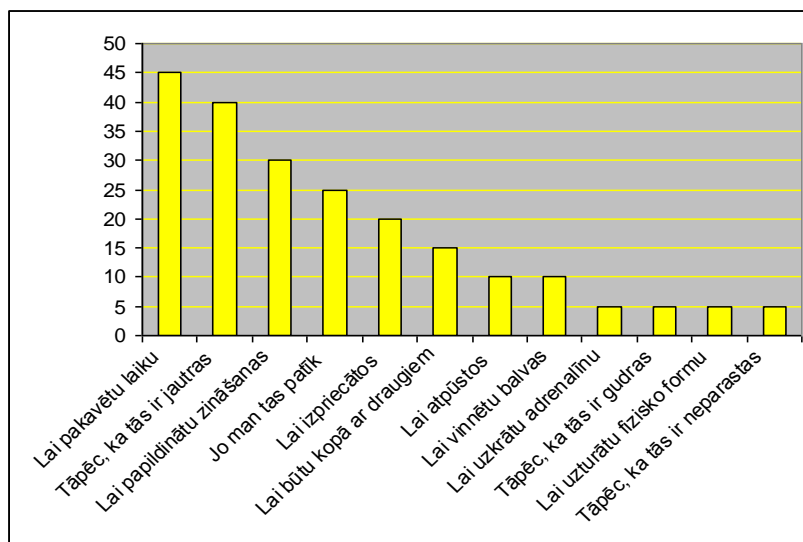
4.2. Pētījuma rezultāti un to analīze

Vispirms tika noskaidrots, kā skolēni skaidro terminu „spēle”. Skolēnu atbildes rosina domāt, ka skolēni to neuztver kā līdzekli latviešu valodas apguvei. 33% procenti to uztver kā laika kavēkli, 21% - kā aizraušanos, azartu. Tikai 22% spēli uztver kā mācīšanās līdzekli (skat. 3.1.attēlu). Būtiski bija iegūt informāciju par to, kāpēc skolēni piedalās spēlē.



3.1. att. Termina „spēle”izpratne

Uz jautājumu „Kāpēc Tu spēlē spēles?”, vairākums skolēnu atbildēja, ka viņi to dara tāpēc, lai pakavētu laiku un tāpēc, ka spēles ir jautras un interesantas, tās papildina viņu zināšanas. 45 aptaujātie skolēni spēlē spēles, lai pakavētu laiku. 40 – tāpēc, ka tās ir jautras. 30 skolēni apstiprina, ka spēlējoties var papildināt savas zināšanas, tas ļauj secināt, ka skolēni tomēr apzinās, ka arī spēlējoties var mācīties. (skat. 3.2.attēlu).



3.2. att. Iemesli, kāpēc bērni spēlē spēles

Pētījuma 1.posmā tika piedāvāts spēļu saraksts, un skolēniem bija jāatzīmē, kuras no tām viņi izmanto, mācoties latviešu valodu (spēļu saraksts apkopots 3.1.tabulā).

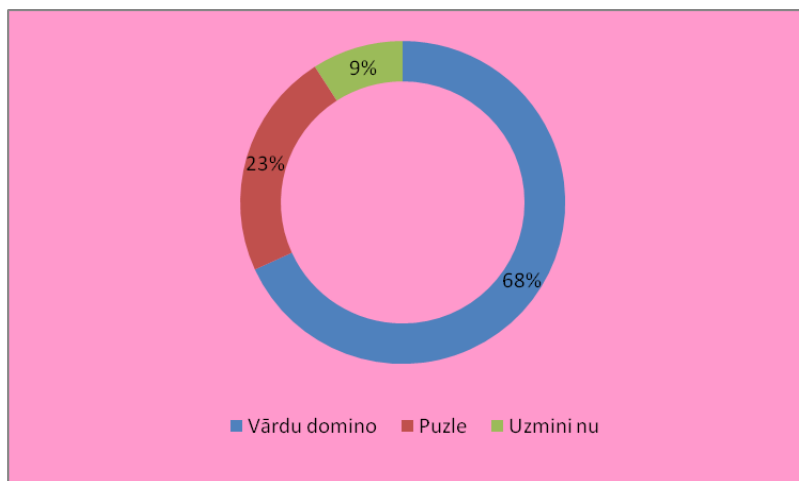
3.1. tabula

Spēļu saraksts

Spēles	Punkti
„Mēmais šovs”	20
„No pusvārda”	6
Vārdu saukšana/rakstīšana	4
Kuģu lādēšana ar vārdšķiru vārdiem	4
Burtu loto	3
Puzles (tekstu salikšana no daļām)	3
Vārdu minēšana pēc attēla	2
Zilbju kartītes	2
Vārdu virknes	2
Klusais telefons; burti	2
Vārds meklē savas saknes	1
Zilbju loto	1
Vārdu domino	1

Saskaitot skolēnu atbildes ļauj secināt, ka vairākums skolēnu uzskata, ka latviešu valodas stundās pārsvarā spēlē: "Mēmo šovu", "No pusvārda".

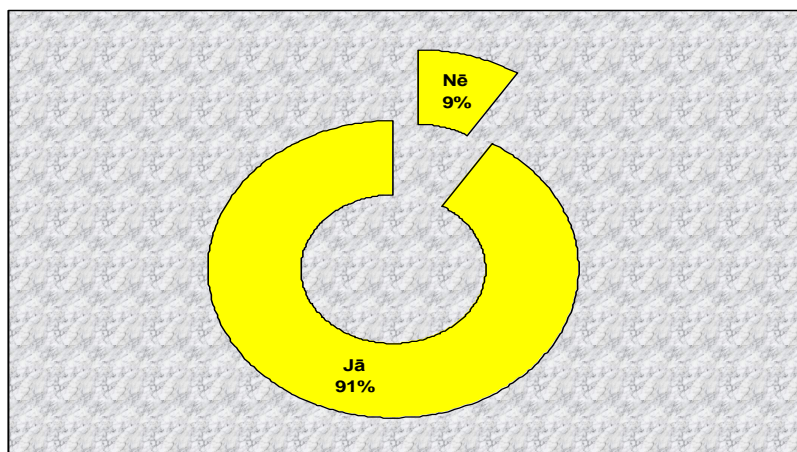
Aptaujā tika iekļauts jautājums, kuras spēles patīk vislabāk. (skat. 3.3.attēlu).



3.3. att. Latviešu valodas stundā izmantotās spēles, kuras bērniem patīk vislabāk

Pētījuma rezultāti ļauj secināt, ka lielākajai daļai skolēnu vislabāk patika spēlēt spēli "Vārdu domino" (68%), "Puzle" (23%). Skolēniem maz interesē spēle „Uzmini nu” (9%), jo, lai veiktu šīs spēles nosacījumus, bija jāzina daudzas latviešu tautasdziesmas. Var secināt, ka šī spēle skolēniem ir par sarežģītu.

Pētījuma laikā skolēni atklāja arī savu izpratni par to, kā spēle palīdz mācīties latviešu valodu. (skat. 3.4.attēlu).



3.4. att. Vērtējums par spēles lomu mācību satura apguvei latviešu valodas stundās

Datu analīze parāda, ka lielākajai daļai skolēnu ar spēļu palīdzību ir vieglāk apgūt mācību vielu (91%). Tikai 9% skolēnu atbild, ka spēle nepalīdz apgūt latviešu valodas saturu.

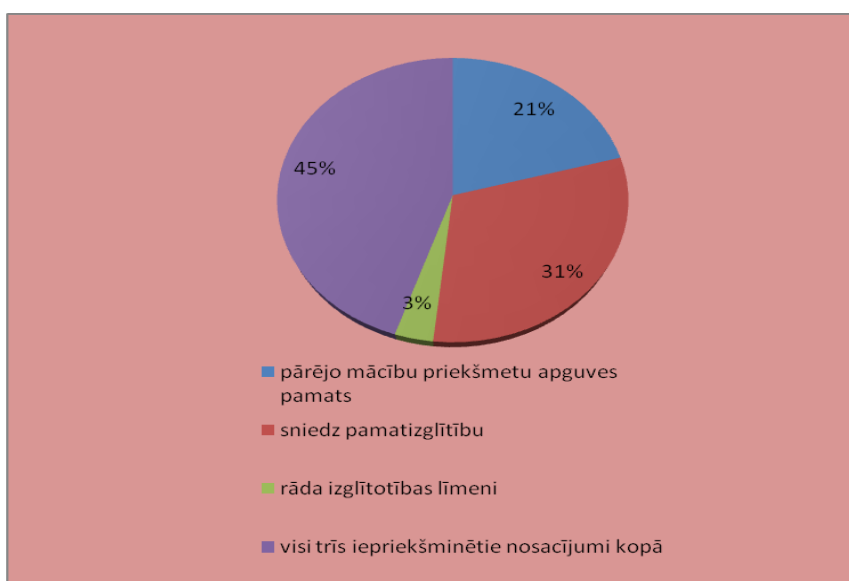
Lai izpētītu, kāds ir latviešu valodas mācību grāmatās piedāvātais uzdevumu un vingrinājumu apjoms, kuros iekļauti dažādi spēļu elementi, tika izveidota arī anketa

sākumskolas skolotājiem. Anketas mērķis bija noskaidrot sākumskolas skolotāju viedokli par spēļu izmantošanas iespējām mācību procesā. (anketas paraugu skatīt 2.pielikumā).

Pētījumā tika iesaistīti 12 sākumskolas skolotāji no Salaspils 1. vidusskolas, 13 sākumskolas skolotāji no Salaspils 2. vidusskolas un 4 sākumskolas skolotāji no Ulbrokas vidusskolas. Apkopojot anketēšanas rezultātus, var secināt, ka tika gūta 100% atsaucība no anketēšanā iesaistītajiem sākumskolas skolotājiem, kas liecina par to, ka pedagogiem ir interese un pieredze saistībā ar spēļu organizēšanu un izmantošanu mācību procesā.

Lai izdarītu secinājumus par iegūtajiem rezultātiem, tika izanalizēti anketas jautājumi.

Tā kā latviešu valoda sākumskolā ir mācību priekšmets, kurā apgūst tādas prasmes, kas nepieciešamas citu mācību priekšmetu satura apguvei, tad anketā tika iekļauts jautājums par to, kā skolotāji vērtē latviešu valodas vietu izglītības programmā. Rezultāti liecina, ka 45% anketēto skolotāju atzīst, ka latviešu valoda ir visu pārējo mācību priekšmetu apguves pamats. 24% skolotāju uzskata, ka latviešu valoda sniedz to pieredzi, kas svarīga izglītībā kopumā. Bez šiem pieminētajiem nosacījumiem, 31% skolotāju domā, ka ar visi trīs iepriekšminētie nosacījumi latviešu valodā ir galvenie nosacījumi. (skat. 3.5.attēlu).

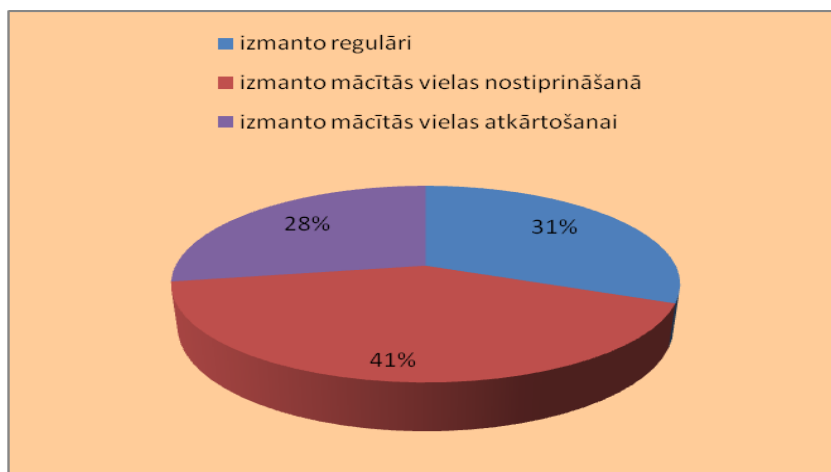


3.5. att. Skolotāju viedoklis par latviešu valodas kā mācību priekšmeta nozīmi

Apkopojot skolotāju sniegtās atbildes uz šo anketas jautājumu, var secināt, ka lielākā daļa anketēto sākumskolas skolotāju uzskata, ka no latviešu valodas apguves prasmes sekmē arī visu pārējo mācību priekšmetu apguvi.

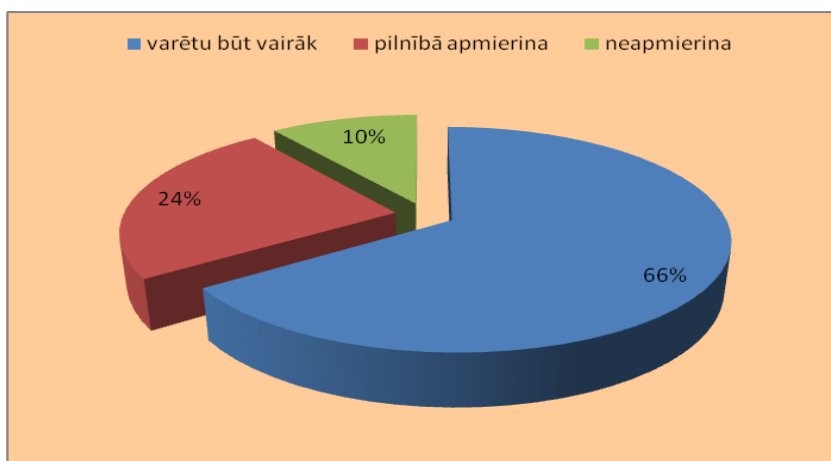
Pētījuma sakarā svarīgs bija skolotāju viedoklis par spēļu izmantošanu mācību procesā.

Apkopojot skolotāju atbildes uz šo jautājumu, tika noskaidrots, ka 100% anketēto sākumskolas skolotāju viennozīmīgi uzskata, ka latviešu valodas mācību stundās vajadzētu izmantot dažādas spēles.



3.6. att. Spēļu izmantošana latviešu valodas mācību stundās

Pētījumā svarīgi bija noskaidrot, vai sākumskolas skolotāji latviešu valodas mācību stundās izmanto spēles. Skolotāju sniegtās atbildes liecina par pedagogu vēlēšanos un prasmi mācību procesu daudzveidot un mācību stundās skolēniem piedāvāt arī kaut ko netradicionālu un interesantu. 31% anketēto skolotāju latviešu valodas mācību stundās spēles izmanto regulāri, 41% skolotāju latviešu valodas stundās spēles izmanto tikai mācītās vielas nostiprināšanā, bet 28% skolotāju mācību procesā spēles izmanto mācītās vielas atkārtotai. (skat. 3.6.attēlu).

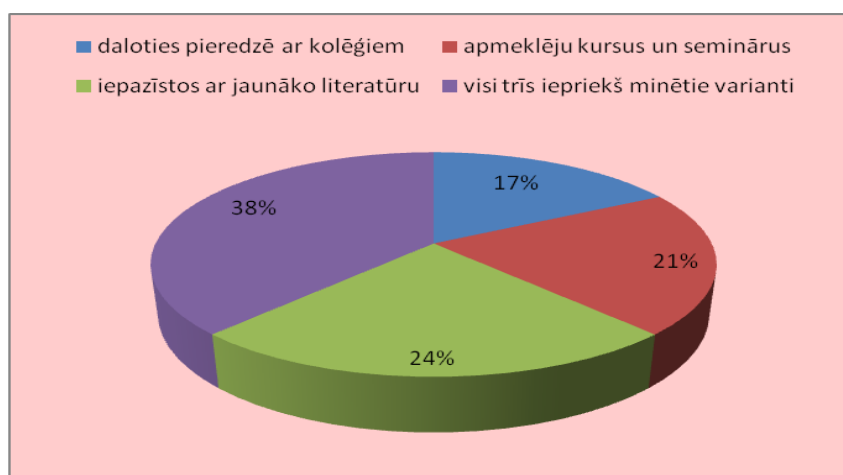


3.7. att. Mācību grāmatās iekļauto uzdevumu ar spēles elementiem daudzveidība

Atklājās, ka spēles latviešu valodas stundās skolotājas izmanto ne tikai mācāmās vielas apgūšanai un nostiprināšanai, bet arī atslodzei, piemēram, “Neparastais stāstiņš” (4.1.

pielikums), “Vēlējuma kamoliņš” (4.2. pielikums). Piedaloties spēlēs, kurās izmantoti literatūras un valodas materiāli, skolēni atjauno un nostiprina zināšanas, bagātina valodu, trenē atmiņu. “Augošais vārds” (4.3. pielikums), “Vārdu kāpnītes” (4.4. pielikums). “Profesiju domino” (4.5. pielikums), “Skolotājs un skolēni” (4.6. pielikums), “Maxsimarketā” (4.7. pielikums).

66% sākumskolas skolotāju uzskata, ka latviešu valodas mācību grāmatās tomēr varētu būt vairāk uzdevumu un vingrinājumu ar spēļu elementiem. 24% no anketētajām skolotājām uzskata, ka viņas pilnībā apmierina latviešu valodas mācību grāmatu metodiskais nodrošinājums ar vingrinājumiem un uzdevumiem, kuros iekļauti spēļu elementi, un piebilst, ka skolotāji var paši izdomāt savas spēles, kuras priekšā pasaka pats darbs, jo nav un nebūs tāda mācību līdzekļa, kas pilnībā atbilstu jebkuras klases vai jebkura skolēna vajadzībām. 10% sākumskolas skolotājus tomēr mācību grāmatās piedāvāto uzdevumu un vingrinājumu daudzums, kuros iekļauti spēļu elementi ir nepietiekoši. (skat. 3.7.attēlu).



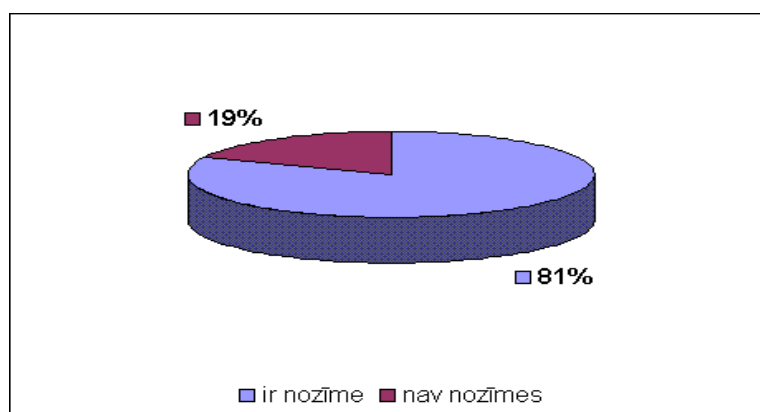
3.8. att. Skolotāju atbildes par spēļu ierosmju avotiem

Apkopojot atbildes uz šo anketas jautājumu, var secināt, ka skolā strādājošo pedagogu, kuri tika iesaistīti pētījumā, ierosmes jaunu spēļu izmantošanai mācību procesā gūst, apmeklējot dažādus kursus un seminārus, kā arī iepazīstoties ar jaunāko literatūru šajā jomā (45%). Tāpat 17% skolotāji dalās pieredzē ar kolēģiem. Tas liecina, ka, neskatoties uz dažādiem trūkumiem un sagādātajām neērtībām, skolotāji cenšas pilnveidot savas zināšanas, lai mācību procesu padarītu skolēniem interesantāku, aizraujošāku un efektīvāku. (skat. 3.8.attēlu).

Apkopojot skolotāju sniegtās atbildes uz šo anketas jautājumu var secināt, ka sākumskolas skolotāji ir radošas personības, kas cenšas mācību procesu padarīt skolēniem interesantu un radošu, izdomājot un sastādot spēles paši. “Jautājumu pica” (4.8. pielikums),

“Skaņas un trokšņi” (4.9. pielikums), “Sakāmvārdu salāti” (4.10. pielikums), Dzejolis, „Silā” (4.11. pielikums).

Pārrunās skolotāji atzīst, ka iepazīstoties ar pedagoģiski psiholoģisko literatūru un bērna attīstības periodizāciju, kā arī pārzinot katram vecumposmam raksturīgās īpatnības, iespējams dziļāk izprast skolēnu uzvedību, intereses un piemērot viņiem atbilstošas mācību metodes un darba organizācijas formas mācību procesa apgūvē. Atbilde uz jautājumu par skolotāju viedokli, vai, ievērojot vecumposmu periodizāciju, ir atšķirība starp izmantojamo spēļu daudzumu 1. un 4. klasē par to liecina (skat. 3.9.attēlu).



3.9. att. Skolotāju viedoklis par izmantojamo spēļu daudzumu 1. un 4. klasē

Apkopojot skolotāju sniegtās atbildes uz šo anketas jautājumu var secināt, ka 81% skolotāju uzskata, ka 1. klasē didaktisko spēļu pielietojumam ir jābūt lielākam, jo bērni šajā vecumā jauno labāk uztver caur spēli. Viena no sākumskolas skolotājām anketā raksta, ka “didaktisko spēļu pielietojums mācību stundā ir atkarīgs no skolēnu zināšanām, nevis no tā, kura klase tā ir”. Kāda cita skolotāja savā anketā uzsver, ka “apgūstot mācību vielu 1. klasē, spēles izmanto vairāk, jo, ņemot vērā skolēnu vecumposmu atšķirības, uzmanība un darba spējas stundas laikā ir nenoturīgas”.

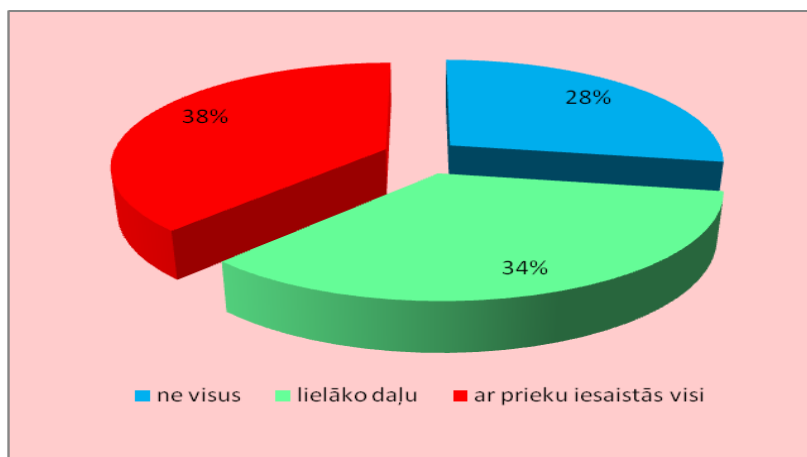
No skolotāju sniegtajām atbildēm var secināt – spēles galvenais uzdevums ir tas, lai katrs skolēns no tās iegūst, neatkarīgi no tā, vai mācās 1. vai 4. klasē, citādi spēlei nav nozīmes.

Vairākas sākumskolas skolotājas piekrīt, ka jaunākajās klasēs, apgūstot mācību vielu latviešu valodā, vajadzētu vairāk izmantot dažādas spēles, bet uzsver, ka spēles laikā ir grūti strādāt ar klasi, kurā ir liels skaits skolēnu. Skolotājas uzskata, ka 1. klasē spēles vajadzētu izmantot vairāk, bet problēma ir tā, ka 1. klasē skolēni vēl nav apguvuši vajadzīgās iemaņas, lai darbotos grupās vai komandās. 4. klasē skolēni labi prot darboties komandās, tāpēc spēles ir vieglāk organizēt.

Apkopojot skolotāju sniegtās atbildes uz šo anketas jautājumu, var secināt, ka spēles izmantošana skolotājiem rada zināmas problēmas. 38% skolotāju uzskata, ka pēc spēles skolēniem ir grūti iesaistīties tālākajā mācību stundas procesā un skolotājam apgrūtināti turpināt stundu. 31 % uzskata, ka spēle aizņem pārāk lielu stundas daļu. 14 % domā, ka klasē valda pārāk liels troksnis. Tikai 17 % skolotāju uzskata, ka spēli klasē organizējot mācību stundā, nav nekādu problēmu. (skat. 3.10.attēlu).



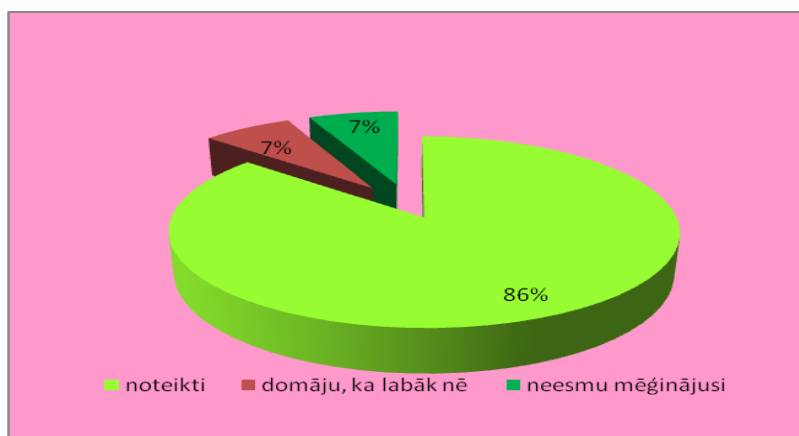
3.10. att. Problēmas, ar kurām saskārās organizējot spēli mācību stundā



3.11. att. Kā spēļu elementu izmantošana mācību stundā aktivizē laiskākos skolēnus

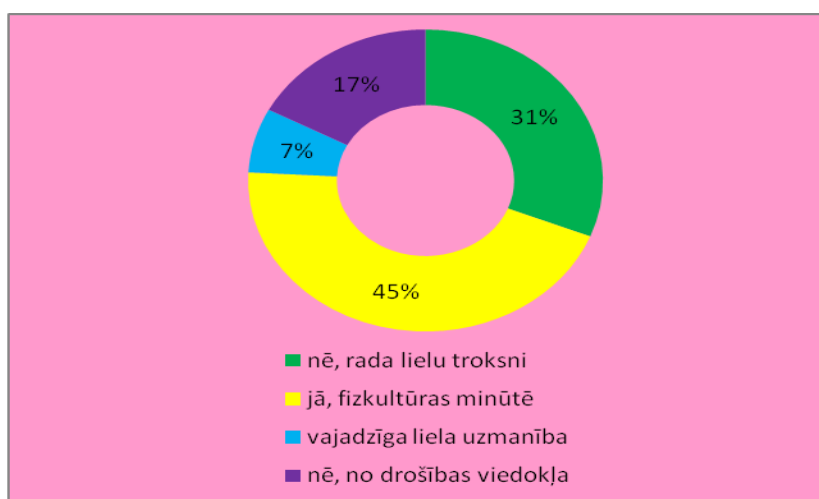
3.11.attēlā ietvertā informācija rāda, ka aktivitāte klasē spēles laikā ir nepietiekama. 38 % uzskata, ka spēlē ar prieku iesaistās visi laiskākie skolēni, bet 34 % skolotāju novērojuši, ka lielākā daļa aktīvi iesaistās spēlē. 28 % pedagogu uzskata, ka nav izdevies aktivizēt visus skolēnus.

Pārrunās ar skolotājiem atklājās, ka skolotāji atzīst latviešu valodas procesu kā izglītības sastāvdaļu, jo uz jautājumu par dažādu citu mācību priekšmetu spēļu elementu izmantošanu latviešu valodas stundās ļoti liels pārsvars skolotāju (86 %) uzskata, ka noteikti var izmantot. Tikai 7 % skolotāju to novērtē kā negatīvu . 7 % respondentu šādu iespēju nav izmēģinājuši. (skat. 3.12.attēlu).



3.12. att. Spēļu elementu izmantošana iespējas ar matemātikas vai kāda cita mācību priekšmeta ievirzi latviešu valodas stundās

Viens no strīdīgākajiem pētījuma jautājumiem, bija, cik svarīgas kustību spēles latviešu valodas stundās. 45 % šādas spēles izmanto tikai fizikultūras minūtē, bet 31 % tās neizmanto, jo uzskata, ka klasē ir pārāk liels troksnis. 17 % domā, ka no drošības viedokļa labāk neizmanto. Savukārt 7 % uzskata, ka šādu spēļu organizēšana prasa lielu uzmanību. (skat. 3.13.attēlu).



3.13. att. Spēļu ar kustību elementiem izmantošana mācību stundās

Pētījuma rezultāti ļauj spriest, ka didaktiskās spēles sākumskolā nav vienīgais un galvenais mācīšanās veids, bet tās ir vajadzīgas, jo didaktiskā spēle ļauj realizēt visas mācību

funkcijas – izglītojošo, audzinošo, attīstošo – ar nosacījumu, ka spēles vingrinājumiem jāatbilst bērnu reālajām spējām.

Didaktisko spēļu daudzpusīga un radoša izmantošana mācību procesā rosina skolēnus augstākai mācību motivācijai, interesantāk un radošāk iesaistīties mācību nodarbībās, bērni, pašiem nemanot, mācās pārvarēt grūtības un iekļauties kolektīvā darbībā.

Lai rosinātu skolēnu interesi par latviešu valodu jau sākumskolas klasēs, svarīga ir arī skolotāju prasme organizēt pedagoģisko procesu, iesaistot tajā dažādas mācību darba metodes un meklējot iespējas, lai skolēni mācību procesā gūtu vairāk pozitīvu emociju.

Pētījums apliecina, ka skolēni grib iesaistīties spēlēs, ja tiek radīta tāda mācību vide, kurā respektē skolēna pieredzi un iespējas.

Pētījums atklāja, ka skolotājiem ir maz materiālu dažādu spēļu izmantošanai mācību procesā un arī metodikā ne visiem ir pietiekošas zināšanas.

Lai pārlicinātos, kā spēle ietekmē skolēnu izziņas interesi, tika veikts eksperiments. Tika plānotas stundas latviešu valodā. (5. pielikums)

Analizējot eksperimenta rezultātus atklājās, ka stundas noritēja veiksmīgi, lai arī gaisotne dažreiz bija visai saspringta, jo klasē valdīja sacensības gars. Izvirzītie mērķi – katrai stundai izvirzīti atkarībā no stundas tēmas – tika sasniegti. Skolēni bija ieinteresēti un darboties gribīgi, kas liecina, ka skolēnu interesi un uzmanību mācību stundā var rosināt spēle. Skolēni apstiprināja, ka, mācību stundā izmantojot spēli, var vieglāk uztvert jauno mācību vielu un stunda ir interesantāka. Izvēloties jau stundas sākumā nelielu intrigu, tika rosināta skolēnu interese par to, kas tad šajā stundā notiks, ko skolēni apliecināja arī intervijā. Stundas temats “Roša joks” skolēniem ļāva iejusties pasakas tēla drauga lomā, kas vienlaicīgi arī bagātināja skolēnu emocionālo pieredzi.

Stundas gaitā tika novērots, ka skolēnu aktivitāte un darba kvalitāte uzlabojās tad, kad mācību vielas nostiprināšanai tika piedāvāta mācību spēle. Piedāvājot šīs spēles, tika pilnveidots un bagātināts skolēnu vārdu krājums, kā arī attīstīta skolēnu loģiskā domāšana izziņas procesā.

Ir zināms, ka, strādājot pāros, parādās skolēnu garīgā aktivitāte un savstarpējās saskarsmes prasmes. Darbs pāros veicina sadarbību, draudzību, gatavību palīdzēt un izziņas aktivitātes veidošanos. Interesanti bija vērot, kā skolēni strādā pāros, uzklauša, labo un papildina viens otru. Nereti atskanēja arī lūgums skolotājam pieiet un paskaidrot, kas apliecina par attieksmi pret sava sola biedra panākumiem.

Piedaloties kopīgā spēlē, skolēni spēja pieņemt arī citu viedokli, kas ne vienmēr ikdienā ir vērojams klases kolektīvā. Viens otram palīdzot un pārbaudot, vai dotais uzdevums izpildīts

pareizi, skolēni strādāja ar lielu interesi. Darbs grupās tiek izmantots visplašāk, jo tas ir šķietami viegli īstenojams. Tomēr šāds uzskats ir maldīgs, lai grupu darbs nebūtu „tukšs”, tas prasa ļoti rūpīgu gatavošanos un kontrolētu norisi. Grupu darbs ļauj iesaistīties visiem skolēniem, ir iespēja sevi apliecināt, attīsta sadarbības prasmes, uzlabo mācību sasniegumus, darbs grupā nerada stresu, nedrošiem skolēniem darbs grupā rada drošības sajūtu. Skolēnu saskarsme grupu darba apstākļos ir augstākā līmenī, grupas labvēlīgās iekšējās attiecības padziļinās un attīstās. Ar skolotāja aktīvu un prasmīgu līdzdalību tiek veidota izziņas aktivitāte un savstarpējās attiecības pāros, grupās un arī visā klasē.

Varam uzskatīt, ka, apgūstot mācību vielu un pilnveidojot prasmes, mācību stundā izmantojot spēli skolēni apgūst prasmi strādāt gan patstāvīgi, gan pāros, kā arī mācās izprast norādījumus, kas doti rakstiskā veidā. Arī pārrunās skolēni atzina, ka, mācīties spēlējoties, viņiem patīk un ir interesanti. .

Atkārtojot mācīto vielu (lasot un atbildot uz jautājumiem) un pildot uzdevumus (meklējot tekstā cik rindkopu, teikuma virslocekļus, izteicējus), skolēni pilnveidoja arī komunikatīvās prasmes – klausīšanos, runāšanu, lasīšanu un rakstīšanu.

Izspēlējot spēli, skolēni tika rosināti izteikt domu ar žestu un mīmikas palīdzību. Intervijā skolēni atzina, ka no stundā piedāvātajiem uzdevumiem vislabāk viņiem patika spēle “Ziemas asaras” iestudējums (11.pielikums), jo ar tās palīdzību viņi mācījās attēlot un sacerēt stāstiņa turpinājumu.

Atbildot uz intervijas jautājumu, vai stundā uzzināja kaut ko jaunu, skolēni vienprātīgi apliecināja, ka pirmo reizi mācījās izteikt savu domu, izmantojot žestus un mīmiku. Kā pārsteigums skolēniem bija žetoni par piedalīšanos spēlē.

Ikviens vēlējās izpildīt dotos uzdevumus, tāpēc, pašiem nemanot, skolēni atkārtoja un nostiprināja zināšanas par apgūstamo tēmu.

Stundas izvēršais mērķis, izkopjot komunikatīvās prasmes, atkārtot zināšanas par valodu un to praktisko izmantošanu, tika sasniegts.

Prognozēšana liek skolēniem izlemt, izvērtēt, kas notiks tālāk. Skolēni izsaka savas domas, kas notiks tālāk un, kas par to liecina. Skolēniem patika prognozēšana, jo daļa skolēnu ar šādu darbību satikās pirmoreiz. Skolēni ar lielu interesi iejūtās rūķu tēlos. Viņiem sava loma bija jāizdomā uzreiz, jo nebija dots teksts. Patika spēlēt lomu spēles.

Skolotājam ir būtiski, vērojot skolēnus darbībā, saprast, kuras mācību metodes, kurus spēļu elementus vajadzētu izmantot arī citās mācību stundās vai nodarbībās, kuras labāk nepielietot. Šo izvēli nosaka gan skolēnu ieinteresētība un aktivitāte, radošuma izpausmes iespējas, gan arī troksnis, kas gandrīz vienmēr ir klasē, spēlējot spēles ar kustībām,

pārvietošanos, atbildes meklēšanu sarunu rezultātā, jo jaunāko klašu skolēniem ir raksturīga neprasme sarunāties klusi.

Nenoliedzami, ka spēļu izmantošanai mācību stundās ir pozitīva ietekme gan uz disciplīnas un aktivitātes nostiprināšanu (nevienā mācību stundā netika novēroti uzvedības normu pārkāpumi), gan uz skolēnu zināšanu līmeņa paaugstināšanos, jo katra spēle vai tās elementi, pareizi un laikā lietoti, dod jaunas zināšanas, attīsta skolēnu prasmes un radošumu. Tāpat spēle atklāj bērna pārdzīvojumus, jūtas, reakciju, bērna vēlmes un arī sapņus.

Eksperimenta rezultāti ļauj spriest, ka latviešu valodas stundās aktivizējas skolēnu izziņas darbības aktivitāte, ja spēlē tiek iekļauti:

- radoši uzdevumi, kas veicina iztēles, atraktivitātes, uzmanības attīstību;
- uzdevumi, kas rosina meklēt atšķirīgo vai vienādo, salīdzināt, pretstatīt, analizēt;
- īpaši noderīgi ir uzdevumi ar mīklu elementiem, kas rosina orientēties savā telpā, tuvākā vai tālākā apkārtnē, meklēt atbildi jau zināmajā.

Pētījums atklāja, ka didaktiskā spēle veicina skolēna izziņas darbības aktivizēšanos, veicina viņa personības attīstību un arī latviešu valodas mācību satura apguvi, ja atbilst konkrētam mācību mērķim, tās saturs ir tāds, kas ļauj skolēnam pašam pārliecināties, ko viņš zina un prot, kas vēl pilnveidojams, spēle ir ietverta stundā saistībā ar citiem paredzētajiem uzdevumiem un skolēns var veikt tās darbības, kas atbilst viņa individuālajā spējām.

NOBEIGUMS

1. Realizējot izglītības reformu, svarīgākais uzdevums ir pilnveidot mācīšanās procesu, izvirzot mērķi ieinteresēt bērnus, rosināt viņu domāšanu, attīstīt iztēli.
2. Psiholoģiski pedagoģiskās literatūras analīze apliecina to, ka spēļu izmantošanas iespējas ir daudzveidīgas un nav ierobežotas arī latviešu valodas mācību satura apguvē.
3. Spēle ir pamats bērna personības un izziņas sfēras attīstības veicināšanai. Spēle ir darbība, kas sabiedrībā izpilda noteiktas funkcijas.
4. Spēles var izmantot dažādos stundas posmos – gan aktualizējot iepriekšējās zināšanas un prasmes, gan ievadot jaunu tematu, gan nostiprinot apgūto mācību vielu, gan veidojot noteiktas prasmes un iemaņas, kā arī izmantojot zināšanas jaunā situācijā.
5. Izprotot bērna personības psihiskās attīstības īpatnību nozīmīgākās vajadzības un vadošās darbības īpatnības, ir iespējams latviešu valodas apguvi padarīt interesantu un aizraujošu, izmantojot mācību vielai piemērotas didaktiskās spēles.
6. Didaktiskās spēles sākumskolā nav vienīgais un galvenais mācīšanās veids, bet tās ir vajadzīgas, jo didaktiskā spēle ļauj realizēt visas mācību funkcijas – izglītojošo, audzinošo, attīstošo – ar nosacījumu, ka spēles vingrinājumiem jāatbilst bērnu reālajām spējām.
7. Didaktisko spēļu daudzpusīga un radoša izmantošana mācību procesā rosina skolēnus augstākai mācību motivācijai, interesantāk un radošāk iesaistīties mācību nodarbībās, bērni, pašiem nemanot, mācās pārvarēt grūtības un iekļauties kolektīvā darbībā.
8. Lai rosinātu skolēnu interesi latviešu valodas mācību procesā, svarīga ir arī skolotāju prasme organizēt pedagoģisko procesu, iesaistot tajā dažādas spēles, kas veicina mācību procesā vairāk pozitīvu emocionālo noskaņojumu.
9. Skolēniem ir vēlme iesaistīties spēlēs, ja tiek radīta tāda mācību vide, kurā respektē skolēna pieredzi un iespējas, netiešā veidā „piespiež” mācīties.
10. Lai spēli varētu izmantot veiksmīgāk ir jāpapildina metodisko materiālu klāsts par dažādu spēļu izmantošanu.
11. Skolotājiem regulāri jāpilnveido pieredze, kā strādāt, izmantojot spēli kā līdzekli konkrēta saturaapguvei.
12. Pētījumā gaitā tika secināts, ja sākumskolas skolēniem salīdzinoši daudz izmanto spēli vai tās elementus, viss mācību process norit vēlāmā, patīkamā emocionālā gaisotnē. Mācību darbība pašu skolēnu acīs gūst pievilcīgu raksturu, pieaug skolēnu darbības aktivitāte un paaugstinās mācību procesa rezultativitāte.

IZMANTOTĀ LITERATŪRA UN AVOTI

1. **Anspoka Z.** *Latviešu valodas didaktika*. 1. - 4. klase. Rīga: RaKa, 2008. 474 lpp.
2. **Baranova A.** *Spēles metode bioloģijas stundās*. Rīga: RaKa, 1999. 68 lpp.
3. **Beļickis I.** *Izglītības alternatīvās teorijas*. Rīga: RaKa, 1997. 203 lpp.
4. **Čehlova Z.** *Izziņas aktivitāte mācībās*. RaKa, 2002. 136. lpp.
5. **Černova E.** Pirmsskolēna rotaļspēles darbības saturs un organizācija. *Skolotājs*, 2000, Nr. 5, 49.-52.lpp.
6. **Dzintare D., Boša R.** *Rotaļspēles*. Rīga: Mācību apgāds NT, 1997. 82 lpp.
7. **Dzintare D., Stangaine I.** *Rotaļa – bērna dzīvesveids*. Rīga: RaKa, 2007. 194 lpp.
8. **Gabrāne A.** Brīvās fantāzijas dzimtās valodas stundās. *Skolotājs*, 2001, Nr.3, 73.-75. lpp.
9. **Glazjeva M.** Psiholoģiskās spēles latviešu valodas un literatūras stundās. *Skolotājs*, 2001, Nr. 3, 68.-73. lpp.
10. **Golubina V.** *Pirmskolas pedagoga rokasgrāmata*. Rīga: SIA Izglītības soļi, 2000. 308 lpp.
11. **Greble V.** *Latviešu bērnu folklorā*. Rīga: Zinātne, 1973. 230 lpp.
12. **Jonīte V.** Spēles bērnu attīstībai. *Skolotājs*, 1997, Nr. 3,56.-59. lpp.
13. **Karule A.** Latviešu valoda 1.klasē, 2.daļa// Metodiskie norādījumi skolotājiem. Rīga: Zvaigzne, 1986,-3. - 120. lpp.
14. **Kāposta I.** *Spēle pedagogijas teorijā un praksē*. Rīga: LU, 1993. 40 lpp.
15. **Kūtre A., Milliņa D.** *Skaņu un burtu grāmata*. Rīga: Pētergailis, 1994. 67 lpp.
16. **Laiveniece D.** Valodas metodikas didaktiskie jautājumi. RaKa., 2000. 152. lpp.
17. **Lieģeniece D., Nazarova R.** *Veseluma pieeja valodas apguvē*. Rīga: RaKa, 1999. 112 lpp.
18. **Ļubļinska A.** Bērnu psiholoģija. Rīga: Zvaigzne, 1979,-3. - 98. lpp.
19. **Maslo E.** *Mācīšanās spēju pilnveide*: monogr.Rīga: RaKa, 2003. 192. lpp.
20. *Mācību priekšmetu programma pamatskolai*. [atsauce 10.09.2009.] Pieejams: www.isec.gov.lv
21. *Mācīsimies sadarbojoties*. L. Grigules, I. Silovas red. Rīga: SIA Mācību grāmata, 1998. 129 lpp.
22. **Muštukova I.** Spēles. [atsauce 20.09.2009. – 03.10.2009.] Pieejams: www.skolotajs.lv

23. *Pedagoģijas terminu skaidrojošā vārdnīca*. S. Lomovcevas red. Rīga: Zvaigzne ABC, 2000. 248 lpp.
24. **Pliners J.** Vienkāršas un tomēr tik sarežģītas patiesības. *Skolotājs*, 2001, Nr. 2, 17.-20. lpp.
25. **Ptičkina Ā.** *Lasīšanas mācības sākumskolā*. Rīga: Pētergailis, 1999. 112 lpp.
26. **Rubana I. M.** *Mācīties darot*. Rīga: RaKa, 2000. 262 lpp.
27. **Sila V.** „Lego” izmantošana sākumskolā. RaKa, 2000. 108. lpp.
28. **Svence G.** *Attīstības psiholoģija*. Rīga: Zvaigzne ABC, 1999. 159 lpp.
29. **Špona A.** *Audzināšanas process teorijā un praksē*. RaKa, 2006. 211. lpp.
30. **Špona A.** *Audzināšanas teorija un prakse*. RaKa, 2001. 162. lpp.
31. **Udaļcova J.** *Didaktiskās spēles un rotaļas pirmskolas vecuma bērnu mācīšanās un audzināšanā*. Rīga: Zvaigzne, 1983, 3. - 90. lpp.
32. **Vindeče A.** Burtu spēles pirmsskolā. *Skolotājs*, 1999, Nr. 2, 66.-69. lpp.
33. **Zelkalna A.** *Spēles latviešu valodai*. Rīga: RaKa, 2004. 249 lpp.
34. **Žogla I.** *Skolēna attīstība pedagoģiskajā procesā sākumskolā*. Rīga: Mācību apgāds NT, 1998. 72 lpp.
35. **Žogla I.** *Skolēna izziņas attieksme un tās veidošanās*. Rīga: LU, 1994. 228 lpp.
36. **Мухина В. С.** Детская психология. – М. Просвещение, 1985 – с.3. – 125.
37. **Мухина В. С.** Шестилетний ребенок в школе.//Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1990 – с.73. – 84.

PIELIKUMI

1. anketa

Spēles un spēļu elementu izmantojums latviešu valodas stundās.

Šīs anketas tiek veidotas, lai izzinātu spēļu nozīmi skolēnu mācību stundās.

Tās tiks izmantotas diplomdarbā.

Zēns

Meitene

1. Kas, Tavuprāt, ir spēle? (apvelc sev tīkamākos)!

- Noderīga lieta
- Izzinās materiāls
- Azarts
- Laika kavēklis
- Cits variants _____

2. Kāpēc Tu spēlē spēles? _____

3. Kuras no šīm spēlēm Tu izvēlētos spēlēt mācību stundās?

- Liekamās (puzles tekstu salikšana no daļām)
- No pusvārda
- Kustību spēles (mēmais šovs)
- Burtu loto
- Atjautības uzdevumi
- Cits variants

Paldies par sniegto informāciju!

2. anketa

1. Kura no latviešu valodas stundās izmantotajām spēlēm Tev patika vislabāk?
 - Puzle
 - Vārdu domino
 - Uzmini nu (atminēt latviešu tautasdziesmas)
2. Vai šīs spēles Tev palīdzēja latviešu valodas stundās apgūt mācību vielu?
 - **Jā**
 - **Nē**

Paldies!

ANKETA SKOLOTĀJIEM

Cienājamo sākumskolas skolotāj!

Es, 5. kursa studente Agita Grigorjeva, veicu pētījumu par spēļu izmantošanu latviešu valodas stundās, tāpēc vēlos noskaidrot Jūsu viedokli par vairākiem jautājumiem. Esiet atsaucīgi – Jūsu atbildes uz anketas jautājumiem padarīs manu pētījumu objektīvāku!

1. Kāda, jūsuprāt, ir latviešu valodas kā mācību priekšmeta nozīme?

- 1.1. visu pārējo mācību priekšmetu apguves pamats;
- 1.2. sniedz pamatizglītību;
- 1.3. rāda izglītības līmeni;
- 1.4. visi trīs iepriekšminētie nosacījumi kopā;
- 1.5.

2. Vai Jūs uzskatāt, ka latviešu valodas mācību stundās vajadzētu izmantot spēles?

- 2.1. jā;
- 2.2. nē;
- 2.3.

3. Vai Jūs latviešu valodas mācību stundās izmantojat spēles?

- 3.1. izmantoju regulāri;
- 3.2. izmantoju tikai mācītās vielas nostiprināšanā;
- 3.3. neizmantoju;
- 3.4.

4. Vai, jūsuprāt, mācību grāmatās piedāvāto uzdevumu un vingrinājumu daudzums, kuros iekļauti spēļu elementi ir pietiekošs?

- 4.1. varētu būt vairāk uzdevumu ar spēļu elementiem;
- 4.2. pilnībā apmierina;
- 4.3. neapmierina;
- 4.4.

5. Kur Jūs gūstat ierosmes didaktisko spēļu izmantošanai mācību procesā?

- 5.1. daloties pieredzē ar kolēģiem;
- 5.2. apmeklējot dažādus kursus un seminārus;
- 5.3. iepazīstoties ar jaunāko literatūru šajā jomā;
- 5.4.

6. Vai, jūsuprāt, ir atšķirība starp izmantojamo didaktisko spēļu daudzumu 1.un 4.klasē? Kāda?

.....

7. Ar kādām problēmām Jūs saskaraties, organizējot spēli mācību stundā?

- 7.1. liels troksnis;
- 7.2. pēc spēles grūti skolēnus atkal piesaistīt stundas tēmai;
- 7.3. aizņem lielu daļu stundas laika;
- 7.4.
- 8. Vai spēļu elementu izmantošana mācību stundā aktivizē laiskākos skolēnus?**
- 8.1. ne visus;
- 8.2. lielāko daļu;
- 8.3. ar prieku iesaistās visi;
- 8.4.
- 9. Vai latviešu valodas stundās var izmantot spēļu elementus ar matemātikas vai kāda cita mācību priekšmeta ievirzi?**
- 9.1. noteikti, tas tikai veicina mācību priekšmetu integrācijas procesu;
- 9.2. domāju, ka labāk nē;
- 9.3. neesmu mēģinājusi;
- 9.4.
- 10. Vai Jūs stundās izmantojat arī tādas spēles, kurās bērniem jāpārvietojas pa klasi?**
- 10.1. nē, tas rada lielu troksni;
- 10.2. jā, tādu spēli var izmantot fizikultūras minūtei;
- 10.3. jā, tikai tad vajadzīga lielāka skolotāja uzmanība un kontrole;
- 10.4.

Paldies!

SPĒLES (Aprobēts no I. Muštukovas) (22.)

4.1. ROTĀLA “NEPARASTAIS STĀSTIŅŠ.” (ar kustību elementiem)

Darbs pāros/grupās. Izdomā teikumus !



lietussargs



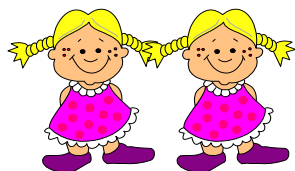
lietus



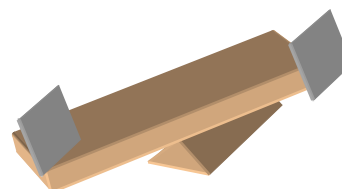
kāpnes



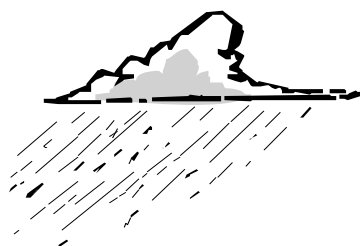
putns



meitenes



šūpoles



lietus



tulpes

__ aule __ au __ ā __ ilā,
__ ilti, __ ilti __ ilda.
__ aule __ au __ ā __ ilā,
__ akar __ ē pat __ milti __.

Saceri un stāsti stāstiņu solabiedram!

.....

Kas?.....

Kāds?.....

Kur?.....

Ar ko?.....

Kāpēc?.....**Kad?**.....

4.2.ROTĀLA“VĒLĒJUMU KAMOLIŅŠ!”

Skolēni sēž uz krēsliem, skolotāja tur rokās dzijas kamolu. Vadoties pēc bērnu noskaņojuma un vēlmēm, mēs nolemjam katrs kaut ko novēlēt, piem., skolai. Pasakot savu vēlējumu, skolotājs sniedz dzijas kamolu kādam citam bērnam (pēc izvēles), bet dzijas gals paliek rokās. Nākošais tādā pat veidā rotaļājas ar kamolu un novēl, paturot rokās dzijas dziedziņu. Visi skolēni ir krustām, šķērsām savienoti ar dzijas diegu. Ja kāds no bērniem novēlējumu nepasaka, dzijas kamolu atdod nākošajam. Lai rotaļa kļūtu jautrāka un smieklīgāka, tiem bērniem, kuri nepateica novēlējumu, “jāizstaigā” katrs dzijas pavediens (jāielien katrā sakrustotajā pavedienā).

4.3. SPĒLE“ AUGOŠAIS VĀRDS”

Viens no bērniem sāk veidot kādu vārdu, nosaucot vārda pirmo burtu. Nākošais spēlētājs izdomā savu vārdu, iesaistot pirmo nosaukto burtu. Burtu saukšana turpinās, līdz ir izveidojais vārds, vārdu salikums, īss teikums.

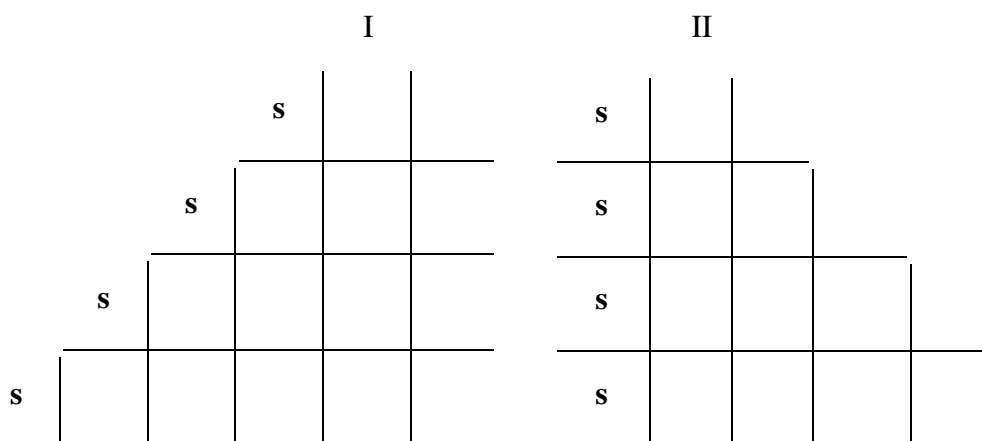
Pirmais bērns: S

Otrais bērns: **SA**
 Trešais bērns: **SAL**
 Ceturtais bērns: **SALA**
 Nākošais: **SALAS**
 Nākošais: **SALASP**
 Nākošais: **SALASPI**
 Nākošais: **SALASPIL**
 Nākošais: **SALASPILS, utt.**



Piebilde: šo rotaļu var izmantot, mācot dažādus nosaukumus, īpašvārdus. Vārdus un grūti izrunājamus burtus un skaņas, zilbes.

4.4. SPĒLE "VĀRDU KĀPNĪTES"



Norise: spēlē pāros vai grupās. Par izpildes laiku var vienoties.

Uzdevums: pirmās kāpnītes aizpildīt ar vārdiem, kuros sākuma burts ir "s". Pirmajā vārdā ir trīs burti, katrs nākošais vārds par vienu burtu garāks.

Otrās kāpnītes veidotas uz otru pusi.

Pēc šī uzdevuma parauga var izmantot citus burtus. Spēli var spēlēt arī uz tāfeles, divās grupās, mainīties ar pašizdomātām "kāpnītēm".

4.5. "PROFESIJU DOMINO"

Uzdevums:

Nostiprināt zināšanas par īpašības vārdiem.

Rosināt sarunu par dažādām profesijām.

Gaita: Katrs bērns izvēlas vienu profesiju un sagatavo stāstījumu par šo profesiju 4-5 teikumu apjomā. Viens no jautājumiem ir: Kādas īpašības piemīt (profesijas pārstāvis)?

Izvēlēto profesiju alfabēta kārtībā, katrs bērns prezentē savu profesiju. Jautājums par īpašībām tiek uzdots visiem spēles dalībniekiem, bet vienu īpašības vārdu pasaka pats prezentētājs.

Noteikumi:

- teikumi ir jāveido atbilstoši bērna valodas zināšanu līmenim;
- profesijas un īpašības vārdi nedrīkst atkārtoties;
- katram bērnam ir jāizdomā 2–3 īpašības vārdi;
- viens no bērniem tos pieraksta.

P: Spēles beigās tiek nosaukti visi īpašības vārdi, kuri piemīt izvēlētajās profesijas pārstāvim.

4.6. “SKOLOTĀJS UN SKOLĒNI”

Uzdevums:

Veidot iemaņas sarunvalodas nostiprināšanā.

Iejusties skolotāja lomā.

Gaita: Katram bērnam ir attēls, pēc izvēles un tēmas. Vadoties pēc bērnu iepriekšējās pieredzes, secīgā kārtībā ir jārāda attēls un jāpasaka, ko vēlas iemācīt par šo attēlu skolotājs saviem skolēniem? (Ko jūs redzat? Jā, tā ir ... utt.)

Noteikumi:

- skolotāja lomas tēlā jāiejūtas ap 5 min.;
- “skolotājs” izliek atzīmes aktīvākajiem skolēniem.

P: Bērni ļoti atraisīti tēloja skolotāja lomu, apzinīgi pildīja skolotāja pienākumu, bet grūtības sagādāja īpašības vārdu – sinonīmu veidošana sarunas laikā. Dažiem bērniem sagādāja grūtības runāt un veidot teikumus, kas atbild uz jautājumu: **KUR?**

PIEM. – Tālumā tek likumaina upe, kura skalo krastus.

4.7. “MAKSIMARKETĀ”

Uzdevums:

1. Nostiprināt preču nosaukumus un iedalīt pēc to kategorijas.
2. Nosaukt krāsas.

Gaita: Šajā spēlē ir jāzīmē. Arī uz tāfeles tiek zīmēt, jo daži bērni nespēj patstāvīgi noteikt, kur un kas atrodas. Katrs zīmē koku ar lielām lapām, līdzīgi kā ciltskoku. Spēlē tiek izmantots video materiāls ar dokumentāliem sižetiem par lielveikalu. Apvieno visas valodiskās prasmes vienlaicīgi. Tālākā darbība notiek, izmantojot iepriekš sagatavotus priekšmetus un dažādus uzskates materiālus, lomu dalīšana un iepirkšanās veikalā, atbilstoši klasificējot priekšmetus un uzskates materiālus.

Noteikumi: drīkst izmantot uzzīmēto koku, lai grupētu preces.

4.8. “JAUTĀJUMU UN ATBILŽU PICĀ”

Gaita: Divi lieli picu attēli, kuri ir sagriezti 15 daļās. Pirmajai picai katras daļas otrā pusē ir jautājums, bet otrās picas katras daļas pusē ir atbilde. Jautājumi un atbildes ir savstarpēji saistītas. Vispirms spēle notiek ar pirmo picu, pēc tam ar otro. Šo spēli var spēlēt vairākās stundās, mainot tēmu, noteikumus.

Noteikumi:

- jāsapagatavo jautājumam atbilde 3 min. laikā,
- jāizlasa visiem jautājums, jāatbild;
- jāizvirza jautājums dotajam teikumam.

4.9. “SKANAS UN TROKŠNI”

Uzdevumi:

1. Atpazīt darbību, kura izraisīja dzirdēto skaņu, troksni.
2. Vizualizēt dzirdēto.

Gaita: Bērni izveido tabulu ar astoņiem nodalījumiem. Pirmā – darbība, nākošās numurē no 1 –7. Klausās vienu reizi, bet lēnā tempā, jo ieraksts iepriekš sagatavots.

Noteikumi:

- klausīšanās laikā nedrīkst sarunāties;
- jācenšas atbildes rakstīt pašam, bez sola biedra palīdzības.

4.10. “SAKĀMVĀRDU SALĀTI”

Uzdevums:

1. Iepazīt putnu nosaukumus.
2. Sagrupēt pareizos atminējumus.

Gaita: Divi trauki, katrā ir sarullēti papīra rullīši. Vienā traukā – mīklas(sarkani rullīši), bet otrā – putnu nosaukumi(zaļi rullīši). Katrs bērns paņem no abiem traukiem pa vienam rullītim. Uzstājas pa vienam. Katrs bērns lasa tikai sarkano rullīti, bet pārējie bērni atbildes meklē zaļajā rullītī. Katru pareizo atbildi izrunā visi kopā.

Noteikumi:

- nākošais runātājs ir tas, kuram bija atminējums,
- cenšas iesaistīt katru skolēnu.

P: Spēles gaitā grūtības var sagādāt sakāmvārdu stils, bet to var izmainīt. Bērni labprāt iesaistījās minēšanā. Nākošajās spēlēs var piedāvāt bērniem izdomāt pašiem piecas mīklas, tās sagatavot mājās, jo bērnu iztēlei nav robežu.

4.11. VĀRDISKĀ ROTĀLA IZMANTOJOT DZEJOLI "SILĀ"

Piebilde: Šo dzejoli lasa skolotāja divas reizes, ar trešo reizi izlaiž kādu vārdu, bērni atmin, kas tas par vārdu. Dzejoli var arī rakstīt burtnīcās, uz tāfeles, izlaižot kādu vārdu – īpašības, darbības vai lietvārdu. Var izmantot bērnu sacerētus dzejoļus.

Spožā saule staro.	Spožā saule
Silti dvesmo sils.	Silti sils.
Svelmainajos silos	Svelmainajos silos
Sūnu sega silst.	Sūnu sega
Priedes visas slaidas,visas slaidas,
Stalti stāv un klusēstāv un klusē
Saule sejā smaida:sejā smaida:
“Pavasaris jau lāso!”	“.....jau lāso!”
Skat, vai lāses staro?	Skat, vai lāses staro?
Saulē lāses spīd.	Saulē lāses
Gausi saules staros	Gausi saules staros
Mākonītis slīd.	Mākonītis

Mācību stundas

Stundas temats: Lietvārds

Mācību viela: Lietvārdu dzimte, skaitlis, lietvārdu locījumi.

Klase: 4.

Skolotāja: Agita Grigorjeva

Stundas mērķis: Atkārtot lietvārdu dzimti, skaitli. Mācīt lietvārdu locījumus.

Stundas uzdevumi:

- veidot izpratni par lietvārdu dzimti un locījumiem,
- attīstīt skolēnu loģisko domāšanu izziņas procesā, pilnveidojot un bagātinot viņu vārdu krājumu,
- veicināt skolēnu savstarpējo sadarbību, darbojoties pāros.

Mācību metodes un darba organizācijas formas:

- izskaidrojoši ilustratīvā metode;
- reprodutīvā metode;
- vingrinājumi;
- pāru darbs;
- didaktiskās spēles.

Stundas laika plānojums:

- ievaddaļa – 1 min;
- apgūtās vielas atkārtošana – 5 min.;
- jaunās vielas apguve – 15 min.;
- jaunās vielas nostiprināšana – 16 min.;
- stundas noslēgums – 3 min.

Stundas gaita

S: - Labdien, skolēni! Uzminiet manu mīklu: kas tas ir par vārdu? Tajā ir 9 burti, tas ir saliktenis. Tam galvenais jautājums ir **kas**?

B: - Tas ir lietvārds!

S: - Pareizi! Kurš no jums man pateiks, kas tie tādi ir – lietvārdi?

B: - Lietvārdi ir vārdi, kuri nosauc dažādus priekšmetus un dzīvas būtnes.

S: - Pareizi! Pasakiet, lūdzu, katrs vienu lietvārdu, kas nosauc dzīvas būtnes? (*Skolēni sauc lietvārdus, skolotāja daļu no, nosauktajiem lietvārdiem raksta uz tāfeles.*)

B: - Putns, suns, kaķis, skolotāja, skolēns, lācis, muša, bite, sienāzis, zaķis, lūsis, stārķis, cilvēks, ods.

S: - Ļoti labi! Bet tagad nosauciet, lūdzu, lietvārdus, kas apzīmē dažādus priekšmetus. *(Skolotāja turpina uz tāfeles rakstīt nosauktos lietvārdus.)*

B: - Līme, zīmulis, pildspalva, ķemme, krīts, grāmata, spainis, karote, lineāls, krūze, bumba, nazis, krēsls, galds.

S: - Malači! Es redzu, ka jūs protat pateikt gan lietvārdus, kuri nosauc dzīvas būtnes, gan lietvārdus, kuri nosauc dažādus priekšmetus. Kā Jūs domājat, vai lietvārds teikumā varētu būt par teikuma priekšmetu?

B: - Jā, varētu, jo teikumā par teikuma priekšmetu lietvārds var būt, ja tas atbild uz jautājumu – kas? Piemēram: Putns (kas?) lido. Māmiņa (kas?) priecājas.

S: Tagad izpildīsim pāros darba lapu (skat.6. pielik.). Izlasām vai esat pareizos stabiņos sagrupējuši vārdus.

B: Trīs meitenes nolasa sieviešu dzimtes lietvārdus un trīs zēni vīriešu dzimtes lietvārdus.

S: - Malači! Jūs esat labi apguvuši iepriekš mācīto vielu.

S: - Ko mēs jau zinām par lietvārdiem?

B: Vienskaitlis un daudzskaitlis.

S: Arī lietvārda jautājumus jūs jau ziniet. Taču ir vēl kas ļoti interesants. Katram lietvārda jautājumam ir savs īpašs nosaukums, gluži tāpat kā cilvēkiem vārds. Tos sauc par locījumiem. Šie locījumu nosaukumi radušies no latīņu valodas, tāpēc latviešu valodā tie skan pavisam neparasti. Atveriet mācību grāmatas 102. lappusi (skat.7. pielik.) un izlasām visi kopīgi likumu! Tāpat lietvārdiem ir septiņi locījumi:

Nominatīvs – N. kas?

Ģenitīvs – Ģ. Kā?

Datīvs – D. kam?

Akuzatīvs – Ar ko?

Instrumentālis – I. Ar ko?

Lokatīvs – L. kur?

Vokatīvs – V. (bez jautājuma)

Cik locījumiem ir savs jautājums? Kam tā nav?

Tagad kopīgi izpildīsim 164. uzdevumu [G.Andersone, M.Filatova, Ā.Ptičkina „Zīle - Valodas gudrības grāmata” 4.klasei 102.lpp.], lai saprastu, kā ir jāloka lietvārds.

(Uz skolotājas galda ir saliktas kartītes (skat.8. pielik.), uz kurām ir uzrakstīts kāds lietvārds. Skolēniem tiek izdalītas kartītes. Katrs burtnīcā patstāvīgi izloka izvilkto lietvārdu.

Tad desmit izsauktie skolēni nolasa izlocīto lietvārdu. Pārējie skolēni uzmanīgi klausās un labo, ja tas ir nepieciešams.

S: - Es redzu, ka jūs esat nedaudz noguruši, tāpēc piecelsimies kājās un mazliet izkustēsimies. Es jums saukšu lietvārdus, bet jums būs jānosaka tā skaitlis. Ja lietvārds būs vienskaitlī – jūs palēksieties, ja daudzskaitlī – pietupsieties. *(Skolotāja sauc dažādus lietvārdus- skola, somas, zīmulis, rudens, žirafes u.c., bet skolēni, nosakot lietvārda skaitli, izpilda noteikto darbību.)*

S: - Paldies! Tagad esat mazliet izkustējušies, nogurumu aizdzinuši, tāpēc varam turpināt strādāt. Rakstiet zīmējumu nosaukumus vienā stabiņā! (skat.9. pielik.) Meitenes pateiks, kuras dzimtes lietvārdi tie ir, bet zēni nosauks šo lietvārdu galotni. Otrā stabiņā rakstiet šos lietvārdus tā, lai tie atbildētu uz jautājumu kā?! Trešajā stabiņā rakstiet šos lietvārdus daudzskaitlī. Locījumu izvēlieties paši. Kopā ar sola biedru salīdziniet pirmā stabiņa vārdus ar otrā un trešā stabiņa vārdiem! Kas ir mainījies? Ko var secināt?

S: - Es ceru, ka tagad jūs visi pratīsiet lietvārdu izlocīt un to pareizi pierakstīt!

B: - Jā, skolotāj!

S: - Mājās izpildiet 163. uzdevumu [G.Andersone, M.Filatova, Ā.Ptičkina „Zīle - Valodas gudrības grāmata” 4.klasei], kurš ir mācību grāmatas 101.lappusē. (skat.7. pielik.) Jūsu uzdevums ir mājas darbu burtnīcās ierakstīt vienu lietvārdu un rakstīt pēc dotā parauga! Pasvītrot galotnes! Uzdevums ir līdzīgs tam, kādu jūs pildījāt klasē. Vai visi sapratāt, kā jāpilda mājas darbs?

S: - Man ir liels prieks, ka jūs stundā bijāt ļoti atsaucīgi un darboties griboši! Nākamajā stundā turpināsim apgūt zināšanas par lietvārdu.

B: - Jā, skolotāj!

S: - Stunda ir pagājusi, tāpēc saku jums paldies par darbu stundā! Uz redzēšanos!

B: - Uz redzēšanos, skolotāj!

Stundas temats: Teikums

Mācību viela: Tiešā runa

Klase: 4.

Skolotāja: Agita Grigorjeva

Stundas mērķis: Atkārtot, kas ir teikums. Mācīt, kas ir piebilde un tiešā runa.

Stundas uzdevumi:

- veidot izpratni par tiešo runu,
- attīstīt skolēnu loģisko domāšanu izziņas procesā, pilnveidojot un bagātinot viņu vārdu krājumu,
- veicināt skolēnu savstarpējo sadarbību, darbojoties grupā.

Stundas laika plānojums:

- ievaddaļa – 1 min;
- apgūtās vielas atkārtošana – 7 min.;
- jaunās vielas apguve – 16 min.;
- jaunās vielas nostiprināšana – 16 min.;
- stundas noslēgums – 1 min.

Stundas gaita:

9.50

Skolotāja: Labdien, sēdieties!

9.51

Pārrunāsim mājas darbu, kas tika uzdots iepriekšējā stundā.

9.53

Sk.: - Ko Jūs ziniet par teikumu? Kas ir virslocekļi?

Bērni atbild uz uzdoto jautājumu. Atveram grāmatu, un viens bērns izlasa tekstu 240.uzdevumā [G.Andersone, M.Filatova, Ā.Ptičkina „Zīle - Valodas gudrības grāmata „4.klasei 161.lpp]. (skat.10. pielik.)

10.00

Atveram burtnīcu, un skolotāja uz tāfeles, bērni burtnīcā uzraksta datumu. Sākam pildīt 240. uzdevumu [G.Andersone, M.Filatova, Ā.Ptičkina „Zīle - Valodas gudrības grāmata” 4.klasei 161.lpp] (skat.10. pielik.), un skolotāja paskaidro, kas ir jādara. Kuri izpildīs pirmos trīs punktus ātrāk nekā citi, jāizpilda arī ceturtais punkts. Skolotāja pieiet pie bērniem, kuri nav sapratuši uzdevumu, un klusām paskaidro. Pārrunā kopīgi paveikto uzdevumu.

10.05

Turpinām 241.uzdevumu [G.Andersone, M.Filatova, Ā.Ptičkina „Zīle - Valodas gudrības grāmata” 4.klasei 162.lpp] (skat.11. pielik.). Lasām lomās – teicējs, lāsteka un zvirbulis. Kad stāsts ir izlasīts lomās, tālāk ir jānoraksta tiešās runas teikums, kura piebildē ir visvairāk vārdu. Ja kāds bērns nesaprot, tad skolotāja pieiet un klusām paskaidro.

10.07

Skolotāja uz tāfeles uzraksta vienu teikumu ar piebildi un tiešo runu, tad bērni nosauc, kādas vārdšķiras ir šajā teikumā.

10.15

Sadalieties klasē pa trim! Savā grupā vienojieties, kurš būs lāsteka, zvirbulis, vārna! Izmantojiet un iestudējiet teksta turpinājumu, izmantojot arī žestus, mīmiku un kustības! Uzdevumam atvēlētas 2 minūtes.

10.17

Grupas parāda klasesbiedriem savu priekšnesumu.

Novērtējiet, kurai grupai izdevās visinteresantāk!

Notiek diskusija!

10.23

242.uzdevums [G.Andersone, M.Filatova, Ā.Ptičkina „Zīle - Valodas gudrības grāmata” 4.klasei 162.lpp] (skat.12. pielik.) jāveic pa grupām. Bērni sadalās pa trīs grupā. Grupa izvirza līderi.

- Jānosauc virslocekļi;
- Jānosauc personu vietniekvārdi;
- Jāsadala viena pantiņa vārdi pārņemšanai jaunā rindā.

Šim uzdevumam tiek dotas 2 minūtes. No katras grupas atbild izvirzītais līderis, un pārējie klausās vai bija pareizi.

10.27

243.uzdevums [G.Andersone, M.Filatova, Ā.Ptičkina „Zīle - Valodas gudrības grāmata” 4.klasei 163.lpp] (skat.12. pielik.). Jāuzraksta īss stāstiņš (3-4 teikumi) par izvēlēto tēmu. Šis stāstiņš jāizlasa sola biedram. Pievērš uzmanību, kā raksta tavs biedrs, vai stilistiski pareizi ir veidoti teikumi. Daži bērni nolasa savu stāstiņu skaļi. Skolotāja pati izsauc bērnus, kuriem ir jānolasa stāstiņš.

10.36

Trīs bērni izlasa, kāds raksts bija zem virsraksta. Skolotāja liek pacelt roku tiem bērniem, kam stāstiņš bija vislīdzīgākais. Astoņi bērni uzskata, ka tas bija līdzīgs.

10.39

Skolotāja uzdod mājas darbu. Noraksti tautasdziesmu un pasvītro divskaņus!

Paldies! Jūs labi pastrādājāt!

Stundas temats: Roša joks

Stunda: Literatūra

Klase: 4.

Skolotāja: Agita Grigorjeva

Stundas mērķis: Mācīt stāsta prognozēšanu.

Stundas uzdevumi:

- veidot izpratni par prognozēšanu.
- attīstīt skolēnu loģisko domāšanu pilnveidojot un bagātinot viņu vārdu krājumu;
- veicināt skolēnu savstarpējo sadarbību, darbojoties pāros.

Stundas laika plānojums:

- ievaddaļa – 1 min;
- ierosināšana – 5 min.;
- prognozēšana, diskusija – 23 min.;
- refleksija, diskusija – 10 min.;
- stundas noslēgums – 1 min.

Ierosināšana

Uz tāfeles pielieku priekšmetu attēlus – rūķis, uguns, māja, smiltis, ūdens. Skolēniem lieku sacerēt pasaku par šiem priekšmetiem. Izstāsta pasaku sola biedram, un 4 skolēni nolasa priekšā savas pasakas. Izvēlas visi klasesbiedri kopā, kurš lasīs pasaku.

Prognozēšana – lasa skolēni tekstiņu pa daļām, bet ir sagatavota katra daļa uz atsevišķas lapas, jo skolēni var nemanot izlasīt turpinājumu un tad vairs nebūs interesanta prognozēšana.

Darbs ar tekstu

Mirdza Timma

Roša joks

Rosim kļuva garlaicīgi.

Vajadzētu izgudrot kādu joku!

Drīz vien Rosim ienāca prātā tāds joks, ka viņš pats skaļi iesmējās un palēcās no prieka gaisā.

Viņš devās tecināt vien uz Skrabja māju.

„Uguns jumtā! Palīgā!” viņš sauca. Atrāvis durvis.

Skrabis izmetās no gultas.

„Kur deg?” viņš sauca, bet Rosis jau skrēja pa ceļa vidu, iekliedams jauno vēsti visās mājās pēc kārtas.

Kamēr uzmodinātie rūķi berzēja acis, meklēja kopā drānas un ķēra ūdens kublus, Rosis skrēja cik spēdams atpakaļ uz savu māju.

Skrabis izskrēja uz ceļa, nesdams lielāko spaini uz rokas, un ieraudzīja Spuri un Sarkansnīpi tuntuļojam lejā no pakalna, katrs ar nēšiem plecos. Aiz viņiem ātri tuvojās Rudacis un Zips. Elsdami, pūzdami rūķi devās uz Roša māju.

„Ka tik nebūs pilnīgi nodegusi!” Rudacis elsa.

„Upe nav tālu, apdzēsīsim,” mierināja Spuris.

Prognozēšanas tabula.

Kas notiks tālāk?	Kas par to liecina?

Tālāk prognozēšanas tabulā raksta savas domas. Daži skolēni nāk klases priekšā un tēlo, kas notiks tālāk pasakā. Iejūtas rūķu lomās.

„Nav, nav,” priecīgi elsa Skrabis, pirmais ieraudzījis māju, kas stāvēja kā stāvējusi.

„Es nemaz neredzu uguni” iesaucās Zips.

Par vislielāko pārsteigumu sev, viņi ieraudzīja Rosi aizmigušu gultā un māju pilnīgā kārtībā, no uguns ne jausmas.

„Kur deg?” sauca Rudacis.

„Deg?” brīnījās Rosis, piecēlies gultā sēdus, acis berzēdams, kā no dziļa miega modies.

„Vai tev māja deg, Rudaci?” viņš laipni jautāja.

„Man nē, tev, pats sauci mūs palīgā, ” Rudacis brīnījās.

„Es’, palīgā saucis? Ne prātā, - pats redzi, es guļu.”

„Kā, tu biji manā mājā!” sauca Skrabis.

„Manā arī!” sauca pārējie.

„Es gan ne, ” Rosis žāvājās. „Kā es lai zinu, kādi rēgi jūs naktī baida.” Viņš šņaukājās.

Rūķi skatījās pārsteigti un nikni, drīz uz Rosi, drīz viens uz otru.

„Žagarus tev vajag, vairāk nekā, tā nakts laikā ļaudis muļķot, ” Rudacis rūca.

Rosis nu vairs nevarēja noturēties un smējās kā kutināts.

Prognozēšanas tabula.

Kas notiks tālāk?	Kas par to liecina?

Tālāk prognozēšanas tabulā raksta savas domas. Daži skolēni nāk klases priekšā un tēlo, kas notiks tālāk pasakā. Iejūtas rūķu lomās.

Izjokotie rūķi rūca, bet Rosis, kas nebija nekādā ziņā ļaunprātīgs, izlēca no gultas, kur viņš bija iegūlies ar visām drānām, un ielēja katram krūzīti siltas tējas. Rūķi, tāpat vēl ņurdēdami, apsēdās ap galdu un pēc brīža jau paši sāka smieties, atceroties, kā metušies laukā no gultām, skrējuši pa ceļu ar spaiņiem un nēšiem. Tai vakarā par garlaicību vairs nevarēja žēloties.

Rosim kādā vakarā no pavarda izkrita pagale. Viņš tūlīt iebāza pagali atpakaļ krāsnī un rūpīgi saslaucīja ogles kopā, tomēr viena sarkana dzirksts bija iemetusies grīdas spraugā un lēni gruzdēja.

Rosis, to nemanīdams, aizgāja gulēt. Pēkšņi viņš pamodās, juzdams siltu sviluma pūsmu sejā, un izbijās, ieraudzījis grīdu pavarda tuvumā liesmās. Viņš gāza virsū ūdeni, viņš norāva segu no gultas, lai apslāpētu uguni. Liesmas kāpa un cēlās. Rosis manīja, ka saviem spēkiem tās neapdzēsīs. Viņš metās laukā no mājas un skriedams, cik ātri vien spēja, nonāca pie Skrabja mājas.

„Deg, deg, palīgā!” viņš sauca.

Prognozēšanas tabula.

Kas notiks tālāk?	Kas par to liecina?

Tālāk prognozēšanas tabulā raksta savas domas. Skolēni izsaka savas domas, kas notiks tālāk un kas par to liecina.

Skolēni, jūs esat noguruši, un tagad uztaisām sporta pauzi. Palekties, kad nosaucu dzīvu būtni, un pietupties, kad nosaucu priekšmetu.

Paldies! Esam atpūtušies un turpinām tālāk stāsta prognozēšanu.

Skrabis nožāvājās un teica:

„Nekā, Rosīt, šoreiz tavi joki neizdosies. Katru vakaru jau nelēkšu ārā no gultas.”

„Patiesi deg,” Rosis izmisis sauca.

„Par velti, neticēšu vis, ” Skrabis atsauc un, pagriezis muguru, šņāca tālāk.

Rosim nebija laika vilcināties, viņš pameta Skrabi un devās pie Sarkansnīpja.

„Sarkansnīpīt, celies, mana māja deg,”

viņš izmisis sauca, bet Sarkansnīpis tik pameta ar roku.

„Vienreiz jau tā varēji piemānīsi, otrreiz nepiemānīsi,” un necēlās.

Rosis izskraidījās pie visiem rūķiem pēc kārtas, bet velti, neviens nenāca talkā.

„Ko nu darīt, nu mana māja nodegs, ” Rosis vaimanāja skriedams atpakaļ.

„Kas tev kaiš?” sauca pūce Līknadze.

„Māja deg, un tādēļ, ka es reiz izjokoju rūķus, viņi man netic un domā, ka es atkal niekojos, ” Rosis sūdzējās.

Skolotāja liek skolēniem izvilkt katram pa vienam žetonam: Skrabis, Rosis, Līknadze, Rudacis, Spuris, Zips, Sarkansnīpītis. Sadalāties tā, lai katrā komandā būtu pa vienam varonim un iestudējiet pasakas nobeigumu.

„Es tev palīdzēšu, tu esi mans draugs, ” pūce solīja. ”Atver Skrabja durvis un tad steigies uz māju, cik ātri vien vari.”

Rosis pavēra durvis. Līknadze devās iekšā, paķēra pārsteigto Skrabi aiz drēbēm knābī un, pacēlusies gaisā, nozuda Roša mājas virzienā.

Rosis skrēja, cik spēja, un kad viņš nonāca galā, viņš redzēja, ka Skrabis jau ber smiltis ugunī. Tā Līknadze atnesa vienu pēc otra pārsteigtos rūkus. Kaut arī šāds nakts ceļojums nebija ne jauks, ne patīkams, neviens no viņiem nebārās, tiklīdz ieraudzīja degošo māju un draudīgās briesmas mežam, ja uguns izplatītos.

Rudacis raka smiltis. Rosis pildīja nēšus, Skrabis un Sarkansnīpis skrēja ar tiem pie Zipja, kas pakāpies bēra smiltis ugunī.

Tā par visiem viņi apdzēsa Roša māju, par visiem izlaboja uguns nodarītos postījumus, bet no tās reizes Rosis nolēma vairs nejokot nopietnās lietās.

Pēc stāsta izlasīšanas skolēni salīdzina savas prognozes ar stāstu, ko tikko izlasīja. Dažiem skolēniem prognozes bija ļoti tuvu īstajam stāstam.

Refleksija – nepabeigtais teikums.

Es nosodu rūķa Roša rīcību.....

Es nenosodu rūķa Roša rīcību.....

Klasē bija lielākais vairums, kas tomēr nepiekrita Roša rīcībai, jo ar uguni jokot nevar. Var izdomāt citus jokus, kā draugus izjokot. Daži skolēni nenosodīja Rosi, jo uzskatīja, ka tas bija tikai joks.

Paldies! Jūs bijāt malači, un tāpēc aplaudēsim, kā to dara taurenīši ar saviem spārniņiem.

1. mācību stundas 1.daļa
“DOMĀ UN DARBOJIES KOPĀ!”


DARBA LAPA



(Nosakiet uz tāfeles sarakstītajiem lietvārdiem dzimti, ierakstot tos attiecīgajā tabulas ailītē!)

Sieviešu dzimtes lietvārdi (siev. dz.)	Vīriešu dzimtes lietvārdi (vīr. dz.)

1. mācību stundas 2.daļa

<p>162. uzdevums 1. Izlasi tekstu!</p> <p>Iegaismojās <u>datora ekrāns</u>, un pēc brīža mūsu acu priekšā sāka zibēt seni <u>ieroči, rotaslietas, sprādzes</u>. <u>Vecis</u> samērā veikli rīkojās ar datora <u>pele</u>, un mēs tik tikko spējām izsekot redzētajam. Piepeši ekrāns it kā apdzisa, un tad uz tā sāka iezīmēties ozols ar varenajām <u>saknēm</u> un biezo grāmatu sakņu vidū.</p> <p>Samta Ūsa satraukts pielēca <u>kājās</u>. - Vai redzēji? - Samta Ūsa sauca. - Atkal šis noslēpumainais ozols <u>ar grāmatu</u>... Tūlīt tas nodzisīs...</p> <p>Mēs visi ar acīm urbāmies datora <u>ekrānā</u>. <u>Ozols</u> vēl brīdi vīdēja mūsu acu priekšā, līdz pazuda. Ekrānā sāka griezties ģeometriskas <u>figūras</u>.</p> <p style="text-align: right;"><i>(Valdis Rūmnieks)</i></p> <p>2. Uzraksti, uz kādu jautājumu atbild pasvītrotie lietvārdi! Raksti divos stabiņos atbilstoši lietvārda dzimtei!</p> <p>Vīr. dz. Siev. dz. datora (kā?) ...</p>	<p>Kas ir Samta Ūsa, noslēpumainais ozols ar grāmatu vidū un kam dzen pēdas Janka, Pēcis un Aija, tu uzzināsi, ja izlasīsi V.Rūmniekadetektīvgrāmatu "Ozola grāmata".</p> 																					
<p>163. uzdevums 1. Lasi lietvārdu <i>dators</i> atbilstoši jautājumam un skaitlim!</p> <table style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td></td> <td>Vsk.</td> <td>Dsk.</td> </tr> <tr> <td>Kas?</td> <td>dators</td> <td>datori</td> </tr> <tr> <td>Kā?</td> <td>...</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kam?</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ko?</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ar ko?</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kur?</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>2. Liec lietvārda <i>dators</i> vietā citu lietvārdu un raksti pēc dotā parauga! Pasvītrot galotnes!</p>		Vsk.	Dsk.	Kas?	dators	datori	Kā?	...		Kam?			Ko?			Ar ko?			Kur?			<p>Atbalstam Lūk, mazi vārdiņi, kas tev var palīdzēt, lokot (pārveidojot) lietvārdus dažādās formās!</p> <p>Kas? pele Kā (nav)? Peles Kam (dod)? pelei Ko (redz)? peļi Ar ko? ar peļi Kur (iekšā)? Peļē</p> <p>Mēģini līdzīgi locīt lietvārdu <i>pele</i> daudzskaitlī!</p>
	Vsk.	Dsk.																				
Kas?	dators	datori																				
Kā?	...																					
Kam?																						
Ko?																						
Ar ko?																						
Kur?																						

Vai tu zini?

Lietvārda jautājumus tu jau zini. Taču ir vēl kas ļoti interesants.

Katram lietvārda jautājumam ir savs īpašs nosaukums, gluži tāpat kā cilvēkiem ir savs vārds. Tos sauc par locījumiem. Šie locījumu nosaukumi radušies no latīņu valodas, tāpēc latviešu valodā tie skan pavisam neparasti.

Tātad **lietvārdiem ir septiņi locījumi:**

Nominatīvs - N. kas?
Ģenitīvs - Ģ. kā?
Datīvs - D. kam?
Akuzatīvs - A. ko?
Instrumentālis - I. ar ko?
Lokatīvs - L. kur?
Vokatīvs -V (bez jautājuma)

Cik locījumiem ir savs jautājums? Kam tā nav? Kuram no klases izdodas locījumu nosaukumus visātrāk un precīzāk izrunāt? Bet kurš tos prot vispareizāk uzrakstīt?

Pārveidojot lietvārdu atbilstoši jautājumiem, mainās tā galotne. To sauc par lietvārda **locīšanu**.

164. uzdevums

1. Izlasi tekstu no *Spicās Avīzes!*

No zoodārza nozog žirafi

Tas notika kādā **zoodārzā (...?)**. **Ļaundari (...?)** ielauzās un nozaga trīsarpus metrus garu žirafi (...?). Visticamāk, zagļi **dzīvnieku (...?)** sazāļojuši un tad aizveduši. **Parka (...?)** īpašnieks uzskata, ka nelieši **ar žirafi (...?)** slepus šķēr- sojuši **robežu (...?)**. Lai gan šajā **dzīvnieku (...?) parkā (...?)** dzīvo daudz zvēru, nozagta tikai šī viena **žirafe (...?)**.

2. Noraksti izceltos lietvārdus un iekavās ieraksti **locī- jumu** un **jautājumu**, uz kuru atbild izceltais liet- vārds! (Ieskaties Padomā lappuses malā!)
Zoodārzā (L. kur?), ...

165. uzdevums

1. Izlasi tekstu!

Apmēram pirms 3000 gadiem Ķīnas impera- tors izveidoja dzīvnieku parku un nosauca to par „parku zinātkārajiem”.

Imperators turēja dzīvniekus, lai viņus pētītu un vairāk uzzinātu par viņu paradumiem. Šo dzīvnieku parku var uzskatīt par pirmo zooloģisko dārzu.

Tātad zooloģiskais dārzs - tā ir ierobežota

1. mācību stundas 3.daļa

“IZLOKI LIETVĀRDU!”

Lapsa	Zaķis
Ceļš	Saule
Medus	Zīle
Soma	Skolēns
Māja	Sals

1. mācību stundas 4.daļa

Aplūko manus zīmējumus!




- Raksti zīmējumu nosaukumus vienā stabiņā!
- Meitenes pateiks, kuras dzimtes lietvārdi tie ir, bet zēni nosauks šo lietvārdu galotni.
- Otrā stabiņā raksti šos lietvārdus tā, lai tie atbildētu uz jautājumu **kā**?!
- Trešajā stabiņā raksti šos lietvārdus daudzskaitlī. Locījumu izvēlies pats!
- Kopā ar sola biedru salīdziniet pirmā stabiņa vārdus ar otrā un trešā stabiņa vārdiem!
- Kas ir mainījies? Ko var secināt?

INTERVIJAS JAUTĀJUMI

1. Vai tu stundā uzzināji kaut ko jaunu?

2. Kurš no stundā piedāvātajiem uzdevumiem tev patika vislabāk? Kāpēc?
3. Vai tev patīk, ja skolotāja piedāvā veikt uzdevumus darba lapās? Kāpēc?
4. Vai tev patika strādāt grupā?
5. Vai grupā valdīja draudzīga atmosfēra?
6. Vai jūs palīdzējāt cits citam?
7. Vai tev patika šī stunda?
8. Ko stundā varēja darīt savādāk?

2. mācību stundas 1.daļa

<p>238.uzdevums 1. Izlasi vienkāršos nepaplašinātos teikumus!</p> <p>Egita lasa. Ģirts peld. Valdis slido. Pauls zīmē. Evija skrien.</p> <p>2. Izraksti tos teikumus, kuros teikts, ka bērni sporto! 3. Paplašini šos teikumus ar citiem teikuma locekļiem! 4. Kā sauc šādas paplašinātus teikumus?</p> <p>239. uzdevums 1. Izlasi darbības vārdus!</p> <p style="text-align: center;">Runāja, pil, vēros, baidīja.</p> <p>2. Uzraksti vienkāršu nepaplašinātu teikumu, kurā par uzteicēju būtu viens no dotajiem darbības vārdiem! 3. Uzraksti vienkāršu paplašinām teikumu, kura par iz-teicēju būtu cits darbības vārds no dotajiem!</p>	<p>Lasi J.Baltvilka skaitām- pantu un papildini to ar trūkstošajiem teikuma virslocekļiem!</p> <p style="text-align: right;">Kalējs kaļ ... maļ. Lējējs lej. Rējējs Kūrējs kur. ... bur. Vērējs ķer. Bēdz!</p> <p>Noraksti 2 rindiņas un pasvītro virslocekļus!</p>
<p>240. uzdevums 1. Izlasi tekstu!</p> <p>Ziema jau iet uz beigām. Sauls pusē pie māju jumtiem karājas garas lāstekas. No tām palaikam nopil ūdens pilieni. Pa dienu gar juntu malu izaug vesela lāsteku rinda. Es skatos uz tām. Vai lāstekas veidojas atkušņa vai sala laikā? Kā domājat jūs?</p> <p>2. Cik rindkopu tekstā? Izlasi īsāko rindkopu un atbildi uz tajā uzdoto jautājumu! 3. Izraksti no teikumiem virslocekļus! 4. Pasvītro izteicējus!</p> 	<p>Ierosmei Izraksti no teksta palīg- vārdus!</p>

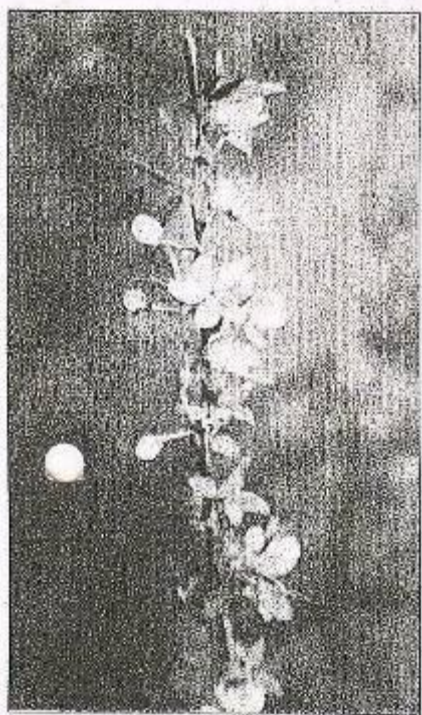
2. mācību stundas 2.daļa

Sadalieties klasē pa trim!
Vienojieties, kurš būs
lāsteka, zvirbulis un vārna!

Izdomājiet un iestudējiet
teksta turpinājumu, izman-
tojot arī žestus, mīmiku un
kustības!

Parādiet klasesbiedriem savu
priekšnesumu!

Novērtējiet, kurai grupīnai
tas izdevās visinteresantāk!

**241. uzdevums**

1. Izlasi teksta sākumu!

Ziemas asaras

- Dzīvo sveiks, zvirbulīt! - teica
lāsteka, kas karājas pie mājas jumta. Vīna
nobirdināja sniegā lielu asaru.

- Uz kurienu tu taisies doties?

- Ak, - nopūtās lāsteka, - es tā esmu
pieradusi pie šī jumta un tevis, zvirbulīt! Bet
tagad man no jums jāšķiras...

Lāsteka saka raudat.

Te pielidoja pelēka vārna.

(Pēc A.Jesena)

2. Izlasi tiesas runas teikumus!

Lāsteka žēlojās: "Negribu tevī atstāt!"

Mazais zvirbulis brīnījās: "Kurp tu dosies?"

Vārna ķērcā: "Lai iet, pavasaris klāt!"

3. Noraksti to tiešās runas teikumu, kura piebildē ir
visvairāk vārdu!

4. Pasvītro teikumā visu tev zināmo vārdšķiru vārdus!

242. uzdevums

1. Izlasi izteiksmīgi Viļā Plūdoņa dzejoli!

Pirmpavasara dziesmiņa bērniem

Gaiss zilēt zil,	Drīz sniega auti
Un dūjas dūc,	Ruks rukumā
Un jumti pil, -	Un jautri strauti
Tik viegla krūts!	Dies ielejā.

Daļ-pavasars Un skaļš taps lauks, Jau nāk,
jau nāk! Un mirdzēs tāle, Sāk saules stars
Un koki plauks, Glaust mīlīgāk. Un zaļos
zāle.

2. mācību stundas 3.daļa

Tad, bērni, mēs steigsim
 Uz ziedošām pļavām
 Un gavilēm savām
 Ziedoni sveiksim!

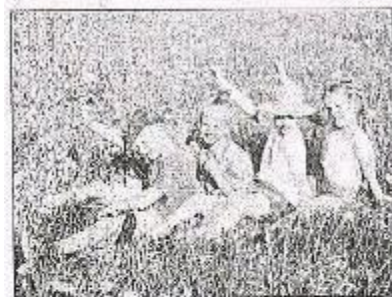
2. Noraksti pantiņu, kurā ir vairāk virslocekļu!
 Pasvītro tos!
3. Noraksti pantiņu, kur teikuma priekšmets ir personu
 vietniekvārds!
4. Vēl vienu pantiņu noraksti pēc izvēles, dalot
 vārdus ar svītriņām pārņemšanai jaunā rindā!

243. uzdevums

1. Izlasi laikraksta "Diena" dažus rakstiņu virsrakstus!
 - Laika apstākļus varēs vērot internetā
 - Turaidas pils briesmās
 - No upju nedarbiem var glābt sals
2. Padomā, vai, spriežot pēc virsrakstiem, tu vari
 noteikt, par ko būs stāstīts rakstā!
 Kurš no virsrakstiem tev šķiet vissanostāstākais?
 Kāpēc?
3. Uzraksti 3-4 teikumus par vienu no virsrakstos
 minētajiem tematiem! Pēc tam nolasi tos
 klasesbiedriem!
4. Izlasi, kāds raksts bija zem katra virsraksta laikrakstā!

LAIKA APSTĀKĻUS
 VARĒS VĒROT INTERNETĀ

Valsts hidrometeoroloģijas pārvalde sākusī darbu pie pilnīgākas datu bāzes izveides internetā. Uz šādu domu rosinājis tas, ka iepriekšējā gadā šīs pārvaldes mājas lapu internetā aplūkojuši daudz cilvēku. Ne visi laika ziņas var noklausīties pa radio, tāpēc viņiem var palīdzēt laika apstākļu mājas lapu internetā.





Padomā!

Kas vienojošs ir dotajiem avīžrakstiem?

Kāds varētu būt **kopīgs** virsraksts šiem rakstiem?

Sameklē un izraksti (izgriez, ja iespējams) no kāda laikraksta rakstiņu, kas attiektos uz tēmu "Laika apstākļu ietekme uz dzīvo dabu, apkārtējo vidi u. tml.!"

Noraksti tautasdziesmu!

Līki kārkli Daugavā,
Kas tos līkus salocīja?
Lieli viļņi salocīja,
Lieli ledus gabaliņi.

Pasvītro divskaņus!

TURAIIDAS PILS BRIESMĀS

Mazliet vairāk nekā 24 stundu laikā noslīdējusi daļa no Turaidas pilskalna. Šobrīd pils pakļauta lielākām briesmām nekā senajos laikos, kad to apdraudēja ar zobeniem bruņoti viri. Ir apdraudēta pils rietumu siena, kuru no bīstamās nogāzes šķir vien pāris metru. Noslīdējumu izraisījuši lietainie un vējainie laika apstākļi.

NO UPJU NEDARBIEM VAR GLĀBT SALS

Februārim neparasti siltais laiks radījis nopietnus plūdu draudus Daugavas un Lielupes krastu iedzīvotājiem. Ūdens līmenis Lielupē pie Jelgavas jau sasniedzis bīstamo robežu. Meteorologi cer uz temperatūras pazemināšanos, kas varētu apturēt applūšanu.

5. Salīdziniet, kurš no klasesbiedru rakstiņiem, bija vislīdzīgākais attiecīgajam avīžrakstam!

6. Noraksti vienu no rakstiem pēc iespējas glītāk!

244.uzdevums

1. Izlasi informāciju par plūdiem!

Plūdi parasti sākas pēkšņi. Upē, ezerā vai jūras piekrastē paaugstinās ūdenslīmenis. Visvairāk no plūdiem cieš iedzīvotāji upju ielejās un jūras piekrastē. Mūsu valstī plūdi milzīgu postu nenodara. Latvijā visplašāko teritoriju applūdina Lielupe.

2. Izraksti teikuma virslocekļus (izveidojot vienkāršu nepaplašinātu teikumu) un pasvītro tos!

Es domāju, ka šis uzdevums jums īpašas grūtības nesagādāja.

Diplomdarbs „Spēle latviešu valodas stundās sākumskolēna izziņas darbības aktivizēšanai” izstrādāts LU Pedagoģijas un psiholoģijas fakultātē .

Ar savu parakstu apliecinu, ka pētījums veikts patstāvīgi, izmantoti tikai tajā norādītie informācijas avoti un iesniegtā darba elektroniskā kopija atbilst izdrukai.

Autore: Agita Grigorjeva

11.01.2010.

Rekomendēju darbu aizstāvēšanai

Vadītāja: Dr.paed. Zenta Anspoka

Recenzents: Profesore Dr.paed Margarita Gavriļina

Darbs iesniegts: Pieaugušo pedagoģiskās izglītības centrs 12.01.2010.

Metodiķe:

Darbs aizstāvēts bakalaura gala pārbaudījuma komisijas sēdē

01.2010. prot. Nr.____, vērtējums _____

Komisijas sekretārs - lektors: Mg.art.Juris Leitāns