

LATVIJAS UNIVERSITĀTE
PEDAGOĢIJAS, PSIHOLOĢIJAS UN MĀKSLAS FAKULTĀTE
SKOLOTĀJU IZGLĪTĪBAS NODAĻA

**DIDAKTISKO SPĒĻU IZMANTOŠANAS IESPĒJAS
SOCIĀLO ZINĪBU STUNDĀS 4.KLASĒ**

DIPLOMDARBS

Autors: **Taija Volkova**

Studenta apliecības Nr.: tv14001

Darba vadītāja: doc., Dr.sc.administr. **Ausma Golubeva**

RĪGA 2019

Anotācija

Darba temats – Didaktisko spēļu izstrāde un aprobācija 4.klasē sociālo zinību stundās.

Pētījuma mērķis –Izzināt, kādas ir didaktisko spēļu izmantošanas iespējas 4. klasē sociālo zinību stundās, izstrādāt un aprobēt didaktiskās spēles 4. klasē sociālo zinību stundās.

Pirmajā nodaļā tika analizēta sociālo zinību mācību saturs 4.klasē. Otrajānodaļā darba autore teorētiski izpētīja jaunākā klašu vecumposma raksturojumu. Trešajā nodaļādarba autore teorētiski aprakstīja mācību metodes un to raksturojumu, veidi. Ceturtajā nodaļā autore teorētiski aprakstīja mācību metodes – spēles izmantošanas iespējas 4.klasē. Savukārt, piektajā nodaļā autore veica praktisko pētījumu, aptaujājot skolotājus un izveidojot didaktiskās spēles, kuras varēs izmantot praksē.

Atslēgvārdi: didaktiskā spēle, sociālās zinības, mācību metode, sākumskola.

Annation

Theme - Using didactic games as a part of 4 social science lessons.

Aim of the study - To know the possibilities of using didactic games in 4th grade social science lessons, to develop and appropriate didactic games in 4th grade in social science lessons.

The first chapter analyzes the content of social science education in Grade 4. In the second chapter, the author of the thesis theoretically studied the characteristics of the youngest age classes. The author of the third chapter theoretically described the teaching methods and their characteristics, types. In the fourth chapter the author theoretically described the teaching methods - the possibilities of using the game in the 4th grade. In the fifth chapter, the author, in turn, conducts practical research, interviewing teachers and creating didactic games that can be used in practice.

Keywords: didactic game, social science, teaching method, primary school.

Satura rādītājs

Ievads.....	5
1. Sociālo zinību mācību satura analīze 4. klasē	7
2. Sākumskolas skolēnu vecuma raksturojums.....	10
3. Mācību metodes un to raksturojums, veidi.....	15
4. Spēles izmantošanas iespējas 4.klasē.....	21
4.1. Spēļu veidi.....	21
4.3. Didaktisko spēļu raksturojums un organizācija.....	23
5. Praktiskais pētījums	29
5.1. Pētnieciskās metodes un organizācija.....	29
5.2. 4.klašu sociālo zinību skolotāju anketēšanas rezultāti un to analīze.....	29
5.3. Didaktiskās spēles metodes pielietošana sociālo zinību stundās 4. klasē.....	33
5.4. Didaktisko spēļu aprobācija un rezultātu analīze.....	37
Nobeigums.....	43
Literatūras un citu avotu saraksts.....	45
Pielikums.....	48
1.pielikums. Anketa sociālo zinību skolotājiem.....	49
2.pielikums. Sociālo zinību programmas parauga analīze.....	53
3.pielikums. Didaktiskās spēles sociālo zinību stundās 4. klasē.....	57
4.pielikums. Stundas plāns "Cik dažādi mēs esam".....	59
5.pielikums. Stundas plāns "Zēni un meitenes".....	61
6.pielikums. Stundas plāns "Ģimene".....	65
7.pielikums. Stundas plāns "Vaļasprieki".....	67
8.pielikums. Stundas plāns "Nauda".....	69
9.pielikums. Stundas plāns "Drošība".....	76
10.pielikums. Stundas plāns "Drošība".....	79
11.pielikums. Stundas plāns "Veselība".....	81

Ievads

Mūsdienu pasaule nestāv uz vietas un attīstās ļoti strauji, rodas pārmaiņas, kas ietekmē cilvēka ikdienas dzīvi, profesionālajā un personīgajā jomā, gan valstu un sabiedrību iekšējās un savstarpējās attiecības. Valstīs kurās nomainījusies ekonomikas un politikas situācija pēdējās desmitgadē ir manāmas īpaši straujas pārmaiņas. Pieaugušajiem un bērniem nākas iepazīt mūsdienu pasauli, tajā skaitā sabiedriskās attiecības darba nozerē, jāprot pielāgoties un atrast sevi jaunā darba tirgū, pilnveidot savas zināšanas un prasmes un prast piedāvāt, iekļauties mūsdienu sabiedriskajā dzīvē. Nedrīkstam aizmirst par ētikas un morāles vērtībām. Sabiedrība veidojas un būtu jāveidojas no kritiski domājošiem un sociāli atbildīgiem indivīdiem, kuri uzklausa un spēj uzklaust dažādus viedokļus, prot risināt un vēlas risināt valstij nozīmīgus jautājumus, prot orientēties mainīgajā ekonomiskajā situācijā. Mūsdienu bērni un pusaudži ir tie, kas veidos un veido mūsu valsts nākotni, mūsu bērni ir topošie speciālisti, kas palīdzēs dažādās dzīves jomās. Tāpēc būtiski ir vecāku un skolotāju pienākums rūpēties, lai mūsu atvases augtu veseli, pilnvērtīgi attīstītos fiziski, garīgi. Lai mūsu bērnos veidotos labas cilvēciskās īpašības. Bērns pasauli iepazīst gan pieaugušā mērķtiecīgi vadītas darbības procesā, gan patstāvīgi. Izmantojot spēli, rotaļas kā darbības veidu bērni iepazīst viens otru, iemācās sadarboties un izprast vienu otru. Izmantojot spēli, rotaļas kā darbības veidu bērni iepazīst viens otru, iemācās sadarboties un izprast vienu otru.

Sociālajās zinībās viens no uzdevumiem ir attīstīt un pilnveidot skolēnos sadarbības prasmes, kas ir ļoti svarīgas. Sociālās zinības ir ļoti svarīgs un nozīmīgs priekšmets mūsdienu pasaulē, jo to saturs ļauj ieskatīties apkārtējā pasaulē, izpētīt jautājumus, ko citos priekšmetos varbūt neizskata, risināt un izspēlēt no dzīves ņemtās problēmas un kopā tām meklēt risinājumus. Sociālās zinības ir atvērts mācību priekšmets priekš tēmām, kas ietekmē un interesē skolēnus. Tā viņi var sagatavoties pieaugušai dzīvei.

Sociālās zinībās pedagogs var radoši strādāt un veidot skolēniem interesantas un aktīvas stundas, vai atbildēt uz skolēnu jautājumiem, pārrunāt un diskutēt par skolēnus interesējošām tēmām, par jaunāko pasaulē un savā valstī, svarīgo informāciju masu medijos.

Pētījuma mērķis:

Izzināt, kādas ir didaktisko spēļu izmantošanas iespējas 4. klasē sociālo zinību stundās, un aprobēt didaktiskās spēles 4. klasē sociālo zinību stundās.

Pētījuma jautājumi:

1. Kādas didaktiskās spēles ir iespējams izmantot, saistībā ar 4. klases priekšmeta saturu?

Pētījuma uzdevumi:

1. Analizēt pedagoģisko, psiholoģisko literatūru par pētamo problēmu.
2. Analizēt 4.klases mācību standartu.
3. Veikt skolotāju aptauju.
4. Izstrādāt un aprobēt didaktiskās spēles sociālo zinību stundu tēmām 4.klasē.

Pētījuma metodes.

1. Literatūras analīze;
2. Dokumentu analīze;
3. Aptauja;
4. Pedagoģiskā izmēģinājumdarbība.

Pētījuma bāze.

Vidzemes divu lauku vidusskolu 15 sākumizglītības skolotāji, četrus 4.klašu 76 skolēni.

1. SOCIĀLO ZINĪBU MĀCĪBU SATURA ANALĪZE 4. KLASĒ

Latvijā no 2005./2006. mācību gada sociālās zinības kā mācību priekšmets tika ieviests skolās. Sociālās zinības ietver četras sadaļas — ētiku, ievadu ekonomikā, veselības mācību un civilzinības. Programma paredzēja bērniem attīstīt prasmi, kārtot sadzīves problēmas, tikt galā ar uztraukumu, bailēm, izvērtēt savu un citu rīcību. Lēmumu veidot jaunu mācību priekšmetu — sociālās zinības — pieņēma jau 90. gadu beigās (Nestere, 2005).

Sociālās zinības tika ieviestas skolā pakāpeniski un sociālās zinības kā mācību priekšmets sastāv no četrām mācību komponentēm: ētika, veselības izglītība, ekonomiskā rakstura izglītība un pilsoniskā izglītība.

Pašreiz Latvijā tiek īstenots projekts Skola 2030 kura projekta īstenošanas ilgums ir (2016. gada 17. oktobris – 2021. gada 16. Oktobris.) Skola 2030 ir minēts ka mainīsies mācību jomas un nebūs tada mācību priekšmeta ,kā sociālās zinības, bet būs sociālā un pilsoniskā, kurā ietvertas sociālās zinības. Skola 2030 izstrādā mācību standartu, kurš būs pielāgots pie jaunām mācību jomām pēc kura vadīties. Pilotskola Simts skolas un pirmsskolas visā Latvijā piedalās mācību satura aprobācijā, kur tiks pilnveidots un pārbaudīts skola 2030 izstrādātais mācību standarts. darba autore šobrīd strādā un balstās pēc vecā mācību standarta. 2018.g. 28. Novembrī tika apstiprināts pamatizglītības standarts un tā izstenošana tiks uzsākta 1.–3.klasē, 4.–6. klasē un 7.–9.klasē. (Skola 2030)

No šīm četrām komponentēm izriet arī “sociālo zinību” definīcija. Sociālās zinības ir tematiski un metodiski integrēts mācību priekšmets, tas nozīmē, ka skolēni apgūst pamatzināšanas par veselību, ētiku, ekonomiku un politisko izglītību. Sociālo zinību mērķis – sekmēt skolēnu gatavību pieņemt un īstenot sociāli atbildīgus lēmumus personiskajā, profesionālajā un sabiedriskajā dzīvē demokrātiskā sabiedrībā. Sociālo zinību mācību uzdevumi4. - 6. klases posmā radīt skolēnam iespēju:

- attīstīt ētisko vērtību izpratni, saskatīt labo un ļauno cilvēkā un sabiedrībā;
- analizējot konkrētus piemērus no dzīves, izprast, kā cilvēka ētiskie uzskati ietekmē viņa raksturu un rīcību;
- novērtēt savstarpējo attiecību un draudzības nozīmi cilvēka dzīvē;
- izprast savas iespējas ietekmēt vides kvalitāti (Falka, 2014, 5).

4.klašu sociālās zinību priekšmeta programma ir iedalīta trīs lielās grupās, kurās ir jāapgūst sekojošas tēmas:

1. Vai varavīksne ir skaista? 4.klases skolnieki vēl visu uztver emocionāli, viņi ir pozitīvi, tāpēc šīs varavīksnes krāsas asociējas ar pozitīvām sajūtāmlīdz 20 stundām.
2. Mana ģimene līdz 20 stundām.
3. Domāsim ekonomiski! Līdz 30 stundām.

Autore ir analizējusi sociālās zinībās apgūstamos tematus un tie ir sekojoši:

1. Ievadstunda – skolotājs pārrunā, ko skolēni ir uzzinājuši un atceras no iepriekšējām klasēm un ko mācīsies 4.klasē.
2. Tautība – skolotājs iepazīstina ar tautu dažādību un mudina skolēnus pastāstīt, ko dod svešvalodu zināšanas.
3. Cik dažādi mēs esam – skolotājs veido diskusiju par tēmu, organizē projektu darbu, apmeklējot vietējās bibliotēkas un mudina skolēnus uz pētīšanu.
4. Latvijas kultūrvēsturiskie novadi – skolotājs iepazīstina ar kultūrvēsturiskiem novadiem, ar vecvārdiem, ar lielākajām upēm, kas tek cauri katram novadam un ar novadu centra pilsētām.
5. Zēni un meitenes – skolotājs organizē skolēnu pārrunas par mikroklīmatu klasē, noskaidro, cik ir zēnu un cik ir meiteņu.
6. Ģimene – skolotājs organizē pārrunas/diskusijas par pienākumu sadali ģimenē, tradīcijām ģimenē.
7. Vaļasprieki–skolotājs organizē ģimenes un skolēnu vaļasprieku diskusija.
8. Nauda – skolotājs iepazīstina ar citu valstu naudas monētām un banknotēm un salīdzina ar vietējo naudu, iepazīstina ar naudas vēsturi.
9. Budžets – ģimenes locekļu nodarbošanās, vaļasprieki un ģimenes budžets, pārrunas par iepirkuma čeku nepieciešamību
10. Reklāma – skolotājs organizē reklamēšanas iespēju pārrunas.
11. Drošība – Valsts policijas vai VUGD pārstāvis stāsta par drošību un veselību. Skolotājs iepazīstina, uz kuriem numuriem ir jāzvana, kad ir noticis kāda nelaimes gadījums.
12. Svētki – agrāk un tagad – diskusijas par latviešu svētkiem un svinamām dienām, to nozīmi un vēsturi. Par ģimenes tradīcijām.
13. Uzvedība – iepazīstināšanas ar skolas noteikumiem, kā ir jāuzvedas un jārīkojas noteiktas situācijās
14. Darbosimies ekonomiski–iepazīstināšana ar dažādiem ekonomikas terminiem un jēdzieniem, Maslova piramīdu, par profesiju izvēles iespējām
15. Drošība – atkārtojums, lomu spēļu spēlēšana, diskusijas par dažādiem risinājumiem.

16. Ziedojums – iepazīstināšana par ziedojumiem, par palīdzību viens otram
17. Veselība – skolotājs iepazīstina ar veselīgas ēšanas noteikumiem, ar narkotisko vielu atkarību un lietošanu, par citām atkarībām – datoratkarību.tml.
18. Es un vide – iepazīstināšana ar atkritumu šķirošanu, to nepieciešamība, par cilvēku uzvedību mežā, pludmalē u.c.
19. Mana dzīvesvieta – iespēja pārrunāt 4.klasē apgūtās vielas.
20. Latvija Eiropas Savienībā - Iepazīstināšana ar Latvijas likumdošanu, valsts varu, politiku, politiskās partijām, par priekšrocībā Eiropas Savienībā (Andersone, 2007).

Katrai tēmai ir noteikts stundu laiks, tāpēc skolotājiem ir jāizvērtē informācijas daudzumu, ko vēlas, lai skolēnu apgūtu, un kādā veidā skolotāja pasniedz mācību vielu. Sociālo zinību programma skolotājiem ļauj saprast, par kādas tēmas skolotājiem ir jāamāca saviem skolēniem, un, kas tieši ir jāapgūst katra temata ietvaros.

Lai mācību vielas temati tiktu veiksmīgi apgūti un rezultāti tiktu sasniegti, ir nepieciešams izvirzīt mērķus un uzdevumus katras stundas sākumā, kuri stundas vai vairāku stundu ietvaros tiks apgūti. Sociālo zinību programmas paraugā ir apkopoti uzdevumi, kas ir jāsasniedz mācību tēmas ietvaros. Darba autore šīs tēmas ir izpētījusi un apkopojusi tabulā, kas ir redzama 1. pielikumā. Tabulā ir aprakstīts stundas temats, apgūstamie uzdevumi un atbilstība standarta pamatprasībām mācību priekšmeta apguvei.

Autore izsecināja, ka sociālo zinību mācību priekšmets veidojās kā integrēts mācību priekšmets, vienā tematā var būt gan prasmju, gan satura integrācija. Tādējādi skolēni iegūtās jaunās zināšanas var pielietot praktiski un vieglāk apgūt citus mācību priekšmetus. Sociālās zinībās mācību saturs ir tas, kas nosaka arī spēles izvēli. Sociālās zinībās ietilpst četri atsevišķi mācību priekšmeti – tas ir ieguvums. Mūsdienās sākumizglītībā sociālo zinību priekšmets ir ļoti pateicīgs, jo vairākas tēmas skolēni var iepazīt ne tikai sevi, bet visu, kas apkārt viņam notiek. Skolotāju uzdevums ir, lai tēmas neatkārtotos, bet papildinātu citus mācību priekšmetu tematus, tādējādi skolotāji vairāk sadarbojas savā starpā un rodas padziļinātas zināšanas un prasmes katrā mācību priekšmetā. Skolotājs stundā metodi izvēlās saistībā ar mācību saturu.

2. SĀKUMSSKOLAS SKOLĒNU VECUMA RAKSTUROJUMS

Jaunāko klašu bērnu psihiskās attīstības robežas nosaka bērna individuālās attīstības līmenis un īpatnības. Iestājoties skolā, bērni un skolotāji var sastapties ar vairākām problēmām: bērniem ir atšķirīgas gatavības pakāpes skolai, nesagatavotība jaunajai psiholoģiskajai lomai, atšķirīga motivācija iet skolā, dažādas prasmju un iemaņu, kā arī dotību līmenis. Vieniem mācīties ir viegli, citiem – grūti, vieniem ir garlaicīgi, citiem – interesanti. Mācību darbības aizvieto rotaļas un spēles, saskarsmē par galveno autoritāti kļūst skolotāji, šī perioda beigās – vienaudži. Sākumskolā bērnam izveidojas pašvērtējums (Svence, 1999, 101).

Psihiskā attīstība - Jaunāko klašu vecums ir nozīmīgs psihosociālajā ziņā, jo sāk veidoties divas būtiskākās dzīves sastāvdaļas: darba iemaņas un biedru grupas. Skola un ārpuskolas nodarbības (treniņi, pulciņi) būvē pamatus sistemātiskai un mērķtiecīgai strādātprasmei, un tas ir ļoti cieši saistīts ar pašvērtējumu, jo bērna pašvērtējums aug, tikai kaut ko darot. Šajā laikā daudziem bērniem sāk saasināties tik būtiskā vajadzība – iegūt citu atzinību. Ar to var arī neveikties, jo vienaudži mēdz nežēlīgi vajāt atšķirīgos. Jebkurš apcelšanas veids var radīt dziļu atsvešinātības izjūtu, kura mēdz saglabāties vēl ilgi pēc šī perioda beigām (Smiltiņa, 2008, 19).

E.Eriksons uzskata, ka šī vecuma psihosociālās krīzes labvēlīga atrisinājuma gadījumā bērns iegūst prasmes un iemaņas vingrinoties, tādējādi dotības attīstot par spējām, lai būtu labi rezultāti, sasniegumi. Bet nelabvēlīga risinājuma gadījumā – veidojas mazvērtības, nepiemērotības izjūta. Negatīvais risinājums provocē infantilu nepilnvērtības izjūtu, kas ietekmē raksturu un tālāko attīstību (Eriksons, 1998, 37).

Jurita Smiltiņa atzīst, ka periodu no 6 gadu vecuma līdz dzimum nobriešanai Z.Freids nosaucis par latento stadiju. Raksturojot šo periodu, viņš uzskata, ka seksuālā enerģija, libido šajā laikā ir slēpta, latentā, t.i., – tā neizzūd, bet pārvēršas izziņas enerģijā. Bērna seksuālā enerģija tiek novirzīta uz aktivitātēm, kas nav saistītas ar seksualitāti, uz tādām kā sports, lasīšana, attiecības ar vienaudžiem u.tml. Bērna seksuālais instinkts, intereses uz laiku it kā iesnaužas 20 un ļauj veidoties apzinātajam Ego un priekšmetiskajām interesēm. Notiek uzvedības normu apgūšana un izturēšanās un manieru veidošanās atbilstoši savai dzimumidentifikācijai (Smiltiņa, 2008, 19).

Jurita Smiltiņa raksta, ka Ž.Piažē periodu no 7 līdz 11 gadu vecumam ir nosaucis par konkrēto operāciju stadiju. Viņš uzskata, ka šajā laikā bērni kļūst spējīgi veikt dažādas loģiskas operācijas, bet tikai ar konkrētiem priekšmetiem. Šajā stadijā bērni spēj risināt klasifikācijas, grupēšanas un sakārtošanas problēmas. Viņi vairs nekoncentrē uzmanību uz

spilgti uztveramām pazīmēm un spēj domās izsekot problēmām neatkarīgi no to uztveramības dimensijām. Tomēr bērni šajā vecumā nav labi teorētiķi: viņu domāšana ir ļoti praktiska, saistīta ar ikdienu un acu priekšā sastopamo realitāti. Operāciju stadijā vairs nevajag iet mēģinājumu un kļūdu ceļu, jo bērns spēj domās iztēloties dažādus rīcību veidus un paredzēt to iznākumus (Smiltiņa, 2008, 20).

Fiziskais raksturojums - Izteikti paaugstināta kustību aktivitāte, kas vēl raksturīga pirmsskolas periodam. Tāpēc bērniem ir lielas grūtības ilgu laiku nosēdēt mierīgi solā, ir grūti pakļaut savu uzvedību gribas kontrolei. Pirmajā klasē piespiedu sēdēšana ilgu laiku var novest pie neirozes – nagu, zīmuļu graušanā, pirkstu laizīšanā, matu virpināšanā, piedurkņu staipīšanā vai atsākas slapināšana gultā naktīs. Lielie muskuļi ir labāk attīstīti nekā sīkā muskalatūra, tāpēc bērni var ātri nogurt, ja ilgi jāraksta vai jāpiepūlē rokas pirksti precīzās kustībās. Acu fizioloģiskā attīstība pilnībā beidzas apmēram 8 gadu vecumā, tāpēc šajā vecumā ilgstoša lasīšana un TV skatīšanās var būt kaitīga acīm. Iesaka dot bērnam lasīt tekstus tikai ar lieliem burtiem. Lielo aktivitāšu un nemierīguma dēļ sākumskolas bērniem ir daudz traumu, jo bērni pārāk paļaujas uz savām prasmēm un ir spontāni, neapbrīnināmi, vēl nepilnīgāk ir attīstīta paškontrolē. Bērniem pēc iespējas vairāk kustēties attīstīt fiziskās dotības, taču kontrolējot bērnus (Svence, 1999, 102).

Kognitīvā attīstība - Uzsākot skolas gaitas, sākas bērna izziņas procesu pārkārtošanās. Bērna intelektuālo un kognitīvo psihi procesus attīstība šajā vecumā ir saistīta ar galveno darbības veidu pāreju no rotaļas uz sistemātisku mācīšanos. Rotaļās un spēlēs bērns apgūst paškontroles iemaņas, kas vēlāk palīdzēs veidot attiecības un izdarīt izvēli ikdienas situācijās. Sekmīgai mācību prasību apguvei ir nepieciešams atbilstošs skolēnu prasmju un iemaņu līmenis, piemēram, neatlaidība un emocionālā līdzsvarotība, savaldība un spēja noturēt uzmanību. Kontaktējoties ar sākumskolas skolēnu, svarīgi, lai ne tikai pedagogi, bet arī vecāki pārzinātu bērna kognitīvās attīstības īpatnības un sekmētu to attīstību. Skolēnam ir nepieciešama palīdzība uzvedības pašregulācijā, gribasspēka koncentrēšanā un uzmanības noturēšanā. Sākumskolas skolēna kognitīvo attīstību raksturo uztveres, uzmanības, atmiņas, iztēles, domāšanas un runas procesu nostiprināšanās. Galvenie darbības veidi, uz ko tiek vērsta pedagoģiskā darba uzmanība, ir sadarbība, izpalīdzība, sirsnība, līdzjūtība, žēlsirdība, mācību darbība, spēles, rotaļas u.c. aktivitātes (Freiberģa, Caics, 8).

Lielākajai daļai bērnu šajā vecumā ir grūti apgūt uzvedības pašregulāciju, sevišķi, ja nav prasmju un iemaņu no iepriekšējiem attīstības posmiem. Stundās skolotājs nemitīgi pieprasa uzmanību koncentrēties, lasīt, rakstīt u.tml., mājās arī vecāki nemitīgi liek koncentrēties jauno pienākumu izpildei. Sasprindzinājums bērnus nomāc, nogurdina, viņi nereti ar grūtībām spēj sevi fiziski regulēt. Sākotnēji ir jāadaptējas grūtībās, jo nav pierasts pie jaunajām prasībām, ko

nemitīgi izvirza pieaugušie. Taču kopumā šī vecuma bērniem ir visaugstākā mācīšanās motivācija (Svence, 1999, 104).

Sociālā attīstība - Sākumskolas bērna sociālo attīstību raksturo:

- nepieciešamība iegūt sev draugus;
- draudzības saišu nenoturīgums;
- atstumto un līderu problēmu pamanīšana;
- morāles un tikumisko vērtību sistēmas izveidošanās;
- nopietna pieaugušo vērtējuma uztveršana;
- pašvērtējuma veidošanās (Freiberga, Caics, 8).

Sociālā attīstība saistās ar saskarsmi. Šajā periodā saskarsmes “nozīmīgas cits” ir skolotājs, kurš kļūst par galveno autoritāti, bet sākumskolas perioda beigās pieaug vienaudžu nozīme. Šajā periodā jauns ir tas, ka bērni sāk apgūt jauna tipa saskarsmi – lietišķo saskarsmi (Svence, 1999, 108).

Jaunākajā skolas posmā bērni sāk veidot psihiskās sistēmas – draugs, nedraugs. Sāk dominēt vajadzība iegūt sev draugu, izveidot grupiņu vai pašam iekļauties kādā grupiņā. Meklējot draugus, bērni lielāko uzmanību pievērš tieši ārējam izskatam. Pēc 8 gadu vecuma vienaudžu raksturojumos sāk dominēt abstrakti jēdzieni - labs, slikts, kārtīgs, nekārtīgs. Par draugiem 7 gadus vecie bērni sauc tos, ar kuriem viņi ir visbiežāk kopā. Draudzība šajā vecumā ir nestabila, tā viegli sākas un viegli beidzas (Svence, 1999, 108-109).

Attiecībās ar pieaugušajiem bērni ļoti nopietni uztver pieaugušo vērtējumus, jo pieaugušie ir autoritātes. Īpaši nozīmīgs ir skolotāja vērtējums bērna pašvērtējuma un 17 motivācijas attīstībā. Tāpēc skolotājiem iesaka nekādā gadījumā nekritizēt bērnus, neizsmiet, pat izvairīties no jebkāda publiska vērtējuma. Skolotāja vērtējumam ir ļoti liela nozīme bērna pašvērtējuma izveidē (Svence, 1999, 109-110).

Tādi pedagogi kā Komenskis J. A.(1657), Ušinskis K.D.(1955) u.e., uzsver, ka ģimene spēlē lielu lomu veiksmīgai socializācijai jaunākā skolu vecuma bērniem. Tieši ģimene, ar kuru palīdzību indivīdam nostiprinās un veidojas noteikta zināšanu, normu, vērtību sistēma, kura ļauj viņam funkcionēt kā sabiedrības loceklis. Jaunākā skolas vecumā socializācijā rodas tādas īpašības, kā rūpīgums, patstāvīgums, iniciatīva, atbildība, kura ir visvarīgākais kritērijs pārejai uz aktīvu sociālo uzvedību jaunākajā skolas vecumā. Šajā vecumā rodas iespēja uzvedības pašregulācijai uz iemācītām zināšanām un uzvedības noteikumiem. Jaunākie skolas vecuma bērni cenšas apturēt savas vēlmes, kuras nesakrīt ar pieaugušo prasībām, pakļaujot savas darbības noteiktām sociālās uzvedības normām (Hockova, 2017).

Attiecības ģimenē ietver tādus riska faktorus kā konflikti, šķiršanās, nesaskaņas, patoloģiskas attiecības, dažādas vardarbības formas (fiziska, emocionāla, seksuāla), drošu savstarpējo attiecību trūkums starp bērnu un vecākiem, audzināšanas grūtības jeb neprasme, tēva autoritatīva uzvedība, mātes zaudējums u.c. Ja ģimenē bieži notiek konflikti, tas pavājina vecāku kontroli pār bērnu gaitām un uzvedību. Agresija un spriedze ģimenē var veicināt to, ka bērni pievērsīsies atkarību radošai uzvedībai. Kopumā nepietiekama vecāku pienākumu pildīšana ir tas, kas saasina bērna antisociālo uzvedību un var veicināt atkarības vielu lietošanu. Bērni cieš no tā, ka vecāki maz palīdz viņu pašregulācijas attīstībā, jo ir nepietiekama vecāku vadība un atbalsts. Niecīgai vecāku uzraudzībai un kontrolei ir ilglaicīga ietekme uz bērna antisociālas uzvedības veidošanos un atkarības vielu lietošanu. Vecāku kontrolei ir svarīgāka loma lietošanas uzsākšanā nekā tās turpināšanā un atkarības veidošanās procesā (Freibergera, Caics, 16).

Intelektuālo procesu attīstība - Ja līdz skolas vecumam izziņas procesi vairāk attīstījās dabiski – spontāni, tad šajā vecumā pamazām piemērojas sociālajām normām, ievirzēm (Žurilo, 2016).

No 6 līdz 14 gadiem galvenokārt attīstās mehāniskā atmiņa – vislabāk iegaumē, ja vairākas reizes atkārtoti iegaumējamo informāciju. Iegaumējot informāciju, lielākā daļa bērnu šajā vecumā nevis meklē kopsakarības starp atsevišķām informācijas vienībām (loģiskā), bet iegaumē mehāniski vai uz emocionālā pārdzīvojuma pamata. Mazliet šajā vecumā atpaliek loģiskā iegaumēšana. Ar īpašiem vingrinājumiem var veicināt loģiskās atmiņas ātrāku izmantošanu (Svence, 1999, 105).

Arī uzmanība pamazām no netīšās, spontānās, kura piesaistās tam, kas interesē, kas ir krāsaināks, pāriet uz tīšo. Uzmanība sāk veidoties noturīgāka, vieglāk kļūst koncentrētā. Pirmajās klasēs bērns ļoti ātri pārslēdzas no viena uzmanības objekta uz citu. Uzmanības noturība nereti cieši saistīta ar gribu un tehnoloģiju ietekmi. Ja bērns daudz laika pavada tehnoloģijās, viņš pierod saņemt ātru, krāsainu, daudzveidīgu, tieši viņam interesējošu informāciju, izklaidi. Skolā jaunā viela tiek pasniegta lēnāk, akadēmiskāk, informācijas vizuālais noformējums nav tik krāšņš. Tieši tāpēc prasmīgi pedagogi īpašu nozīmi piešķir eksperimentiem, bērnu aktīvai darbībai stundās. Lai bērns būtu daļēji noteicējs jaunās vielas apguves procesā. Mājās ieteicams darboties līdzīgi. Skolā sanāk vienā klasē liels bērnu skaits, katram spējas apgūt jauno ir dažādas, ir arī citas personības izpausmes un vajadzības, kuru apmierināšanai skolotājam jāveltī daudz laika. Tāpēc mājās, papildus radošam darbam (izmantojot spēļu elementus) ar vecākiem jaunās vielas nostiprināšanai ikvienam skolēnam nāks tikai par labu. Tomēr mājas darbu veikšana nevar būt pārmērīga slodze mazajam cilvēciņam (Žurilo, 2016).

Domāšana attīstās no uzskatāmi konkrētās uz abstrakti loģisko. Būtiski it iemācīt bērnam meklēt loģiskās kopsakarības starp informācijas vienībām, salīdzinot, atrodot līdzīgās un atšķirīgās pazīmes, nosaukt jēdzienus, kas attiecināmi uz lietām. Būtiska skolā ir radošās domāšanas attīstīšana. Tās pamatā ir iztēle, asociāciju veidošanās, uztveres subjektivitāte fantāziju un sapņu mijsakarības. Latvijā skolas pievēršas loģiskās domāšanas attīstīšanai, kā pamatā izmanto mehānisko iegaumēšanu un domāšanas operāciju apguvi (salīdzināt, konkretizēt, abstrahēt, analizēt un sintezēt) (Svence, 1999, 105-106).

Šajā vecumā bērniem patīk vairāk runāt kā rakstīt. To vecākiem ieteicams izmantot, jo strauji tuvojas pusaudžu vecums, kurā liela daļa bērnu izvēlēties paklusēt vai savus dvēseles pārdzīvojumus uzticēt draugiem un dienasgrāmatai. Ir bērni, kuriem runāt, skaļi domāt līdzī ir pamatnoteikums, lai viņš saprastu jauno vielu. Ja vecāki novēro savam bērnam šādu vajadzību, tad ieteicams informēt par to skolotāju. Tāpat sarunas jāizmanto, lai bērns arvien vairāk atklātos saviem vecākiem. Šis ir laiks, kad bērns ir ļoti atvērts morāli ētiskiem jautājumiem. Pieaugušie, īpaši tuvākie veido viņa vērtības, uzskatus. Pusaudžu vecumā, savā ziņā, vecāki varēs "plūkt savus darba augļus", kas ieguldīti bērnos šajā laikā. Tomēr gadās, ka uzsākot skolas gaitas, bērns nespēj apgūt mācību procesā piedāvāto zināšanu apjomu. Tas var norādīt, ka ir grūtības, piemēram, koncentrēt vai sadalīt uzmanību, atcerēties informāciju vai saprast sakarības dotajos uzdevumos. Šādos gadījumos ieteicams griezties pie psihologa, lai, pēc bērna izpētes, vecāki un pedagogi saņemtu rekomendācijas bērna vajadzību apmierināšanai mācību procesā (Žurilo, 2016).

Iepazīstoties ar jaunāko klašu vecumposma īpatnībām autore ir nonākusi pie secinājuma, ka tieši šis ir vecums, kurā vecākiem un skolotājiem ir jābūt īpaši uzmanīgiem, jo šis ir vecums, kad bērns kļūst par pusaudzi, šajā posmā ir daudzas pārmaiņas gan fiziski, gan emocionāli. Šajā vecumposmā svarīgi ir nezaudēt bērna motivāciju mācīties. Vecuma psihosociālām īpašībām ir nozīmīgas metodes izvēlē, saistībā ar saturu. Spēles sekmē skolēna radošumu, komunikāciju u.e.

3. MĀCĪBU METODES UN TO RAKSTUROJUMS, VEIDI

Vārds “metode” cēlies no grieķu valodas un tulkojumā burtiski nozīmē “ceļš uz kaut ko”. Ar mācību metodi saprot skolotāja un skolēnu didaktiskās sadarbības paņēmieni sistēmu, ar kuras palīdzību skolēni apgūst jaunas zināšanas, prasmes un iemaņas, vienlaikus attīstot arī savas izziņas spējas (Birziņa, 2006, 7; Albrehta, 201, 68)

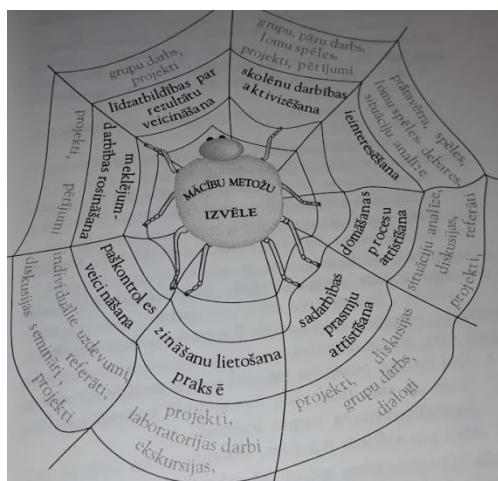
Pedagoģiskajā literatūrā mācību metode definēta dažādi, tomēr definīcijās izpaužas divi galvenie uzskati par metodes būtību. Viens uzskats par metodi kā mācību darbā lietoto paņēmieni kopumu, cits – par metodi kā ceļu vai skolēna rīcības raksturojumu izvirzīto mērķu sasniegšanai (Rubana, 2000, 39).

Savukārt pedagoģijas zinātnieks Zelmenis V. norāda, ka mācību metode ir skolotāja un skolēnu didaktiskas sadarbības paņēmieni sistēma skolēnu zināšanu un prasmju veidošanai un izziņas spēju attīstīšanai (Zelmenis, 2000, 111).

Pedagoģiskajā terminu vārdnīcā M. Voroncovs mācību metodi skaidro, ka tas ir mijiedarbības process starp skolotājiem un skolēniem, kura rezultātā notiek zināšanu, prasmju un iemaņu pārraide un apgūšana paredzamajā apmācību saturā (Воронцов К.В. 2014).

Mācību procesā metode darbojas kā pasūtītā veidā skolotāju un studentu savstarpēji saistītas aktivitāte, lai sasniegtu noteiktus izglītības mērķus tāds, kā studentu izglītības un izziņas darbības organizēšanas veidu (Столяренко).

Mācību metožu izvēli nosaka galvenokārt mācību mērķis, uzdevumi un saturs, tomēr jāņem vērā arī vairāki citi faktori: mācību motivācijas līmenis, satura un prasību apjoms, skolēnu sagatavotība – iepriekšējās mācību prasmes, skolēnu vecums, skolēnu aktivitāte, interese, attiecības starp skolotāju un skolēnu, materiāli tehniskās iespējas, mācību telpas, skolēnu skaits klasē u.c. Izvēli nosaka arī skolotāja pārlicība par vienas vai otras metodes efektivitāti, prasmi izmantot dažādas tehnoloģijas, alternatīvu iespēju pārzināšana (Rubana, 2000, 48-49).



3.1.att. Nosacījumi mācību metožu izvēlei (Rubana, 2000, 49)

Katra mācību stunda sākas ar mērķa noteikšanu un uzdevumiem, ko skolotājs vēlas sasniegt stundas laikā, neizmirstot skolēna spējas. Kad skolotājs ir to izdarījis tad nosaka līdzekļus, kuri skolotājam palīdzēs mērķa sasniegšanai un, tad paņēmienu noteikšana - kā skolotājs rīkosies, lai šis mērķis tiktu sasniegts. Mūsdienu mācību stundas mērķim ir jābūt skaidram un konkrētam, ar līdzekļu palīdzības norādīšanu tā sasniegšanā un to tulkojumu īpašos didaktiskajos uzdevumos. Mācību mērķiem ir jābūt:

- diagnosticējoši;
- konkrēti;
- saprotami;
- apzināti;
- aprakstoši vēlamā rezultātu ;
- reāliem;
- pamudinošiem (pamudināt darbībai);
- tieši (Данилова, 2013).

Mācību procesa mērķus iedala trīs (didaktiskās) grupās:

- izglītojošie:
- attīstošie:
- audzinošie: (Терехова, 2002).

Mācību uzdevumi, kuru mērķis ir sasniegt meta specifiskas mācīšanās rezultātus:

- veidot prasmi strādāt ar jaunu informāciju (atlasīt, izdalīt, veidot loģikā, apkopot);
- veidot prasmi atšķirt, klasificēt;
- veidot prasmi klausīties un dzirdēt, mācēt izteikties;
- veidot prasmi strādāt grupās;
- veidot dažādas pārdomu formas;

- tēmas apgūšana (Данилова, 2013).

Mācību saturs ietver zināšanas saistītas cieši ar prasmēm, iemaņām, radošās darbības pieredzi un emocionālām vērtībām attiecībā pret apkārtējo pasauli. To raksturu un apjomu nosaka ar sociāli izglītojošu prasību sistēmu. Katrs laikmets veido šo saturu saskaņā ar tās raksturīgo kultūru, filozofiju un pedagoģisko teoriju. Pamatdokuments, kura saturs nosaka dažādus līmeņus un mācību virzienus, ir valsts izglītības standarts, uz kura pamata izstrādājas izglītojošie plāni, programmas, mācību grāmatas utt. Kopējais izglītojošais saturs cilvēkam dod iespēju mācīties sociālās, neprofesionālās darbībās, veido pilsonisko pozīciju, tā attieksme pret pasauli un noteiktas vietas noteikšanā, bet speciālā izglītība dod cilvēkam zināšanas un prasmi, nepieciešamās konkrētos darbības virzienos (Grandars).

Cilvēku darbība balstās uz noteiktiem motīviem un ir vērsta uz konkrētiem mērķiem. Motīvs - tas ir tas, kas pamudina cilvēku uz rīcību. Nezinot motīvus, nevar saprast, kāpēc cilvēks tiecas uz mērķiem, nevar saprast viņa rīcības cēloņus. Mācību motivāciju nosaka ar virkni specifisku rīcību faktoru. Pirmkārt, to nosaka pati izglītojošā sistēma, izglītojošā iestāde, kurā īsteno mācību darbību. Otrkārt – izglītojoša procesa organizācija. Treškārt, skolēnu subjektīvo īpašību (vecums, dzimums, intelektuālā attīstība, spējas, pašvērtējums, savstarpējās skolēnu attiecības). Ceturtkārt – skolotāja subjektīvās īpašības, pirmām kārtam, skolnieka attiecību sistēmas, darbam. Pieckārt - mācību priekšmeta specifiku. Skolotājam vienmēr ir jāatceras, ka cilvēks nespēj ilgstoši strādāt negatīvas motivācijas iespaidā, radot negatīvas emocijas.

Autore secina, ka mācību metožu izvēles nosacījumus ir jāizvēlas, ņemot vērā vairākus faktorus: satura un sasniedzamā rezultāta, bērna gatavības metodē, piedalīties stundas organizācijā. Tomēr vissvarīgākais no faktoriem, izvēloties mācību metodes nosacījumus, autore piekrīt, ka jāņem vērā skolēnu sagatavotība.

- ✓ Izskaidrojoši ilustratīvā metode -Šī mācību metode ir viens no ekonomiskākajiem veidiem, kā nodot jaunajai paaudzei vispārinātu un sistematizētu dzīves pieredzi, taču ar to nedrīkst aizrauties un lietot bez vajadzības. Metodi var izvēlēties jauna temata apguves sākumā, kad skolēnam nav priekšzināšanu, lai ar saistošās jauniegūtās informācijas palīdzību ieinteresētu skolēnus tālākā problēmas izpētē. Metodes pareizas lietošanas rezultātā skolēni gūst jaunas zināšanas gatavā veidā. (Dz. Albrehta.)
- ✓ Reproductīvā metode;
- ✓ Heiristiskā metode;
- ✓ Pētnieciskā metode;

- ✓ Stāstu sacerēšana – kolektīvs darbs, kurā bērni atklāj savus uzskatus, pārlicību, priekšstatus, zināšanas, parāda savas ierosmes dažādu problēmu risināšanai (Rubana, 2000, 183).

Izpētot pieejamos avotus autore nonāca, pie secinājuma, ka mācību metožu daudzveidība ir ļoti liela. Tomēr visefektīvākā, autore uzskata, ir kādas konkrētas tēmas pētījumu veikšana mācību procesā. Izpētot kādu noteiktu tēmu, skolēns ne tikai iemācās daudz jaunu lietu, pielietojot dažādas mācību metodes, bet arī skolēns tiek nostiprinātas arī personīgās īpašības, klausīšanās prasme (klases biedru pētījuma prezentēšana), komunikācijas prasme, iesaistoties diskusijās, prezentējot izstrādāto pētījumu.

Par cik mācību metodes ir daudzveidīgas un ar daudzām pazīmēm, tās var klasificēt pēc vairākiem pamatojumiem:

- Pēc informācijas avotiem un pēc uztveres rakstura - tradicionāla metožu sistēma:
- Pēc skolotāju un skolēnu savstarpējās aktivitātes – apmācību metožu sistēma:
- Pēc skolotāja aktivitātes pamatkomponentiem - sistēma, iekļaujot trīs lielas mācību metožu grupas:
- Pēc skolotāja un skolēna ārējo un iekšējo darbību apvienošanas (problemātisko – attīstošo apmācību metožu sistēma - monoloģiskā, parauga, dialogiskā, heuristiskā, pētnieciskā, algoritmiskā un programmēšanas) (Кановская, 2010).

Arī I. M. Rubana ir klasificējusi mācību metodes. Viņa raksta, ka latvieši valodā izdotajā mācību literatūrā dominē trīs klasifikācijas veidi:

- Pēc didaktiskajiem uzdevumiem;
- Pēc zināšanu avotiem;
- Pēc skolēnu izziņas darbības organizēšanas paņēmieni sistēmas (Rubana, 2000, 41).

3.1.tabula.

Mācību metožu klasifikācija pēc zināšanu avotiem (Rubana, 2000, 41)

Izziņas ceļi	Netiešā izziņa (otrā signālu sistēma)		Tiešā izziņa (pirmā signālu sistēma)	
	Dzīvais vārds	Grāmata	Lietas un parādības	Darbs
Mācību metodes	Vārdiskā metodes		Tiešās izziņas metodes	
Didaktiskie uzdevumi	Dzīvā vārda metodes	Darbs ar grāmatu	Uzskates metodes	Praktiskās metodes
Jaunu atziņu apgūšana Prasmju un iemaņu izkopšana Pārbaude	Sistemātiskais izklāsts, pārrunas, mutvārdu vingrinājumi, pārbaude	Izskaidrojošā lasīšana, patstāvīgā lasīšana (plāna izstrādāšana), rakstveida un grafiskie	Demonstrējumi, novērojumi, ekskursijas, ilgstoši patstāvīgi novērojumi	Laboratorijas darbi, praktiskie darbi

		vingrinājumi, kontroldarbi		
--	--	-------------------------------	--	--

Pēc zināšanu avotiem jeb skolotāja izvēlēto mācību līdzekļu rakstura izšķir:

- dzīvā vārda (verbālās metodes);
- darbu ar grāmatu;
- uzskates metodes;
- praktiskās metodes (Rubana, 2000, 42).

Leonards Žukovs ir izdalījis dzīvā vārda metodēs – sistemātiskais izklāsts un pārrunu metodi. Sistemātiskais izklāstu izmanto visās klasēs. Atkarībā no skolēnu vecuma skolotāja stāstījums var ilgt no 5 – 10 minūtēm jaunākajās klasēs līdz 15 – 20 minūtēm vecākajās klasēs. (Žukovs, 2000, 74-75).

Darbs ar grāmatu ir svarīga apmācību metode. To var izmantot kā metodi, kurā iegūt jaunas zināšanas, un kā metode, lai nostiprinātu zināšanas, un izstrādāt prasmes un iemaņas. (Inna, 2018).

Borisevičs sadala uzskates metodes sīkāk. Ilustrācijas metode nodrošina skolēniem prezentē ilustratīvos materiālus, plakātus, shēmu, grafikus, diagrammas, kartes, portretus, maketus, atlantus u.c.līdzekļus uz tāfeles. Demonstrējumu metode izpaužas - reālu iekārtu vai to modeļu, dažādu mehānismu, tehniskā nodrošinājuma, pieredzes un eksperimentu radīšanā u.c. veida darbību. (Борисевич, 2012, 14).

Praktiskās apmācības metodei ir ļoti liela efektivitāte. Vingrinājumi ir organizēti, plānotas un atkārtotas darbības, kuru mērķis ir apgūt šīs darbības vai paaugstināt to kvalitāti. Lai skolēniem piemistu šādas prasmes un iemaņas, ir vajadzīgs pareizi organizēt vingrinājumus. Vingrinājumi mēdz būt triju veidu:

- Speciālie - vairākkārtīgi atkārtojamie vingrinājumi, darbības, kurās veidojas darba un mācību prasmes un iemaņas;
- Atvasinātie - ievadīšana speciālos vingrinājumos. Tie ir atkārtojami un tādā veidā, nostiprināmi agrāk organizētās prasmes. Ja neizmanto atvasināto atkārtojumu, tad prasmes pazūd;
- Komentējošie - tie ir vingrinājumi, kas kalpo mācību procesa aktivizēšanai, tāpat kā apzinātu uzdevumu pildīšana. (Петрович, 2011).
- Pēc izziņas darbības rakstura izšķir:
 - izskaidrojoši ilustratīvo,
 - reproduktīvo,
 - problēmiskā izklāsta,

- heiristisko,
- pētniecisko metodi(Albrehta. 2001, 77-83).

3.2.tabula.

**Mācību metožu klasifikācija pēc izziņas darbības organizēšanas paņēmieniem
(Albrehta. 2001, 77-83)**

Metodes nosaukums	Metodes būtība	Mācību un audzināšanas uzdevumu iespējamais risinājums
Izskaidrojošiilustratīvā metode	Zināšanu sniegšana gatavā veidā, izmantojot dzīvo vārdu un uzskati	Zināšanu uztvere, apjēgšana, uzmanības attīstība
Reproduktīvā metode	Skolotājs rosina skolēnus reproducēt apgūtās zināšanas	Zināšanu nostiprināšana, prasmju un iemānu veidošana. Atmiņas, valodas un motorisko spēju attīstība
Problemātiskā izklāsta metode	Skolotājs izvirza problēmu, pats risina, atklājot risināšanas ceļu, rādot grūtības un pretrunas, ko nākas atrisināt risinājuma procesā	Skolēnu domāšanas attīstība, rādot zinātniskās izziņas loģiku. Mācību intereses veidošana skolēnos
Heiristiskā metode	Heiristiskās pārrunas ceļā skolotājs organizē un vada skolēnu izziņas darbību tā, lai skolēni patstāvīgi, skolotājam piepalīdzot, nonāktu līdz problēmas loģiskajam risinājumam	Sekmēt zināšanu pārveidi pārliecībā. Veidot prasmes pašam apgūt zināšanas un loģiski domāt. Veidot interesi par mācību darbu
Pētnieciskā metode	Tas pats, ka iepriekšējā metode, tikai ar skolēnu patstāvīgās darbības augstāku līmeni	Zinātniskās izziņas metožu apguves attīstība. Patstāvīgas radošas darbības attīstība.

Autore šajos jēdzienos ir saskatījusi atbildīgos – par mācīšanos metodi ir atbildīgs viennozīmīgi ir pedagogs, taču par mācīšanās metodi ir atbildīgs pats skolnieks. Šie abi jēdzieni ir līdzīgi, taču ar dažādu nozīmi. Ja mācīšanas metodi ir svarīgs skolotāja darbs, tad mācīšanās metodē ir svarīgs skolēna darba process – skolēna pieredze, attieksme, prasmes un zināšanas. Autore uzskata, ka no šī divām metodēm tālāk metodes klasificējas sīkāk.

4. SPĒLES IZMANTOŠANAS IESPĒJAS 4. KLASĒ

4.1 Spēļu veidi

Pedagoģijas terminu skaidrojošajā vārdnīcā “spēle” tiek definēta kā ar īpašiem paņēmieniem un noteikumiem saistīta variatīvisituatīva radoša nodarbe, kurai ir attīstošs, stimulējošs un izklaidējošs raksturs. Tās norise savstarpējās sacensības veidā nodrošina daudzveidīgu, daudzfunkcionālu radošu darbību. (Pedagoģijas terminu skaidrojoša vārdnīca, 2000, 162).

Latviešu Literāras valodas vārdnīca definē šo jēdzienu sekojoši: “spēle ir noteiktu darbību kopums, kam ir sacensības pazīmes un ar ko cenšas sasniegt vēlamu rezultātu, izmantojot prasmes, iemaņas un apstākļu nejaušu sakritību”. (Latviešu literāras valodas vārdnīca, 1991, 96).

D. Dzintere un I. Stangaine (2005) sniedz spēļu iedalījumu:

4.1.tabula.

Spēļu iedalījums, ievērojot bērnu iniciatīvu (Dzintere, Stangaine, 2005, 28)

Spēļu iedalījums	Tipi	Apakštipi
Spēles, kas sākas pēc bērnu iniciatīvas	Spēles eksperimenti Brīvās sižeta spēles	<ul style="list-style-type: none">• Ar dabas materiāliem• Ar cilvēkiem un dzīvniekiem• Saskarsmes rotaļas• Ar speciālām rotaļlietām• Atdarinošas spēles• Sižeta lomu spēles• Režisoriskās• Dramatizācijas
Spēles, kuru iniciators ir pieaugušais	Mācību spēles Spēles priekam, vaļasbrīžiem	<ul style="list-style-type: none">• Pašattīstītošās, priekšmetiskās• Sižeta didaktiskās• Kustību spēles• Spēles ar dziedāšanu• Mācību priekšmetiskās• Intelektuālās• Uzjautrinošās spēles• Izklaidējošās spēles• Ēverģēlību spēles• Datorspēles
Tautas spēles	Rituālās spēles Spēles vingrinājumi	<ul style="list-style-type: none">• Kulta• Ģimenes• Gadskārtu ieražu spēles• Intelektuālās• Sensomotorās

	Spēles vaļas brīžiem	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptējošās • Tradīciju spēles • Klusās • Uzjautrinošās • Izklaidējošās
--	----------------------	---

Daina Dzintere un Inga Stangaine pirmajā grupā iedala spēles, kas rodas pēc bērnu iniciatīvas un izpaužas kā īpašas bērnu pārdomas par apkārtni, dabu, sociālajām norisēm. Otrajā grupā ietvertas mācību un atpūtas spēlēs. Šo spēļu iniciators ir pieaugušais, bet bērni, tās apgūstot, sāk spēlēt patstāvīgi, kas veicina viņu iniciatīvu. Trešajā grupā iekļautas t.s. tradicionālās vai tautas spēles, kas tuvina bērnus vispārcilvēciskajā pieredzei, savam etnosam.

Didaktiskās spēles mēdz saukt arī par prāta spēlēm, mācību spēlēm un attīstošajām spēlēm. Var teikt, ka jebkura spēle ir saistīta ar izziņas procesu, tomēr jo īpaši didaktiskās spēles ir saistītas ar mērķtiecīgu darbību, lai sasniegtu vēlamu rezultātu. Pedagoģe I.Kāposta (1993) izdala šādas didaktiskās spēles funkcijas:

1. Kognitīvās funkcijas – tās ir saistītas ar izziņas procesu, kas notiek didaktiskās spēles laikā. Viena no tām ir mācošā funkcija – ar didaktiskās spēles palīdzību skolēns apgūst vai nostiprina konkrētu mācību vielu vai prasmes un iemaņas, kā arī mācās veikt izziņas darbību. Otra ir attīstošā funkcija, jo spēles laikā tās dalībniekiem attīstās personības spējas, piemēram, domāšana, iztēle, atmiņa utt.
2. Sociālās funkcijas – šī funkciju grupa ir saistīta ar skolotāju sabiedriskās pieredzes un savstarpējās sadarbības prasmju attīstīšanu. Viena no tām ir attieksmju veidošanas funkcija, jo spēles laikā modelējot dažādas situācijas, tās dalībniekiem veidojas un attīstās attieksmes pret dažādiem procesiem. Otra ir komunikatīvā funkcija, kas liecina, ka spēles laikā notiek tās dalībnieku savstarpējā saskarsme (verbāla un neverbāla). Izšķir šādas apakšfunkcijas – savstarpējās sadarbības funkcija un savstarpējo attiecību normu aprobēšanas funkcija.
3. Darbības funkcijas – saistītas ar spēlētāju darbību un darbības raksturu spēles laikā. Šeit izdalāmas piecas funkcijas.
 - ⇒ Motivējošā funkcija – spēles motivācija veicina spēlētāju interesi par spēli un tās darbību, kas nozīmē, ka tās dalībnieku darbība tiek padarīta motivēta un apzināta.
 - Imitācijas funkcija – spēles laikā dalībnieki, atbilstoši savai lomai, imitē, bet ne nekopē tieši kopē savai lomai raksturīgās darbības no reālās dzīves.
 - ⇒ Radošā funkcija – spēles dalībnieki ne tikai imitē savai lomai atbilstošās darbības, bet arī piemēro tās konkrētai situācijai un meklē jaunus risinājumus.

- ⇒ Kompensējošā funkcija – spēles laikā skolēniem iespējams ne tikai paplašināt savu redzesloku, bet arī kompensēt kādas iespējas trūkumu, parādot kādas citas sev raksturīgas spējas.
 - ⇒ Salīdzinošā funkcija – spēles laikā skolēniem ir iespējams salīdzināt savas zināšanas, prasmes un iemaņas ar pārējo dalībnieku prasmēm un zināšanām.
4. Referatīvās funkcijas ir saistītas ar spēles izklaidējošo raksturu. Viena no tām ir relaksācijas funkcija jeb iespēja atbrīvoties no negatīvas spriedzes. Un otra ir izklaidējošā funkcija. Ja spēles uzdevums ir viegls un spēles forma skolēniem saistoša, tad tā var kļūt par patīkamu laika kavēkli, izklaidēšanos un atpūtu pēc sasprindzināta darba (Baranova, 1999, 16-17).

Autore secina, ka spēles var būt dažāda veida, kā arī ierosinātāji dažkārt var būt paši bērni, tās notiek spontāni un tāpēc šeit ir nepieciešama augsta pedagoga profesionalitāte, lai novadītu šādu didaktisko spēli. Tāpat arī kā jebkam citam arī spēlei ir noteiktas funkcijas, kuras tā pilda. Tās ir ļoti svarīgas, jo bez tām spēle būtu garlaicīga un neinteresanta.

4.2. Didaktisko spēļu raksturojums un organizācija

Spēle bērnam ir interesanta un aizraujoša aktivitāte, kuras mērķis nav radīt noteiktu darbības produktu, tai nav tieša mācību uzdevuma, tomēr tā satur abas šīs vērtības. Daina Dzintere un Inga Stangaine piekrīt latviešu psihologa I. Plotnieka atziņu, ka spēle ir bērna attīstība. Spēlē atšķirībā no citām bērna aktivitātēm izpaliek mērķis un rezultāts, kas iekļaujas pašā rotaļā (Dzintere, Stangaine, 2007, 14). Autore nepiekrīt šim viedoklim, jo spēlē tiek organizēta ar vienu mērķi, skolēniem iemācīt jebkādas prasmes un zināšanas. Kā rezultāts, autore uzskata, arī ir iegūtās zināšanas spēles laikā. Protams mēdz arī būt tā, ka vienkārši bērni spēlē spēles pēc bez noteikta mērķa, taču tās laikā un pēc tās bērni iegūst pozitīvas emocijas, saliedētību savās starpā – rezultāts.

Spēle – tā ir brīvprātīga, neuzspiesta darbība, kas notiek atbilstoši brīvi izvēlētiem, bet obligāti nepieciešamiem noteikumiem (Vaserberga).

Spēle ļauj padziļināt skolēnu zināšanas, paaugstināt interesi pret priekšmetu, attīstīt prasmes darbam ar papildliteratūru. Kuram bērns nepatīk spēlēties, lai arī ir liela auguma. Mācību metodi spēli var lietot atkārtojot vielu un zināšanu vispārināšanai, skolēnu zināšanu kontrolei. Spēle kā mācību metode ļauj priekšmetu interesantu un aizraujošu pat garlaicīga priekšmeta apgūšanai. Ja apskata spēles evolūciju, tad var novērot ka spēļu ceļš no vienkāršām formām (vingrinājumi, sacensības) līdz radošām spēlēm, jeb radošuma un spēļu

integrāciju. Ļoti populāras un efektīvas ir spēļu treniņi, darījuma spēles. Jebkurā spēlē obligāti ir jāiekļauj: spēles sižetu, spēles tēlu, problemātiskā situācija, radošie uzdevumi, spēles darbība, noteikumi, rezultāts un apgāde. Mācību metodei – spēle organizācijai ir jāgatavojas maksimāli nopietni. Spēli ir jāorganizē kā savstarpēju skolotāja un skolēnu spēli. Skolotāja uzdevums – pārdomāt spēles metodi vadīšanai nodarbībā, ieviest spēlē sacensību garu, izvēlēties novērtēšanas sistēmu, iepriekš iepazīstināt skolniekus ar noteikumiem un nosacījumiem. Skolotājam ir jārada radošu un demokrātisku atmosfēru, kura skolēniem liks izvairīties no vienaldzības attieksmes nodarbībās un neobligātas piedalīšanās tajās. Spēles neaizvieto tradicionālas mācīšanas metodes, bet papildinās tās, un šāda attiecība ļaus racionāli izmantot mācību procesu (Чобанова, 2013).

Didaktiskā spēle – rotaļu, spēļu vai to elementu lietošana mācību procesā, būtībā (slēpti) ietverot tajā mācību satura apguves uzdevumus un sasniegto rezultātu pārbaudeselementus un panākot mācību satura apguves procesa labāku, pilnīgāku atbilstību skolēnumācīšanās īpatnībām (Pedagoģijas terminu skaidrojošā vārdnīca, 2000, 37. lpp.). Didaktiskās spēles – tas ir mācību nodarbību veids, organizējams mācību spēļu veidā, kurā realizējami virkne principu spēļu, aktīva apmācīšanas un noteikumu atšķirību, spēļu darbības struktūras fiksēšanai un vērtēšanas sistēmas, viena no aktīvas mācību metodēm (Лукашева, 2014).

Didaktisko spēļu pamatīpašība ir apmācību spēles. Tās veidojas ar mērķi audzināt un apmācīt bērnus. Taču tā realizējas slepus caur spēles uzdevumu, spēles darbībām un noteikumiem. Bērnus piesaista ne pamācošs uzdevums, kura ir ielikta spēlē, bet gan iespēja aktīvi darboties, pildīt spēles darbības, sasniegt rezultātu, vinnēt (Кулагина).

Didaktisko spēļu principi:

- aktivitāte - spēļu darbības pamatprincips, izrādošs fizisku un intelektuālu cilvēka aktivitāti, sākot ar sagatavošanos spēlei, pašā spēles procesā, tāpat arī rezultātu pārrunāšanā;
- spēles pieejamība – nozīmē, ka jebkurai didaktiskajai spēlei jābūt vienkāršai un skaidrai;
- uzskatāmības princips –izsakavizuālo atbalstu, kas nepieciešams didaktiskajai spēlei (tabulas, diagrammas, kartes, dažādi objekti utt.);
- izklaidējošas un emocionālas – pastiprina spēles kognitīvo interesi par spēli un izziņas darbību spēles sagatavošanā, piedalīšanās un pabeigšanā;
- individualitātes princips – atspoguļo bērna personisko izturēšanos pret spēli, kurā attīstās noteiktas īpašības, kurām ir noteikta vērtība gan spēlētājam, gan viņa personībai un profesionālajai izaugsmei. Tas nozīmē, ka katrā didaktiskajā spēlē ir

vieta, lai izpaustos un attīstītu tīri individuālās pašizpaušmes īpašības un spēlētāja pašapziņu;

- komandas darbs – atspoguļo savstarpēji saistītu aktivitāšu kopīgo raksturu grupās vai komandās, kur katrs ir indivīds. Didaktiskā spēle kā indivīdu kolektīvā darbība veicina sabiedriskuma attīstību, māca domāt un darboties kopā, pārliecina par komandas darba nepieciešamību un efektivitāti;
- Spēlētāja mērķtiecība – atspoguļo ne tikai zināmo likuma mērķa vienotību spēlētājam un viņa pretiniekam, bet arī to, ka spēlētāja personīgie mērķi ir jāsaskaņo ar komandas vispārējiem mērķiem. Tas ir viens no vissvarīgākajiem didaktiskās spēles konstruēšanas un vadīšanas principiem;
- spēlētāja iniciatīva un patstāvība spēlē nav vienādas īpašības; pirmajā gadījumā mums vajadzētu runāt par personisku iniciatīvu neatļautu izpaušmi komandas darbā; otrajā - spēlētāja pastāvības galvenā nozīme ir tāda, ka didaktiskās spēles mērķis ir sistēmas "neautorizēta" darbība, kas veido sistēmu, un tai ir vadības funkcija;
- Sacensības didaktiskajā spēlē pamatojas uz spēļu aktivitātes rezultātiem un izsakaskolēnu motivācijas veidus piedalīties spēlē. Bez sacensībām nav spēles un visa spēle ir piesātināta ar atklātā konkursa garu. Konkurence un pašnoteikšanās veicina aktīvu pašnodarbināšanos un mobilizē personas fizisko, intelektuālo un garīgo spēku potenciālu;
- Rezultatīvitate – atspoguļo izpratni par personas konkrētiem sasniegumiem. Tas ir spēles pamatprincips – patiesība, kas ļauj prezentēt didaktisko spēli kā spēlētāja un komandas produktīvu radošo darbību;
- problēmas princips – izpauž loģiski psiholoģiskos domāšanas veidus intelektuālajā un emocionālajā cīņā. Visas spēles gaita ietver procesus, kā plānot, organizēt un atrisināt problēmjautājumus, kas radušies spēlētāja domāšanā, kurš cenšas sasniegt mērķi iebilstams pretiniekam. Problēmas princips ir tāds, ka pati spēle rada apstākļus problēmsituāciju rašanās un atrisināšanai (Курлаев).

Didaktiskajām spēlēm ir noteikta struktūra. Struktūra - pamatelementi, kuri raksturo spēli kā mācību formu un spēlēšanās darbību vienlaicīgi. Izdala sekojošas didaktisko spēļu struktūras elementi:

- didaktiskais uzdevums - nosaka mācīšanās un mācīšanas mērķu darbību.
- spēļu darbības - jo dažādākas ir spēļu darbības, jo interesantāka bērniem ir paša spēle, jo veiksmīgās tiek atrisināti spēles uzdevumi - lomu spēles, minēšana.

- spēļu noteikumi - satur morāles prasības savstarpējās bērnu attiecībās, pildot uzvedības normas. Ar noteikumiem skolotājs var vadīt spēli, iepazīšanās darbības procesus, bērnu uzvedību.
- Rezultāti - pēc spēles beigšanas bērni apkopo secinājumus un rezultātus. Tā var būt punktu saskaitīšana, bērnu apbalvošana, kurš labāk izpildīja spēles uzdevumus, vinnētāju noteikšana utt. Īpaši ir jāuzsver katra bērna sasniegumus (Комардина, 2012).

Ar didaktiskām spēlēm ir jāattīsta zinātkāre, prasmi patstāvīgi risināt uzdevumus, veicināt noturīgu spēļu komandu izveidi, apvienotas kopējas intereses, abpusējām simpātijām, draudzīgām attiecībām (Першап, 2015).

Lai skolēnam nostiprinātu esošas zināšanas vai atkārtu iepriekšējā stundā mācīto vielu un lai visi skolēni iesaistītos nodarbībā, skolotājam ir jābūt radošam un viņš var izvēlēties mācību metodi – spēli. Konkrētāk didaktisko spēli, jo tā ir mācību vielas nostiprināšanas vai atkārtošana slēptā veidā. Autore uzskata, ka spēļu veidā skolēni nostiprinās savas esošas zināšanas līdz ar to arī attīstīta skolēna motoriku, koordināciju, visas piecas maņas, ļauj vieglāk mācīties svešvalodas, ģeometriju, ģeogrāfiju, dzīvnieku pasauli, attīstīt loģisko domāšanu, labāk veido skolēna telpisko, laika un emocionālo uztveri, skolēns saskaras ar dažādām izaicinājumiem.

Didaktisko spēļu organizācijas īstenošanas trīs pamatvirzienos:

- sagatavošanās didaktisko spēļu vadīšanai,
- tās novadīšana,
- analīze (Походенько, 2013).

Didaktisko spēļu sagatavošanā ietver:

- spēles atlase saistībā ar uzdevumiem: zināšanu vispārīga padziļināšana, sensoro prasmju attīstība, psihisku procesu aktivizācija (atmiņu, uzmanību, domāšanu, runu) u.c.;
- atlasītās spēles atbilstība programmas prasībām noteikta vecuma grupai;
- ērta laika noteikšana didaktisko spēļu vadīšana (kopēja procesu darbība, patstāvīga darbība);
- spēles vietas izvēle, kur bērni var mierīgi spēlēties, netraucējot citus;
- spēlētāju skaita noteikšana (visa grupa, neliela grupa, individuāli);
- nepieciešamā didaktiskā materiāla sagatavošana izvēlētajai spēlei (rotaļlietas, dažādi priekšmeti, kartiņas...);

- paša skolotāja sagatavošana: viņam ir jāiemācās un jāiedomājas visas spēles gaitu, savu lomu spēlē, spēles vadīšanas metodes;
- bērnu sagatavošana spēlei: bagātināšana ar zināšanām, priekšmetu iztēlošanās un apkartējās vides parādībām, nepieciešamajām spēļu uzdevumu risināšanai (Походенько, 2013).

Didaktisko spēļu vadīšana iekļauj:

- bērnu iepazīstināšanas ar spēles saturu ar didaktisko materiālu, kuru izmantos spēlē (priekšmetu, kartiņu parādīšana, īsas pārrunas, kuras laikā tiek noteiktas zināšanas un bērnu iztēle par tām);
- spēles noteikumu skaidrošana. Skolotājs vērš bērnu uzmanību saistībā ar noteikumiem, precīzu noteikumu izpildi;
- spēles darbību parādīšana, kuru procesā skolotājs māca bērnus pareizi izpildīt darbības, pierādot, ka pretējā gadījumā spēle nenovedīs pie vajadzīgā rezultāta (piemēram, ja kāds no bērniem skatās, kad vajag aiztaisīt acis);
- skolotāja lomas noteikšana spēlē, viņa dalība spēlē, novērotāja loma vai meistara loma. Skolotāja dalību spēlē nosaka bērnu vecums, sagatavotības līmenis, didaktiskās spēles sarežģītība, spēļu noteikumi. Ņemot dalību spēlē, skolotājs novirza spēlētāju darbības (padomu, jautājumu, atgādinājumu);
- spēles rezultātu apkopošana - tas ir ļoti svarīgs moments spēles vadīšanā, jo pēc rezultātiem, kurus bērni sasniedz spēlē, var spriest par tās efektivitāti, par to, vai tā tiks patstāvīgi lietota bērnu spēlēs. Pie rezultātu apkopošanas skolotājs uzsver, ka ceļš līdz uzvarai ir caur šķēršļu pārvarēšanu, uzmanību un disciplinētību (Походенько, 2013).

Novadītās spēles analīze ir novirzīta, lai izteiktu spēles sagatavošanas un uzvedības metodes: kādi paņēmieni izrādījušies efektīvi, sasniedzot noteiktos mērķus, kas nenostādāja un kāpēc. Tas var pilnveidot kā sagatavošanu, tā arī pats spēles vadīšanas process, izvairīties no kļūdām. Beztam, analīze var izrādīt individuālās īpašības bērnu uzvedībā un raksturā, tas nozīme, pareizi organizēt individuālo darbu ar viņiem (Походенько, 2013).

Lai veiksmīgi noorganizētu jebkādu spēli, tai ir jāiziet trīs posmi: sagatavošanās didaktisko spēļu vadīšanai, tās novadīšana, analīze. Pirmajiem diviem posmiem ir cītīgi jāgatavojas un pēdējā posmā jāprot izanalizēt iegūto un sajusto. Autore vēl pievienotu ceturto atsevišķu posmu – apbalvošana, kurā apbalvo labāko, līdz arī viņiem netrūkst motivācijas.

Pirms didaktisko spēļu vadīšanas jāizstrādā plāns konspekta veidā. Konspektu veido pēc noteiktas shēmas pēc šādas struktūras:

4.2.1..tabula.

Didaktisko spēļu struktūra (Акатъева, 2018)

Struktūras elements	Apraksts/saturs
Ievads	Ievadā norāda spēles nosaukumu un veidu, bērnu vecums, izglītojošais priekšmets.
Uzdevumi	Bieži pedagogi "uzdevumu" vietā raksta "mērķi", kas metodiski ir pareizi. "Mērķu" sapratne vai attiecas uz pedagoga darba programmas mācību priekšmetā. Konkrētam priekšmetam pareizi ir rakstīt "uzdevumi". Formulējot uzdevumus, jāizmanto darbības vārdi: "veidot gatavību", "veidot prasmes", "noteikt nosacījumus", "attīstīt iemaņas" utt. Trīs četri uzdevumi ir pietiekami. Var sīkāk aprakstīt spēles pazīmes un to izglītojošo nozīmi.
Spēļu materiāls	Norāda nepieciešamo materiālu, iekārtas, inventāru, nepieciešamo laiku.
Spēles noteikumi	Tiek uzskaitīti spēļu noteikumi un bērnu produktīvais laiks spēles laikā.
Sagatavošanās darbi	Pēc vajadzības sīki apraksta pedagoga un bērnu darbības, pārvēršot tās spēlē.
Spēles gaita	Dotajā daļā pedagogs piedāvā scenāriju, aprakstītu ar vārdiem. Ja plānojas fizikultūras minūte, tad vajadzētu to aprakstīt.
Metodiskās rekomendācijas	Ja ir vajadzīgs var iekļaut konspektā arī šo daļu, kurā tiek dotas rekomendācijas, kas vadīs spēli.

Didaktiskās spēles beigās pedagogs jautā bērniem, vai patika viņiem spēle, un norāda, ka nākošajā reizē var spēlēt jau spēli, tā būs tikpat interesanta. Bērni parasti gaida to dienu. Novadītās spēles analīze ir paredzēta, lai noteiktu tās sagatavošanas un vadīšanas metodes: kādi paņēmieni ir efektīvākie mērķa sasniegšanai, kas nenostādāja un kāpēc. Tas palīdzēs pilnveidot gan sagatavošanu, gan pašu spēles norises procesu, pēc tam izvairīties no kļūdām. Bez tam analīze ļauj saprast bērnu individuālās uzvedības un rakstura īpašības, tas nozīmē, pareizi organizēt individuālu darbu.

5. PRAKTISKAIS PĒTĪJUMS

5.1. Pētnieciskās metodes un organizācija

Lai uzzinātu skolotāju viedokli un attieksmi pret spēli kā mācību metodi, kā arī noskaidrotu, vai pedagogi pielieto spēli kā metodi sociālo zinību stundās. Darba autore ir veikusi aptauju ar anketēšanas metodi. Autore īsā laika posmā varēja iegūt patiesas atbildes, kuras viegli var analizēt un apkopot problēmas analīzē.

Aptauja nodrošina anonimitāti, kura respondentiem, ļauj atklāt patiesumu. A. Geske un A. Grīnfelds Tālmācības pedagoģijā skaidro, ka „anketa ir speciāli izstrādāts rakstveida izziņas līdzeklis informācijas iegūšanai” (A. Geske, A. Grīnfelds, 2001, 105).

Anketēšana. Darba autore izvēlējusies rakstisko aptaujas metodi (anketēšana), jo iegūtos datus viegli var apstrādāt un apkopot. Darba autore var uzināt, cik bieži tiek izmantotas spēles sociālo zinību stundās 4. klasē, cik aktuāla ir šī metode. Aptaujas iegūtie dati ir viegli analizējami un salīdzināmi, tāpēc ir iespēja iegūt tiešas un objektīvas atbildes, un patiesus rezultātus. Tika izveidota viena anketa, sākumizglītības sociālo zinību skolotājiem. Skolotāju anketa tika veidota ar 14 slēgtiem jautājumiem. Kopā tika aptaujāti 15 sākumizglītības sociālo zinību skolotāji.

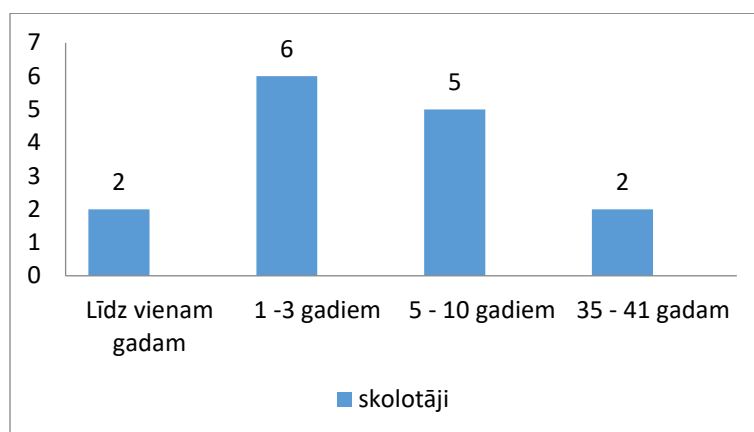
Organizācijas posmi:

- Anketas izstrāde, realizācija, rezultātu analīze – 20.03.2018 – 30.05.2018
- Pedagoģiskā novērošana – 26.02.2018 – 20.04.2018
- Pedagoģiskā izmēģinājumdarbība – 10.09.2018 – 19.11.2018

5.2. 4.klašu sociālo zinību skolotāju aptaujas rezultāti un to analīze.

Darba autore anketēja Vidzemes divu (lauku) sākumizglītības skolotājus. Kopā pētījumā piedalījās 15 skolotāji. Darba autore ir izstrādājusi anketu (1.pielikums), kuras mērķis bija uzināt pedagogu viedokli un attieksmi pret spēli kā mācību metodi un spēles izmantošanas iespējām. Anketēti tika skolotāji, kas māca sociālās zinības.

Pirmajā jautājumā darba autores mērķis bija uzināt, cik ilgi skolotājs strādā skolā par skolotāju, lai noskaidrotu skolotāju darba pieredzi. No aptaujātajiem skolotājiem divi skolotāji strādāja nepilnu gadu, divi skolotājs strādāja līdz 3 gadiem, bet seši skolotāji strādāja skolā par skolotāju 35 - 41 gadus ilgi, bet pieciskolotāji 5 l - 10 gadus ilgi. Pēc attēla autore var secināt, ka skolotāju pieredze skolā ir ļoti liela.



5.2.1.att. Skolotāju darba stāžs

Otrajā jautājumā, darba autore noskaidroja, cik gadus skolotāji strādā tieši sākumizglītībā par skolotāju. No aptaujātajiem skolotājiem sākumskolā par skolotāju 1 gadu strādā divi skolotāji, 1 - 3 gadu strādā skolotāji, 5 - 10 gadu strādā 4 skolotāji, 20 - 41 gadu strādā 6 skolotāji. Pēc aptaujas datiem, autore secina, ka liela daļa skolotāju sākumskolā strādā kopš uzsākšanas brīža.

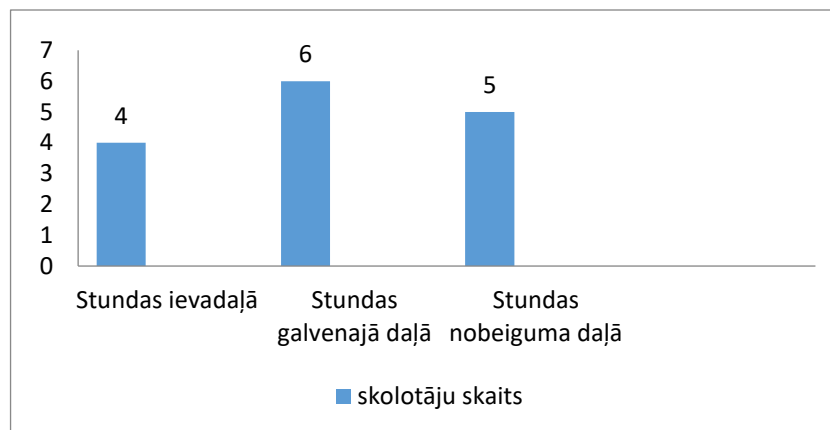
Trešajā jautājumā, darba autore uzināja, cik ilgi māca sociālās zinības sākumskolā. 4 skolotāji par sociālo zinību skolotāju sākumskolā strādā 1 gadu, divi skolotājus 1 – 3 gadus, divi skolotāji no 3 - 5 gadus un divi skolotāji no 5 - 10 gadus, bet 15 - 30 gadus 5 skolotāji. Autore var secināt, ka īpašas pārmaiņas skolotāji nav veikuši savās darba gaitās.

Ceturtajā jautājumā uzdevums bija noskaidrot vai skolotājas uzskata, kā japielieto spēli sociālo zinību stundās. No piecpadsmit aptaujātajiem respondentiem deviņi uzskata, ka ir japielieto, bieži, un 6 uzskata, ka spēles metode sociālo zinību stundās ir japielieto reti. Darba autore nav izbrīnīta par respondentu atbildēm, jo pati piekrīt, ka sociālo zinību mācību stundās ir japielieto spēle, kuras ir izziņas avots un motivē domāšanu.

Piektajā jautājumā darba autore noskaidro, vai skolotāji pielieto spēles metodi sociālo zinību stundās. septiņi skolotāji pielieto spēles metodi, bet astoņi skolotāji spēles metodi sociālo zinību stundās izmanto reti. Darba autore secina, ka aptaujātie skolotāji aktīvi izmanto spēles metodi sociālo zinību stundās no 1-3 klasei. No aptaujātajiem skolotājiem neviens neatbildēja, ka neizmanto spēles metodi un tas ir ļoti labs rādītājs, jo tas parāda, ka skolotāji mācību procesu cenšas padarīt dažādu un interesantāku.

Sestajā jautājumā autore noskaidroja, cik bieži skolotāji izmanto spēles metodi sociālo zinību stundās - katru dienu, katrā tematā vienu spēli, reizi mēnesī, reizi semestrī utt. Visi no aptaujātajiem skolotājiem atbildēja, ka katrā tematā vienu spēles metodi izmanto. Tas parāda, ka skolotāji papildus meklē un domā, lai būtu interesantāk pasniegt, mācīt mācību vielu sociālajās stundās.

Septītajā jautājumā darba autore noskaidro, kurā no stundas daļām skolotāji izmanto spēles metodes vai tās elementus. četri skolotāji no aptaujātajiem skolotājiem atbildēja, ka izmanto stundas ievaddaļā, seši, ka stundas galvenajā daļā un pieci stundas nobeiguma daļā. Autore secina, ka četri skolotāji no aptaujātajiem rezultātiem spēli, kā metodes izmanto ievaddaļā, autore tam īsti nepiekrīt, jo ievaddaļā spēli neiesaka izmantot un darba autore nepiekrīt tam ka skolotāji izmanto nobeiguma daļā, darba autore uzskata ka nobeiguma daļā spēlei ir par mazs laika, lai viņu izmantotu. Bet skolotāji aktīvi izmanto spēles metodes vai tās elementus savās stundās.

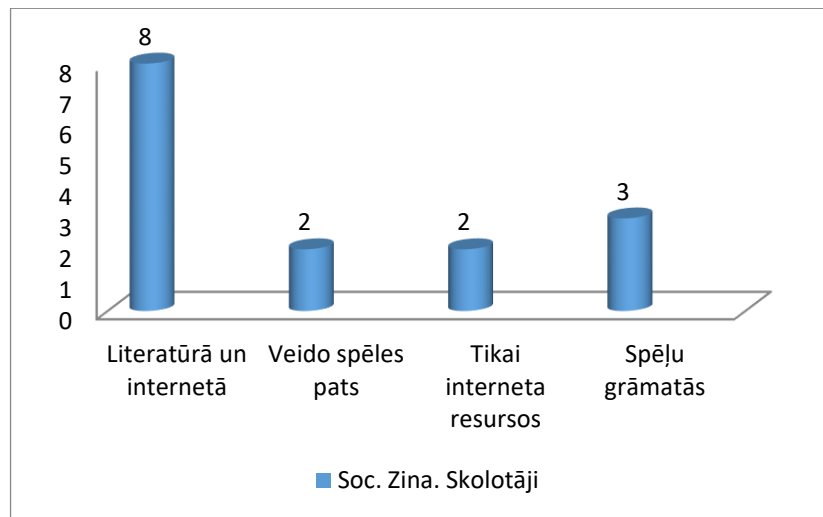


5.2.2.att. Spēles metodes izmantošana

Astotajā jautājumā autore noskaidroja vai 4. klasē sociālo zinību stundās ir iespējama spēļu izmantošana. 14 respondenti no aptaujātajiem skolotājiem atbildēja, ka jā ir iespējama, bet 1 atbildēja, ka reti. Darba autore var secināt, ka sociālo zinību priekšmets ir ļoti pateicīgs un piemērots spēļu metodes izmantošanai mācību vielas apguvei.

Devītajā jautājumā darba autore noskaidroja, kādas spēles skolotāji izmanto sociālo zinību stundās, jo no spēles izvēles ir atkarīgs stundas rezultāts. Šajā jautājumā autore ir piedāvājusi visizplatītākos spēles veidus, kā arī deva iespēju uzrakstīt savu variantu. Uz šo jautājumu skolotājiem ir iespēja uz vairākām atbildēm, jo ir iespēja, ka skolotāji pielieto dažāda veida spēles sociālo zinību stundās. 13 respondentiatdzīmeja ka izmanto visas piedāvātas spēles veidus, izņemot izklaidējošas spēles, jo neizmanto savā mācību procesā. 2 respondenti atdzīmēja ka pārsvarā izmanto imitācija, lomu spēles un didaktiskās spēles savā mācību procesā.

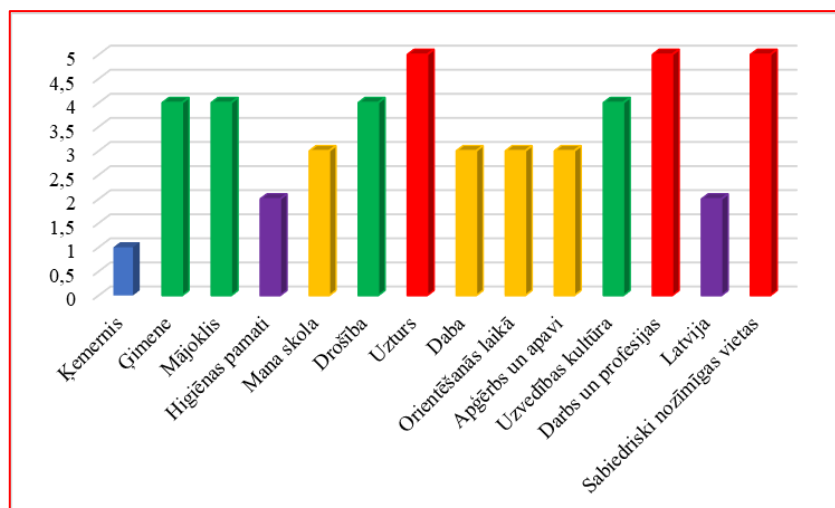
Desmitajā jautājumā var uzzināt, kur skolotāji meklē idejas spēlēm. Autore izdarīja secinājumus, ka skolotāji nevēlas būt radoši, lai veidotu savas spēles. Tikai 2skolotāju cenšas paši veidot, izdomāt idejas spēlēm. 8 skolotāji meklē idejas gan literatūrā, gan interneta resursos un 2skolotāji meklē spēļu idejas tikai internetā, bet 3 skolotājs ir atbildējuši, kaizmanto spēļu grāmatas.



5.2.3.att. Ideju meklēšana spēļu metodei sociālo zinību stundās

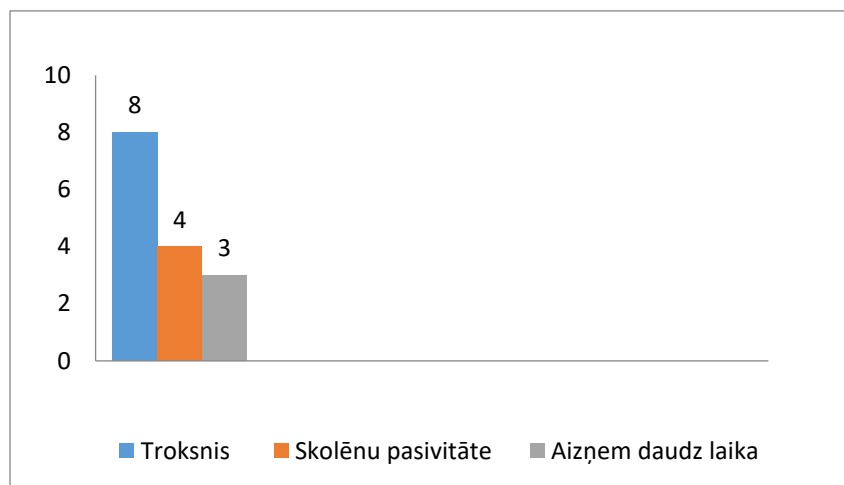
11. jautājumā darba autore noskaidro, vai 4. klases mācību grāmatā sociālo zinību stundās ir spēles. 9 respondenti atbildēja, ka ir pietiekošā daudzumā, 2 respondenti atbildēja, ka par maz ir. 4 respondenti atbildēja, ka par to nav domājis/usi. Izsakot secinājumus, ka grāmatās spēles ir, bet nav pietiekošā daudzuma un dažādībā, un pedagoģiem ir jātērē savs laiks, lai skolēniem sagatavotu spēles un būtu interesanti apgūt mācību vielu sociālajās zinībās.

12. jautājumā darba autore vēlējas uzzināt skolotāju domas, kuros tēmatos būtu nepieciešamas spēles metode. Šajā jautājumā katram respondentam varēja būt vairākas atbildes. 5. attēlā ir redzams, ka visvairāk balsu sarkanā krāsā stabiņš (5 balsis) ir saņēmuši trīs sociālo zinību temati – uzturs, darbs un profesija un sabiedriski nozīmīgas vietas. Visbiežāk izvēlētais atbildes zaļās krāsas stabiņš (4 balsis) izvēlējas ģimeni, mājokli, drošību un uzvedības kultūru. Nedaudz mazāk izvēlējas dzeltenā krāsas stabiņu (3 balsis) – mana skola, daba, orientēšanās laikā, apģērbs un apavi. Latvijas temati ieguva (violetās krāsas stabiņš) – 2 balsis un pie šī stabiņa aiziet arī higiēna.. Savukārt tikai viena izvēle ar vienu balsi tika tematam – ķermenis.



5.2.4.att. Spēles metodes izvēle atsevišķās tēmās

13. jautājumā aptaujātie respondenti atbildēja ar kādām grūtībamsaskarās, kad izmanto spēli mācību procesā. 8 respondenti atzina, ka visvairāk traucē troksnis, 4 respondenti ir atzinuši, ka traucē skolēnu pasivitāte, bet 3 respondenti uzskata, ka aizņem daudz laika.



5.2.5.att.. Spēļu metodes izmantošanas grūtības

14. jautājumā autores mērķis bija uzzināt respondentu viedokli vai spēle kā metode palīdz apgūt mācību vielu sociālajās zinībās. 60% no aptaujātiem skolotājiem atbildēja, ka jā palīdz, bet 40% skolotāju atzina, ka ne vienmēr, reti.

Darba autore apkopojot rezultātus secina, ka:

- No aptaujātajām vidzemes lauku vidusskolām, sociālo zinību skolotāji izmanto spēles metodi.
- Pēc rezultātiem autore izsecina, ka spēlei ir liela nozīme skolēnu attīstībai.
- Spēles metode vairāku niemeslu dēļ netiek bieži izmantota sociālo zinību stundās.
- Grāmatās nav pieejams plaš spēļu klāsts.
- Laika trūkuma dēļ ir grūti organizēt spēli, kā mācību metodi stundā.

5.3. Didaktiskās spēles 4. klasēsociālo zinību stundās

Darba autore ir izstrādājusi didaktiskāsspēles 4. klasēs sociālo zinību stundu tematiem, kurā autore ir piedāvājusi astoņas didaktiskās spēles.Balstoties uz darba teorētisko materiālu. Tēmas, kuras autore ir izvēlējusies ir pielāgotas 4.klases programmai. Darba autore ir tēmas saskaņojusi ar 4.klases sociālo zinību audzinātāju. Didaktiskās spēles ir gan autores izveidotas, gan par pamatu ņemtas citu autoru spēles pielāgojot 4.klases tēmām.

- 8 didaktiskās spēles
- Mērķis: skolēni mācās sadarboties ar apkārtējiem cilvēkiem un viens ar otru, kļūst disciplinētāki, jo mācās ievērot noteikumus, sastrādājas grupās, pāros, aktivizē skolēnu

domāšanu, ceļ savu pašvērtējumu, apvienojas ar klasi, palīdz analizēt dažādas dzīves situācijas.

Darba autore izveidoja 8 didaktiskās spēles: („Sasveicināšanās, Klasesbiedrs, 5 Vārdi, Vārda vētra, Nauda, Sameklē pareizo pāri jautājumiem, Jautājuma aplis, dārzeni un augļi”) kuras ir pielāgojusi stundas tematiem 4. klasē sociālo zinību stundām. Darba autore izveidoja tabulu, kurā ir sīkāk aprakstīta stundas tēma, spēle, mērķis un sasniedzamais rezultāts (skatīt ,3. pielikums).

Diplomdarba ietvaros autore izveidoja didaktiskās spēles, kuras var pielietot sociālo zinību stundās 4.klases skolniekiem.

8 didaktisko spēļu apraksts:

1. „Sasveicināšanās” autore T.Volkova, izmantots[Humankind, 2018].

Stundas plāns: 4. pielikums

Mērķis: pilnveidot sevis iepazīšanu un pieņemt sevi un citus.

Dalībnieku skaits: visa klase.

Materiāli: katram skolēnam nepieciešami A4 zīmēšanas lapas, krāsainie zīmuļi, flomēstari, krītiņi.

Norise: skolotāja izkaidro spēles noteikumus. Katrs skolēns uzimēs uz A4 lapas savu esošo vai vēlamo sasveicināšanās veidu, piemēram: sarokojoties, padejojot, apskaujoties, roku dancis u.c., ko vēlāk liks uz liela plakāta un kopā ar pārējiem sasveicināšanās veidiem radīsiet savas klases individuālo sasveicināšanās veids. Ko varēs izmantot vēlāk sasveicinoties ar skolotāju stundas sākumā ieejot klasē. skolotāja izdala katram skolēnam A4 zīmēšanas lapas. Katrs skolēns paņēms krāsainos zīmuļus, flomēstarus vai krītiņus, kas katram tuvāks. Skolēni nesarunājas ar kaimiņu. Spēles laiks ir 15 minūtes.

Atgriezeniskā saite:

-Vai pietika vēlamo krāsu?

-Kāds noskaņojums valdīja, kad zīmēji savu sasveicināšanās veidu?

-Kāds ir tavs sasveicināšanās veids (nosaukums)?

-Kas tevi iedvesmoja tieši šādam sasveicināšanās veidam?

-Kā tu juties strādājot pie sava sasveicināšanās veida?

2. „Klasesbiedrs” autore T. Volkova

Stundas plāns: 5. pielikums

Mērķis: pilnveido sevis iepazīšanu, un zina ar ko atšķirās no pārējiem.

Dalībnieku skaits: visa klase (pāros).

Materiāli: A4 zīmēšanas lapas, krāsainie zīmuļi, flomēstari vai krītiņi.

Norise: skolotāja izkaidro spēles norisi. Skolotāja sasēdina skolēnus tā, lai pāri būtu meitene un zēns. Katram skolēnam tiek izdalīta A4 zīmēšanas lapa uz kurām cilvēka siluets un krāsainie zīmuļi, flomēstari vai krītiņi, katrs izvēlās ar ko zīmēt un krāsot individuāli. Katram skolēnam siulets ir jāpapildina blakām sēdoša skolēna izkatu, piemēram: meitene zīmē zēnu un otrādi. Lapa apakša ir jauzrakst ar ko tavs klases biedrisatšķirās no meitenes un otrādi. Presentē savus darbus pa pāriem 2 teikumos. Laiks šai spēlei 15 minūtes.

Atgriezeniskā saite:

-Vai jūsu pāri valdija saskaņa?

-Kas bija, tas, kas sagādāja grūtības uzdevuma izpildei?

-Katrs pāris presentē savus darbus 2 teikumos, pārrunā tos ar saviem klases biedriem un skolotāju.

3. „5 Vārdi” autore T.Volkova, izmantots [I. Antiņa, S.Mežale 2008;70]

Stundas plāns: 6. pielikums.

Mērķis: attīstīt spēju koncentrēties publiskā uzstāšanās reizē un pilnveidot skolēnu zināšanas par ģimenes tradīcijām.

Dalībnieku skaits: 10 un vairāk.

Materiāli: speciāls aprīkojums nav nepieciešams.

Norise: skolotāja lūdz visus skolēnus sasēsties aplī. Skolotāja izkaidro spēles noteikumus: katram dalībniekam ir jānosauc 5 tradīcijas raitā gaitā, kuras svin savā ģimenē. Ja pauze starp vārdiem ir ilgāka par 5 sekundēm, dalībnieks kurš atrodas pa labi no dalībnieka, izdomā rīta vingrojumu. Laiks šai spēlei 10 minūtes

Atgriezeniskā saite:

-Kāpēc neizdevās nosaukt 5 ģimenes tradīcijas?

-Kas sagādāja vis lielākās grūtības?

-Kā notiek jūsu ģimenes tradīciju svinēšana?

-Kas sagādā viss lielāko prieku tavās ģimenes tradīcijās?

-kas sagādā bēdas tavās ģimenes tradīcijās?

4. „Vārdu vētra” autore T.Volkova, izmantots [I. Antiņa, S.Mežale 2008;29]

Stundas plāns: 7. pielikums.

Mērķis: uzmanības, atmiņas trenēšana, saskarsmes un kolektīva saliedēja.

Dalībnieku skaits: visa klase.

Materiāli: nav nepieciešams.

Norise: skolotāja skolēniem piedāvā izstāstīt stāstu par kādu no vaļaspriekiem. Vaļasprieku izdomās, tas dalībnieks kurš uzsāks stāstu. Katrs dalībnieks drīks papildināt otra dalībnieka teikto tikai ar vienu vārdu. Stāsts veido aprises. Stāsta virzība norisinās pulksteņrādītāja

virzienā. Kad skolotāja redz, ka ir jau pagrūti skolēniem izstāstīt stāstu noslēdz ar pēdējo apli. Spēles laiks 5-15 minūtes.

Atgriezeniskā saite:

-Kas veicināja stāsta stāstīšanu?

-Kas kavēja stāsta stāstīšanu?

-Kas patika stāsta izveides procesā, kas nepatika/+ un - ?

5. „Naudas” autore T.Volkova, izmantots [Naudas valūta (google)]

Stundas plāns: 8. pielikums.

Mērķis: Uzmanības trenēšana. Pilnveidot skolēnu zināšanas par Eiro, kā naudu un, tās īpašībām un funkcijām.

Dalībnieku skaits: visa klase.

Materiāli: A4 lapa ar vienas banknotes pusi. Kartiņas ar naudas banknotes no abām pusēm, dažādas summas. Krāsainie zīmuļi, flomēstari vai krītiņi.

Norise: skolotāja katram skolēnam izdala A4 formāta darba lapas uz, kurām ir attēls ar vienas banknotes pusi. Izdala kartiņas – naudas banknotes ar abām pusēm atbilstoši skolēna iedotai summai uz darba lapas. Skolēnam uz darba lapas jāilustrē otra banknotes puse ar sevis izvēlētiem krāsainajiem zīmuļiem, flomēstariem vai krītiņiem. Spēles laiks 15 minūtes.

Atgriezeniskā saite:

-Skolēns pastāsta, kas izdevās savā darbā?

-Skolēns pastāsta, kas sagādāja grūtības veicot darbu?

-Prezentē savu darbu.

6. „Sameklē pareizo pāri jautājumiem” autore T.Volkova, izmantots [Metodiskais materiāls ceļu satiksmes drošības jautājumu apguvei pamatizglītībā], (drošība automobīlī).

Stundas plāns: 9. pielikums.

Mērķis: nostiprināt skolēnu zināšanas par drošību un drošību uz ielas.

Dalībnieku skaits: visa klase (vienā komandā 5 dalībnieki).

Materiāli: jautājumu un atbilžu kartiņas. Vienai komandai 10 jautājumu kartiņas un 10 atbilžu kartiņas.

Norise: skolotāja izdala aploksnēs ar kartiņām katrai komandai. Aploksnē ir 10 jautājumu kartiņas un 10 atbilžu kartiņas jauktā secībā. Skolēniem ir jāatrod atbildes uz jautājuma kartiņām apspriežoties tikai ar savu komandu. Spēles laiks 10 minūtes.

Atgriezeniskā saite: skolotāja kopā ar skolēniem pārbauda pareizas atbildes uz jautājumiem, ja atbildes ir nepareizas pārrunā tās uzklauot katru skolēnu.

7. „Jautājuma aplis” autore T.Volkova, izmantots [I.Antiņa, S.Mežale 2008;18].

Stundas plāns: 10. pielikums.

Mērķis: pilnveidot sadarbības un komunikācijas prasmes.

Dalībnieku skaits: neierobežots dalībnieku skaits.

Materiāli: papīra loksne un rakstām piederumi.

Norise: skolotāja klasi sadala komandās pa 6 skolēni katrā. Skolotāja uz tāfeles uzraksta jautājumu „Kādi drošības un uzvedības noteikumi jāievēro auto mašīnā?”

Kamēr skolēni lasa un pārdomā jautājumu skolotāja izdala darba loksnes katrai komandai viena loksne. Viens no komandas uzraksta jautājumu uz augšējās lapas daļas un atbild uz viņa, ja nevar atbildēt sniedz komandas biedram loksni un ļauj viņam atbildēt. Loksne ceļo pa apli pulksten rādītāja virzienā. Tie skolēni, kas zina atbildi uz jautājuma atbild. Ta papildinot viens otru. Spēles laiks 15 minūtes.

Atgriezeniskā saite: nobeiguma jautājums un atbildes tiek nolasītas un uzrakstītas uz tāfeles, un pārrunātas ar visu klasi.

8. „Dārzeni un augļi” autore T.Volkova, izmantots [Ezerkauliņi un N.Juškāns, A.Gavars]

Stundas plāns: 11. Pielikums

Mērķis: attīstīt kritisko domāšanu. Pilnveidot zināšanas par veselīgo uzturu labvēlīgo ietekmi uz veselību.

Dalībnieku skaits: līdz 19 dalībniekiem.

Materiāli: spēles laukums, 2 veida kartiņas, metamais kauliņš.

Norise:

-Divu veidu kartiņas-vienas ar augļiem un dārzeniem ar bumbiera zīmogu. Otras ar jautājumiem un mīklām ar sejiņas zīmogu. Kartiņas ar bumbiera zīmogu. Dalībnieks izvelkot šo kartiņu, jānosauc auglis vai dārzenis. Jāpastāsta vai Latvijā vai citās zemēs (Eiropā). Kur ikdienā izmanto šo augli vai dārzeni. Kartiņas ar emociju zīmi. Dalībniekam jāatbild uz uzdotiem jautājumiem un jāuzmin mīkla. Ja dalībnieks nevar 5 sekunžu laikā atbildēt uz emociju vai bumbiera kartiņām. Dalībnieks, kurš atrodas no labās puses izdomā dalībniekam fizisku aktivitāti. Aktivitātes nevar atkārtoties. Spēle beiksies kad, kāds dalībnieks finišē. Spēles laiks 20 minūtes.

Atgriezeniskā saite: skolotāja lūdz dalībniekus dalīties ar spēles iespaidiem. Kas izdevās, kas neizdevās spēles gaitā.

5.4. Didaktisko spēļu aprobācija un rezultātu analīze

Darba autore 2018. Mācību gadā ir novadījusi 8 sociālo zinību stundas, kurās pielietoja 8 didaktiskās spēles. Bija autores pašas izdomātas, gan spēles, kur par pamatu tika ņemtas arī citu autoru radītās spēles. Tās tika pārveidotas un pielāgotas noteiktajai tēmai un klasē. Spēles

tika aprobētas vidzemes divās lauku x vidusskolās. Aprobācija notika četru 4.klašu sociālo zinību stundās.

Darba autore mācību stundās pielietotās spēlēs analizēja, izmantojot noteiktus kritērijus.

- Vai mācību stundā tika sasniegts spēles mērķis;
- Vai spēle iederējās, bija saistīta mācību vielā un mācību stundā;
- Skolēnu piedalīšanās un aktivitāte;
- Spēles organizācija, vadīšana;
- Vai tika sasniegts rezultāts.

Darba autores didaktiskās spēles vērtēja sociālās zinību skolotājs, kura vēroja vadītās stundas. Stundas beigās tika pārrunātas mācību stundas + un -.

1.stundas tēma: „Cik dažādi mēs esam”.

Spēle: „Sasveicināšanās” (20 Skolēni)

Rezultāti 4.b klasē: skolēni bija ļoti atsaucīgi un uzmanīgi, klausījās, uzdeva jautājumus. Skolēni vēlējās parādīt sevi no labākās puses, jo ar klasi es strādāju pirmo reizi. Bet tas netraucēja ne mācību vielas apguvei ne spēlei. Katrs skolēns centās izdomāt savu jauno sasveicināšanās veidu un bieži rokas tika paceltas un jautāts: „vai šis ir sasveicināšanās veids vai nav?”. Skolēni šo spēli uztvēra ļoti nopietni un atbildīgi, jo vēlējās šo tradīciju ieviest savā klasē ar saviem sasveicināšanās veidiem. Visiem skolēniem sanāca labi sasveicināšanās veidi ko zīmēja uz A 4 lapas. Kādiem 4 skolēniem bija vienādi sasveicināšanās veidi, bet ilustrētie, katrs bija unikāls. Pārējie skolēni centās lai viņu sasveicināšanās veids būtu vienīgais. Kad visi bija uzzīmējuši, ilustrējuši savus sasveicināšanās veidus, kopā ar klasi piestiprinājām uz plakāta. Katram skolēnam bija dota iespēja 2 teikumos pastāstīt par savu sasveicināšanās veidu. Ar klasi nebija grūti strādāt, disciplīna un uzmanība skolēniem bija.

Skolotāja vērtējums: pārūnājot un piefiksējot, var secināt ka spēle bija izdevusies un atbilst stundas tēmai un vecumposmam. Jo šī spēle dod iespēju uzlabot komunikācijas prasmes. Spēles organizēšana, pēc skolotājas domām bija skaidra un secīga, tikai vajadzēja atkārtot vairākas reizes spēles gaitu un pārjautāt vai visi skolēni ir sapratuši uzdevumu. Tad būtu izticis bez liekiem jautājumiem vai šis ir sasveicināšanās veids, vai šis var būt sasveicināšanās veids?.

2.stundas tēma „ Zēni un meitenes”

Spēle: „Klasesbiedris”(21 skolni)

Rezultāti 4.a klasē: šī spēle ne visiem patika, jo bija jasadalās pāros pa divi, pārī bija jābūt gan meitenei, gan zēnam. Tadēļ spēles sākumā bija nelielas nesaskaņas, bet ar visu nepatiku un runāšanu zem deguna bija sasēdušies. Spēle pati par sevi skolēniem patika, jo pēc

viņu domām varēja piezīmēt šo to lieku, sākumā uztvēra ar humoru, bet kad sāka zīmēt savus mākslas darbus klasē valdīja klusums. Visi vēroja savus blakus sēdētājus, lai darbs atbilstu tuvāk īstenībai. Kad zīmējumi bija pabeikti vajadzēja skolēniem apakšā zem tā pierakstīt ar ko tad atšķiras tavs blakus sēdētājs no tevis. Valdīja klusums, jo visi citīgi domāja. Klasē meiteņu ir vairāk nekā zēnu pa 2. Tad diviem pāriem pievienojās pa vienai meitenei klāt. Un tie zēni, kā vēlāk izteicās jutās ļoti neērti, jo nepatīkot, ka tik ilgi pētot. Kad skolēni bija beiguši uzdoto uzdevumu, pārrunājam atšķirības starp zēniem un meitenēm tie bija ļoti labi sapratuši spēles būtību. Mākslas darbi, kas tika radīti spēles laikā, savstarpēji apmainījās, lai katram būtu savs portrets un varētu nest mājā. Ja kāds no skolēniem izteica vēlmi, tad līdz nedēļas beigām mākslas darbi palika klasē uz plakāta. Skolēnu ieteikums.

Skolotājas vērtējums: aprunājoties un pārskatot pierakstīto, secinu, to ka spēle bija izdevusies. Ieteikums, lai es nebaidoties, ja kāds saka nē es nevēlos, nē es nedarīšu, jo klasē vienmēr būšot kāds noskaņots pret. Biju mazliet apmulsusi un vēlējos izdabāt visiem. Spēles mērķis un uzdevums tika izpildīts. Spēles organizēšana noritēja pēc plāna, bet skolotāja izsaka domas ka varēja ļaut pašiem izvēlēties sev pāri: piemēram, zēns izvēlas meitenei un pretēji, tā spēles sākums nekavētos. Skraidīšana pa klasi izpaliktu. Pati spēle ir intresanta, un mudina skolēniem būt atklātiem.

3.stundas tēma: „Ģimene”

Spēle: „5 Vārdi”(20 skolēni)

Rezultāts 4.b klasē: spēles sākumā bija ļoti liels klusums. Darba autore demonstrēja pieceļoties kājās nosaucot 5 tradīcijas bez ilgas domāšanas. Un gaidīju kad celsies kājās skolēns, bet visi bija pārbijušies vai ļoti noslēgti, ar šo klasi es jau strādāju, un šajā reizē klase bija noslēgta nācās katru uzrunāt pat vairākas reizes. Laiks gāja un skolēni pamazām sāka piedalīties procesā. Divi divi skolēni nevarēja raitā tempā nosaukt savas ģimenes tradīcijas kuras svin mājās. Nācās vingrot vingrinājumus, ko paši skolēni ar lielāko prieku izdomāja. Refleksijas laikā skolēni ne labprāt atbildēja uz maniem uzdotiem jautājumiem, likās ka vēlējās, lai atrāk stunda beigtoss. Secinu to, ka skolēniem stundas beigās bija garlaicīgi un vajadzētu kaut ko pamainīt.

Skolotājas vērtējums: pēc skolotājas domām spēle pati par sevi bija laba. – skolēni varēja nosaukt ne visas 5 tradīcijas bet 2,3 tradīcijas. Jāpārdomā, cik no skolēniem var prasīt ģimenes tradīcijas viņu vecumposmam.

Pēc skolotājas teiktā; pozitīvais ir ka, neapjuku skolēnu pasivitātē un piedāvāju pavingrot (izkustēties).

4.stundas tēma: „Valasprieki”

Spēle: „Vārdu vētra”(21 skolnieks)

Rezultāts 4.a klasē: ar šo klasi jau esmu strādājusi un atsaucība bija jauka, pozitīva gaisotne valdīja klasē. Skolēni izteica daudz labu komentāru. Spēles gaitu skolēni uztvēra ļoti nopietni un cītīgi klausījās katrā vārdā, ko teica klasesbiedri, lai neko nesajauktu. Stāsts beigās mums izveidojās par skrituļošānu. Bija arī smieklīgi momenti. Kad es nojautu, ka pietiks skolēni prasīja vēl un vēl. Izteica vēlmi šo spēli uzpēlēt, tikai izmainot citu vaļasprieku. Secinu ka spēle bija izdevusies un mērķis sasniegts, komunikācija bija ļoti laba, sadarbojās bez strīdiem un lieka trokšņa. Refleksijas laikā skolēni uzdeva ļoti daudz jautājumus par manu vaļasprieku, ar lielu aizrautību klausījās, pat starbrīdī vēlējās, lai palieku un pastāstu vēl.

Skolotājas vērtējums: secinu, ka skolotāja bija apmierināta. Man ar klasi ir izveidojies labs kontakts. Spēle atbilda skolēnu vecumposmam un piebilda, ka spēli var izmantot gandrīz katrā tēmā. Neko negatīvu skolotāja nepiebilda. Tikai jāmēģina būt stingrākai un nepiekāpties skolēniem. Pēc skolotājas domām – un +, kā skolotāja teica, ieteikumi uz nākošo reizi;

- varēja jau iepriekš sagatavot vaļaspriekus uz lapiņām un veikt izlozi.

- vai ļautpašiem skolēniem sarakstīt vaļaspriekus un veikt izlozi ar kādu spēles veidu.

5.stundas tēma: „Nauda”

Spēle: „Nauda”(20 skolēni)

Rezultāti 4.b klasē: ar šo klasi pēdējo reiz tiekoties īsti neizveidojās kontakts, tāpēc biju mazliet nobijusies, kā veiksies šajā reizē. Skolotāja iedrošināja un lika, lai skolēni neredz manu uztraukumu. Nu, tad es arī gāju klasē iekšā ar iekšējiem pārdzīvojumiem un arēji pārlicināta par sevi, ka es varu visu. Spēle skolēniem ne visiem patika. Sākās troksnis klasē, teica ka neprot zīmēt, ka neko nedarīšot. Sāku nervozēt, bet saņēmu sevi rokās un skolēniem teicu: „Nav te jāmāk zīmēt, neprasu no jums nekādu mākslas darbu!” Spēles mērķis ir jūsu spējas redzēt un izpētīt, zināt. Skolēni nomierinājās un ķērās pie darba, lielākaiklases daļai ļoti patika spēle, un jautāja vai šie darbi paliks pie viņiem. Kad darbi bija uzņemti skolēni varēja izteikties, kas sagādāja grūtības, izrādās, nekas, bet pamanīja ar ko atšķirās 10 eiro banknote no citām. Emocijas skolēniem bija daudz. Kad atskanēja zvans, kas liecināja par stundas beigām skolēni steidzās atrādīt darbus skolotājai un stāstīja kas ir sanācis. Stundas beigās ar šo klasi izdevās izveidot kontaktu.

Skolotājas vērtējums: spēles mērķis tika izpildīts, un + liels bija tas ka banknote uz darba lapas bija izprintēta labā lielumā. Bija paraugs kādai ir jāizskatās beigās. Mīnus pēc skolotājas domām bija, ka spēles sākumā izveidojās troksnis, kuru uzreiz vajadzēja apklusināt un ieviest disciplīnu, tas man izdevās pēc tikai kāda laika. Kopumā spēle atbilda tēmai un vecumposmam. Ieteica, ka varēja vienkāršot skolēna uzdevumus, izpētot vienu elementu. Katrs pētītu savu. Kopā saliekot diskusijā izveidotos viena vesala naudas banknote.

6.stundas tēma: „Drošība”

Tēma: „Sameklē pareizo pāri jautājumiem”(21 skolēns)

Rezultāti 4.a klasē: ar šo klasi man jau ir izveidojusies laba sadarbība. Skolēni jūtas droši un atvērti. Skolēniem ļoti patika ka klasē strādājām neierasti. Bērniem patīk jaunas metodes. Stundas sākumā mēs izpētījām divas interneta adreses, kur aplūkojām luksaforu darbību šķērsojot ceļu par gājēju ietvi. Ielas noteikumus. Un pārrunājām pavasarī kūlas dedzināšanas radītās sekas. Spēles sākumā skolēni izteicās, ka tā ir viņiem pa grūtu un ka netikšot galā. Darba autore skolēnus nomierinot izteicās neko grūtu es jums neliktu darīt, ja to jūs nespētu. Klase tika sadalīta 6 komandās. Katrai komandai izdalīju aplokses. Un izklāstīju spēles noteikumus. Dažām komandām bija jaaizrāda par klusumu, ka neatrodas vieni telpā. Novēroju to, ka patika krāsainās kartiņas. Viena grupa salika vispirms jautājumus, bet cita uzreiz meklēja atbildes kartiņu jautājumam. Kad skolēni bija beiguši, kopā ar skolotāju pārunāja pareizās atbildes un izrunājām katru jautājumu. 2 komandas bija kļūdušies 2 nepareizām atbildēm. Izrunājām. Skolēni saprata. Izveidojās savstarpēja komunikācija, paskaidroju un piebildu, jo tas bija nepieciešams. Pēc skolēnu teiktā spēle ļoti patika.

Skolotājas vērtējums: paslavēja ka izmantoju interneta adreses stundā. Secinu to ka spēles mērķis atbilda mērķim. Skolēni bija aktīvi un aktīvi piedalījās sarrunā Spēle nostiprināja skolēnu zināšanas par runāto un redzēto stundas sākumā. Attīstīja prasmi apkopot informāciju. Spēles organizēšana pēc skolotājas domām bija laba. Pozitīvais, spēlei bija sagatavoti materiāli un salikti pa aploksnēm, netika kavēts laiks, lai sašķirotu. Nobeigumā pārunāja gan pareizās, gan nepareizās atbildes. Negatīvais spēles laikā bērni aizrāvās un troksnis bija par skaļu.

7.stundas tēma: Drošība

Spēle: „Jautājuma aplis”(18 skolēni)

Rezultāts 4.a klasē: ar šo klasi strādāju pirmo reizi. Klase bija skaļa un grūti bija ar skolēniem sadarboties, grūti bija noturēt disciplīnu klasē, kas beigās man neizdevās. Komandas klasē bija grūti sadalīt, jo skolēni nevēlējās sadarboties.. Ar klases bērniem man bija ļoti grūti sastrādāties. Spēle īpaši neraisījās uz priekšu, vērojot komandas, kāds darīja blakus lietas, kāds tikai sēdēja un vēroja notiekošo. Sanāca beigās tā, ka katrā komandā strādāja viens vai divi skolēni. Kad darbs bija izdarīts lai pārunātu tēmu un skolēna pierakstīto, atbildēja un sarunās piedalījās tikai tie skolēni, kuri paši bija uzrakstījuši atbildes. Pēc manām domām, ne visi bērni izpildīja spēles mērķi un stunda bija neveiksmīga, jo nevarēju ieinteresēt visus skolēnus sākt strādāt ar uzdevumu. Secinu mērķissasniegts daļēji.

Skolotājas vērtējums: secinot no skolotājas teiktā, klase ir problemātiska, skolēni tā uzvedoties visās stundās. Ir uzvedības problēmas. Spēles mērķis pēc skolotājas domām īsti

nebija sasniegts, skolēni, kas strādāja, izpildīja, bet tie, kas nestrādāja neizpildīja. Secinu, ka citā klasē uzdotā spēle būtu izdevusies labāk un atsaucība būtu lielāka. Spēles norise pēc skolotājas domām bija apmierinoša, neskatoties uz skolēnu negatīvo nostāju. Ieteica pārdomāt grupu dalīšanu.

8.stunads tēma: „Veselība”

Spēles: „Dārzeni un augļi”(17 skolēni)

Rezultāts 4.b klase: ar šo klasi arī strādāju pirmo reizi, bet visi skolēni smaidoši un atsaucīgi, pieklājīgi uzņēma mani. Stundas gaitā rādot uz ekrāna slaidus sarrunās piedalījās visi skolēni un aktīvi cēla rokas, vēloties izteikties. Uzsklausot visus skolēnus nācās pārtraukt, jo runāt vēlējas visi. Paskaidrojot spēles noteikumus, skolēni bija sajūsma. Vēlējas atrāk uzsākt spēli. Skolēni aktīvi piedalījās spēlē un bija jūtams sacensību gars. Spēli neizdevās pabeigt, jo zvans bija noskanējis. Un skolēni lūdza vai spēli varēs pabeigt nākošā stundas sākumā. Nesanāca refleksijas fāze.

Skolotājas vērtējums: stundas mērķis izsecinot no skolotājas teiktā bija sasniegts. Ir jāpārskata stundas plānojums, jo spēlei pietrūka laika. Stundas sākumā ļāvu skolēniem pārāk ilgi izteikt domas, tāpēc man pietrūka laika pabeigt spēli un izrunāt atgriezenisko saiti, refleksiju. Pēc skolotājas domām spēle ir ļoti laba un pārdomāta. Spēleslielums apmierinošs visu var labi saprast saskatīt un salasīt.

Darba autore kopumā ir apmierināta par novadītajām spēlēm, un saprot ka ir daudz, ko pilnveidot un pārdomāt.

Autore secina, ka katrai spēlei ir vajadzīga lielāka uzmanība. Skolēniem nevajag tik ļoti piekāpties, bet iemācīties redzēt robežas un tām nepārkāp Skolotājs - skolnieks.

Nobeigums

Spēle ir daļa no katra bērna dzīves. Nav svarīgi cik bernam ir gadu, ja prot saskatīt spēlē palīgu mācību procesā, tad ir jaizmanto tas. Spēle, ir ļoti nozīmīga sākumskolā, jo caur to attīstam kognitīvo, fizisko, estētisko un tikumisko attīstību bērnam. Ar spēli var panākt disciplīnu, darboties pēc plāna, kontrolēt emocijas, uzvedību.

Daba autore savā darbā pētīja mācību metodes un to raksturojumu, veidus, kā arī 4. klases mācību saturu sociālās zinībās, sākumskolas skolēnu vecuma raksturojumu un spēles izmantošanas iespējas 4. klasē.

Darba autore veica pētījumu ar anketēšanas palīdzību par spēlēm sociālo zinību stundās. Iegūtos datus apkopoja.

Balstoties uz teorētiskās literatūras izpēti autore secina ka:

- Izpētot apmācību veidus, autore nonākusi ir pie secinājuma, ka visas mācību metodes izriet no divām pamatmetodēm - mācīšanās un mācīšana metodēm.
- Mācību metožu izvēle ir daudzveidīga, taču autore uzskata, ka kādas konkrētas tēmas pētījums kā mācību metode ietver sevī citas vairākas metodes, kuru laikā skolēniem tiek nostiprinātas tiek skolēnu personīgās īpašības.
- Vissvarīgākais no faktoriem, izvēloties mācību metodes nosacījumus, ir jāņem vērā skolēnu sagatavotība.
- Jaunākā skolas vecuma posms ir ļoti jūtīgs un skolotājiem un vecākiem ir jābūt īpaši uzmanīgiem, jo šajā laika posmā bērns kļūst par pusaudzi.

Balstoties uz veikto praktisko pētījumu autore secina ka:

- Lielāka daļa no aptaujātajiem skolotājiem izmanto spēles metodi 4.klasē sociālo zinību stundās.
- Lielāka daļa skolotājuviennozīmīgiatzīst, ka spēlei kā mācību metodei ir liela nozīme skolēnu attīstībā.
- Tikai puseno aptaujātajiem skolotājiem spēli kā mācību metodi izmanto sociālo zinību stundās.
- Visvairāk balsu (8 balsis) ir saņēmuši trīs sociālo zinību temati – uzturs, darbs un profesija un sabiedriski nozīmīgas vietas, kurās skolotāji izmantot spēli kā mācību metodi.

- Ceturtā daļa aptaujāto skolotāju atzina, ka ir grūti realizēt spēli kā mācības metodi laika trūkuma dēļ.

Pamatojoties uz diplomdarba pētījumu darba autore iztrādājusipriekšikumus

1. Lai veiksmīgi izmantotu spēli, kā mācību metodi skolotājam ir jāuzin skolēnu domas, kādas spēles vēlētos spēlēt.
2. Spēles metode ir laikietilpīgs process, tāpēc šim procesam ir jāvelta īpaša uzmanība un daudz laika.

Līdz ar to darbā ir gūtas atbildes uz pētāmajiem jautājumiem un izvirzītais mērķis ir sasniegts.

Literatūras un citu avotu saraksts

1. Albrehta Dz. (2001). Didaktika. Rīga: RaKa
2. Andersone G. (2007). Sociālās zinības 4. klasei. (I), (II). Rīga: Zvaigzne ABC
3. Andersone G. (2007). Sociālās zinības 4. klasei. Rokasgrāmata skolotājiem. Rīga: Zvaigzne ABC
4. Autoru kolektīvs. (2000). Pedagoģijas terminu skaidrojoša vārdnīca. Rīga: Zvaigzne ABC
5. Antiņa I., Mežale S. (2008). Spēles radošiem pedagoģiem. Rīga: RaKa
6. Baranova, A. (1999) Spēles metodes bioloģijas stundās. Rīga: RaKa
7. Birziņa R. Tradicionālās mācību metodes. [skatīts 13.11.2018; 15:40]. Piekluve: http://skolai.daba.lv/proj_materiali/macibu_materiali/b/Tradic_macmetodes_prezent_rb_b.pdf
8. Dzintere D., Stangaine I. (2005). Rotaļa - bērna dzīvesveids. Rīga: Raka, 181 lpp
9. Eriksons E. (1998). Identitāte: jaunība un krīze. – Rīga: Jumava
10. Ezerkauliņi [skatīts 18.11.2018; 14:51]. Pieejams: http://www.darzeni.lv/lat/skolas_auglis/gudrie_berni
11. Falka A. (2014). Sociālās zinības 1.-9. klasēm. Pamatizglītības mācību priekšmeta programmas paraugs. Valsts izglītības satura centrs.
12. Freiberga D., Caics E. Metodiskais materiāls pedagoģiem.
13. Grandars. Содержание и цели обучения. [skatīts 13.11.2018; 17:15]. Piekluve: <http://www.grandars.ru/college/psihologiya/ce-li-obucheniya.html>
14. Geske A, Grīnfelds A. (2001). Izglītības pētījumu metodoloģija un metodes. Rīga: RaKa
15. Inna. (16.07.2018.). Метод и методика работы с книгой. [skatīts 14.11.2018; 11:53]. Piekluve: <https://paidagogos.com/?p=92>
16. Juškāns N., Gavars A. Krustvārdu mīkla [skatīts 18.11.2018]. pieejams: <https://www.armoredpenguin.com/crossword/Data/2014.04/3004/30042351.617.html>
17. Kāposta I. Didaktiskā spēle kā skolēnu mācību motivācijas veidotājs faktors, 1993 [skatīts 19.12.2018; 14:41]. Pieejams: https://dspace.lu.lv/dspace/bitstream/handle/7/2300/Kaposta_I_Didaktiska_spele_ka_skolenu_macibu_1993.pdf?sequence=1
18. Latviešu literatūras valodas vārdnīca Rīga: Zinātne, 1991. 8.sej.
19. Metodiskais materiāls ceļu satiksmes drošības jautājumu apguvei pamatizglītībā [skatīts 18.11.2018; 14:16]. Pieejams: https://visc.gov.lv/vispizglitiba/saturs/dokumenti/metmat/csdd/00_09.pdf

20. Naudas valūta. [skatīts 18.11.2018; 13:43]. Piekļuve:
https://www.google.lv/search?q=naudas+val%C5%ABta&hl=lv&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiswKD67d3eAhUDzIUKHSwFD_kQ_AUIDigB&biw=1366&bih=604
21. Nestere L. (08.10.2005.). Sociālās zinības mācīs visās pamatskolas klasēs. [skatīts 13.11.2018; 16:09]. Piekļuve: <https://www.tvnet.lv/6154455/socialas-zinibas-macis-visas-pamatskolas-klases>
22. Rubana I. M. (2000). Mācīties darot. Rīga: RaKa
23. Skola 2030. [skatīts 13.11.2018; 11:22]. Piekļuve: <https://www.skola2030.lv/pilotskolas>
24. Smiltiņa J. (2008). Bērnu un pusaudžu trenera rokasgrāmata. Rīga: Latvijas treneru tālākizglītības centrs. Imanta.
25. Svence G. (1999). Attīstības psiholoģija. Rīga: Zvaigzne ABC
26. Vasenberga S. „Spēles metode audzināšanas darbā” metodiskais materiāls. [skatīts 13.11.2018; 16:24]. Piekļuve: www.nometnes.gov.lv/customimg/ef9e85cd7a89f4fe0a6fc6472a883c54.docx
27. Zelmenis, Voldemārs (2000) Pedagoģijas pamati. Rīga: RaKa
28. Žukovs L. (1997). Ievads pedagoģijā. Rīga: RaKa
29. Žurilo D. (27.01.2016.). Bērna intelektuālo procesu attīstība sākumskolā. [skatīts 13.11.2018; 16:28] Piekļuve: <http://psihologukonsultacijas.lv/2016/01/27/berna-intelektualo-procesu-attistiba-sakumskola/>
30. Акатьева А.О. [skatīts 20.12. 2018; 19:42] Piekļuve: <https://nsportal.ru/akateva-anastasiya-olegovna>
31. Борисевич. Методы обучения и их классификация. [skatīts 13.11.2018; 17:12].
 Piekļuve:
<http://elib.bspu.by/bitstream/doc/20719/1/Борисевич.%20Методы%20обучения.pdf>
32. Воронцов К.В. Методы обучения [skatīts 15.11.2018; 10:19]. Piekļuve:
<http://www.machinelearning.ru/wiki/images/8/89/Voron-ML-Ranking-slides.pdf>
33. Данилова Е.Е. (10.10.2013). Постановка целей и задач современного урока. [skatīts 13.11.2018; 17:16]. Piekļuve:
<https://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2013/10/10/postanovka-tseley-i-zadach-sovremennogo-uroka>
34. Кановская М. (2010). Педагогика. АСТ, Сова, Полиграфиздат [skatīts 15.11.2018; 10:28]. Piekļuve: <https://www.yakaboo.ua/pedagogika-1242676.html>
35. Комардина Н. (29.05.2012.). Сущность дидактической игры. [skatīts 14.11.2018; 12:03].
 Piekļuve: <https://www.maam.ru/detskijasad/suschnost-didakticheskoi-igry.html>

36. Кулагина М.Г. Методическая разработка "Дидактическая игра как средство обучения дошкольников". [skatīts 14.11.2018; 12:04]. Piekļuve: <https://kopilkaurokov.ru/doshkolnoeObrazovanie/meropriyatia/mietodichieskaiaiarazrabotkadidaktichieskaiaighrakaksriedstvoobuchieniiaidoshkolnikov>
37. Курлаев К. Дидактическая игра. Принципы дидактической игры. [skatīts 14.11.2018; 12:07]. Piekļuve: <http://ped-kopilka.ru/pedagogika/didakticheskaja-igra-principy-didakticheskoi-igry.html>
38. Лукашева Т.В. (17.09.2014.). Виды и своеобразие дидактических игр. [skatīts 14.11.2018; 12:08]. Piekļuve: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2014/09/17/vidy-i-svoeobrazie-didakticheskikh-igr>
39. Носкова О.А. (07.09.2017.). Социализация младших школьников. [skatīts 13.11.2018; 17:21]. Piekļuve: <https://nsportal.ru/vuz/psikhologicheskie-nauki/library/2017/09/07/sotsializatsiya-mladshih-shkolnikov>
40. Першан С. (15.04.2015.). Дидактические игры. Виды дидактических игр. Развивающие дидактические игры. [skatīts 14.11.2018; 17:31]. Piekļuve: <http://ped-kopilka.ru/pedagogika/didakticheskie-igry-vidy-didakticheskikh-igr-razvivayuschie-didakticheskie-igry.html>
41. Петрович Н. (13.09.2011.). Практические методы обучения. [skatīts 14.11.2018; 17:32]. Piekļuve: <http://fb.ru/article/4133/prakticheskie-metodyi-obucheniya>
42. Походенько Л. Б. (12.12.2013.). Организация и руководство дидактическими играми детей. [skatīts 14.11.2018; 17:34]. Piekļuve: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2013/12/12/organizatsiya-i-rukovodstvo-didakticheskimi-igrami-detey>
43. Столяренко Л.Д. Классификация методов обучения. Особенности традиционного обучения. [skatīts 14.11.2018; 17:36]. Piekļuve: <https://psyera.ru/4636/klassifikaciya-metodov-obucheniya-osobennosti-tradicionnogo-obucheniya>
44. Терехова, Г. В. Творческие задания как средство развития креативных способностей школьников в учебном процессе : Диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук. Челябинск, 2002.
45. Чобанова Е.О. (2013). Роль игры в учебном процессе. [skatīts 13.11.2018; 17:24]. Piekļuve: <http://ped-kopilka.ru/pedagogika/igra-kak-metod-obucheniya.html>

46. Humankind. [skatīts 19.12.2018; 14:43]. Pieejams:

<https://www.youtube.com/watch?v=hI8Yz4gaV6U>

Pielikums

Anketa sociālo zinību skolotājiem

Labdien!

Esmu Latvijas Universitātes, Pedagoģijas, psiholoģijas un mākslas fakultātes 4.kursa studente. Veicu aptauju, diplomdarba izstrādes ietvaros, lai noskaidrotu sociālo zinību skolotāju viedokli par spēļu izmantošanas iespējām sociālo zinību stundās. Anketa ir anonīma, iegūtā informācija apkopotā veidā tiks izmantota diplomdarba pētnieciskās daļas ietvaros. Lūdzu atbildiet uz jautājumiem,

1. Cik gadus strādājat par skolotāju?

- | | | | |
|--------------------------|-------------------|--------------------------|-----------|
| <input type="checkbox"/> | Līdz vienam gadam | <input type="checkbox"/> | 3 -5gadus |
| <input type="checkbox"/> | 1 -3 gadus | <input type="checkbox"/> | 5-10gadus |
| <input type="checkbox"/> | Vairāk _____ | | |

2. Cik gadus strādājat sākumskolā par skolotāju?

- | | | | |
|--------------------------|-------------------|--------------------------|-----------|
| <input type="checkbox"/> | Līdz vienam gadam | <input type="checkbox"/> | 3 -5gadus |
| <input type="checkbox"/> | 1 -3 gadus | <input type="checkbox"/> | 5-10gadus |
| <input type="checkbox"/> | Vairāk _____ | | |

3. Cik ilgi mācāt sociālās zinības sākumskolā?

- | | | | |
|--------------------------|-------------------|--------------------------|-----------|
| <input type="checkbox"/> | Līdz vienam gadam | <input type="checkbox"/> | 3 -5gadus |
| <input type="checkbox"/> | 1 -3 gadus | <input type="checkbox"/> | 5-10gadus |
| <input type="checkbox"/> | Vairāk _____ | | |

4. Kā Jūs domājat, vai sociālo zinību stundās ir jāpielieto spēles metodi?

- | | | | |
|--------------------------|-------|--------------------------|---------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Bieži | <input type="checkbox"/> | Nekad |
| <input type="checkbox"/> | Reti | <input type="checkbox"/> | Neesmu par to domājis/usi |

5. Vai sociālo zinību stundās pielietojat spēles metodi?

- | | | | |
|--------------------------|-------|--------------------------|-------|
| <input type="checkbox"/> | Bieži | <input type="checkbox"/> | Nekad |
| <input type="checkbox"/> | Reti | | |

6. Cik bieži pielietojat spēles metodi sociālo zinību stundā?

- | | | | |
|--------------------------|---------------------------|--------------------------|-------------------|
| <input type="checkbox"/> | Katru stundu | <input type="checkbox"/> | Reizi semestrī |
| <input type="checkbox"/> | Katrā tematā vienu spēli | <input type="checkbox"/> | Reizi gadā |
| <input type="checkbox"/> | Katrā tematā divas spēles | <input type="checkbox"/> | Nepielietoju |
| <input type="checkbox"/> | Reizi mēnesī | <input type="checkbox"/> | Cita atbilde_____ |

7. Kurā no stundas daļām jūs izmantojat spēles metodi vai tās elementus?

- | | |
|--------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | Stundas ievaddaļā |
| <input type="checkbox"/> | Stundas galvenajā daļā |
| <input type="checkbox"/> | Stundas nobeiguma daļā |
| <input type="checkbox"/> | Cits (paskaidrojiet savu atbildi)_____ |
-

8. Vai, spēļu izmantošana sociālo zinību stundās ir iespējama 4.klasē? Var būt vairākas atbildes!

Bieži Nekad

Reti

9. Kādas spēles jūsprāt Jūs biežāk izmantojat sociālo zinību stundās? Var būt vairākas atbildes!

Didaktiskās Imitācijas spēles

Lomu spēles Cita atbilde_____

Izklaidējošas spēles

10. Kur jūs gūstat ierosmes spēļu izmantošanas iespējām 4. Klasē sociālās zinībās?

Literatūrā Veidoju savas spēles

Interneta resursos Cita atbilde_____

11. 4.klasē sociālo zinību mācību grāmatās spēles ir pietiekamā daudzumā?

Nav vispār Pārāk daudz

Pietiekamā daudzumā Neesmu par to domājis/usi?

12. Kādās tēmās ir nepieciešamas spēles? Var būt vairākas atbildes!

- | | | | | | |
|--------------------------|-----------------|--------------------------|--------------------|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | Ķermenis | <input type="checkbox"/> | Drošība | <input type="checkbox"/> | Uzvedības kultūra |
| <input type="checkbox"/> | Ģimene | <input type="checkbox"/> | Uzturs | <input type="checkbox"/> | Darbs un profesijas |
| <input type="checkbox"/> | Mājoklis | <input type="checkbox"/> | Daba | <input type="checkbox"/> | Latvija |
| <input type="checkbox"/> | Higiēnas pamati | <input type="checkbox"/> | Orientēšanās laikā | <input type="checkbox"/> | Sabiedriski nozīmīgas vietas, dokumenti, telefoni, mediji |
| <input type="checkbox"/> | Mana skola | <input type="checkbox"/> | Apģērbs un apavi | | |

13. Organizējot spēli mācību procesā ar kādām grūtībām saskaraties?

- | | | | |
|--------------------------|--------------------|--------------------------|--------------------|
| <input type="checkbox"/> | Troksni | <input type="checkbox"/> | Aizņem daudz laika |
| <input type="checkbox"/> | Skolēnu pasivitāti | <input type="checkbox"/> | Cita atbilde _____ |

14. Kā Jūs domājat vai spēles palīdz skolniekiem apgūt mācību vielu?

- | | | | |
|--------------------------|-------|--------------------------|--------------------|
| <input type="checkbox"/> | Bieži | <input type="checkbox"/> | Nekad |
| <input type="checkbox"/> | Reti | <input type="checkbox"/> | Cita atbilde _____ |

Paldies par atsaudzību!

Sociālo zinību programmas parauga analīze (Andersone.G.2007, 10-23).

Atbilstība standarta pamatprasībām mācību priekšmeta apguvei	Temats	Apgūstamie uzdevumi
Sociālpolitisko, ekonomisko norišu un personības attīstības pētīšana un interpretēšana	Ievadstunda	<ul style="list-style-type: none"> • Gūst priekšstatu par to, ko mācīsies sociālajās zinībās. • Izprast, ka ikvienam cilvēkam sabiedrībā ir vairākas lomas. • Mācās novērtēt sadarbības priekšrocības. • Apzinās savu dzimumu identitāti un tai atbilstošas sociālās lomas.
Izpratne par cilvēka un sabiedrības attīstības norisēm un likumsakarībām	Tautība	<ul style="list-style-type: none"> • Izprast, ka sabiedrība ar citu tautību cilvēkiem bagātina garīgo apvāršni. • Izprast, cik svarīga nozīme cilvēku dzīvē ir svešvalodu prasmei. • Izprast, kāda nozīme mācību uzdevumu veikšanā ir dažādiem informācijas avotiem. • Izvērtē pieklājīgas uzvedības nozīmi sabiedrības veicināšanā. • Apzināties, ka Latvijā dzīvo dažādu tautību cilvēki.
Izpratne par cilvēka un sabiedrības attīstības norisēm un likumsakarībām	Cik dažādi mēs esam!	<ul style="list-style-type: none"> • Pieņem sevi un citus kā personību, salīdzinot kopīgo un atšķirīgo. • Salīdzināt un saskatīt dažādu tautu kopīgās un atšķirīgās iezīmes, to izpausmes paražas un tradīcijas. • Respektē citu kultūru izpausmes. • Apzinās citu tiesības uz saviem atšķirīgiem uzskatiem.
Izpratne par cilvēka un sabiedrības attīstības norisēm un likumsakarībām.	Latvijas kultūrvēsturiskie novadi	<ul style="list-style-type: none"> • Attīsta informāciju par Latvijas kultūrvēsturiskajiem novadiem. • Izprast Latvijas novadu kultūras daudzveidību. • Atzīst citu vajadzības un intereses, ņem vērā citu domas, emocijas un pieredzi.
Izpratne par cilvēka un sabiedrības attīstības norisēm un likumsakarībām.	Zēni un meitenes	<ul style="list-style-type: none"> • Izprast, ka cilvēki ir dažādi, ka to iemesls ir viņu uzskats, vērtības un pārliecība. • Prot saskatīt un raksturot savstarpējas cieņas pilnus, vienlīdzīgus, godīgus labestīgus saskarsmes veidus. • Attīstīt spēju būt draudzīgam, ieinteresētam pret visiem grupas biedriem. • Izpaust informācijas izmantošanu mācību procesā. • Apzināties īpašības, kas veicina labvēlīgu saskarsmi.
Gatavība sociāli atbildīgai nostājai.	Ģimene	<ul style="list-style-type: none"> • Attīstīt izpratni par savstarpējo attīstību un draudzības vērtību cilvēka dzīvē. • Apzināties savas ģimenes (dzimtas) notikumus hronoloģiskā secībā. • Novērtēt ģimeni, mājas kā nozīmīgas vērtības savā un citu cilvēku dzīvē.

Gatavība sociāli atbildīgai nostājai.	Vaļasprieki	<ul style="list-style-type: none"> • Attīsta laika plānošanas mācību uzdevumu veikšanai, atpūtai un saviem vaļaspriekiem. • Apgūt nepieciešamo informāciju par personību un sabiedrību ,aptaujājot, sarunājoties, klausoties citu stāstījumu. • Izprast sadarbības priekšrocības.
Izpratne par cilvēka un sabiedrības attīstības norisēm un likumsakarībām.	Nauda	<ul style="list-style-type: none"> • Izprast naudas īpašības un funkcijas. • Attīsta zināšanas ilustrēt ar piemēriem. • Apzinās, ka Latvija ir Eiropas Savienības (ES) dalībvalsts. • Apgūt Eiropas Savienības vienoto valūtu – eiro.
Izpratne par cilvēka un sabiedrības attīstības norisēm un likumsakarībām.	Budžets	<ul style="list-style-type: none"> • Attīsta prasmi , plānot savu budžetu un saprātīgi rīkoties ar naudu . • Izprast savas un ģimenes ekonomiskās vajadzības un sociālās vajadzības.
Izpratne par cilvēka un sabiedrības attīstības norisēm un likumsakarībām.	Reklāma	<ul style="list-style-type: none"> • Apgūt savu izdevumu plānošanu, nepakļaujoties reklāmas ietekmei . • Izvērtēt reklāmas pozitīvo un negatīvo pusi. • Attīstīt darba mācību mērķa sasniegšanu.
Izpratne par cilvēka un sabiedrības attīstības norisēm un likumsakarībām.	Drošība	<ul style="list-style-type: none"> • Apgūt saudzīgas un nesaudzīgas darbības pret vidi. • Apzināties, kā rīkoties nelaimes gadījumos. • Apgūt tikumiskā un netikumiskā rīcību. • Būt iecietīgam pret atšķirīgo. • Apgūt mācīšanās prasmi grupās.
Izpratne par cilvēka un sabiedrības attīstības norisēm un likumsakarībām. Sociālpolitisko ekonomisko norišu un personības attīstības pētīšanu un ieinteresēšana .	Svētki – agrāk un tagad	<ul style="list-style-type: none"> • Apzināties Latvijas valsts svētkus un piemiņas dienas, tradīcijas. • Apzināties kopīgās un atšķirīgās iezīmes tradīcijās un paražās . • Apgūt sabiedrības prasmes. • Izprast hronoloģisko secību Latvijā svarīgākos notikumos.
Sociālpolitisko ekonomisko norišu un personības attīstības pētīšanu un ieinteresēšana . Izpratne par cilvēka un sabiedrības attīstības norisēm un likumsakarībām.	Uzvedība	<ul style="list-style-type: none"> • Izprast, ka cilvēku rīcību nosaka iekšējie un ārējie kontroles mehānismi. • Izprast, kā ētisko vērtību izpratne ietekmē sabiedrības valdošos paradumus. • Apgūt grupu darbu noteikumus. • Izprast atsaucīgu attieksmi vienam pret otru.
Sociālpolitisko ekonomisko norišu un personības attīstības pētīšanu un ieinteresēšana . Izpratne par cilvēka un sabiedrības attīstības norisēm un likumsakarībām.	Darbosimies ekonomiski!	<ul style="list-style-type: none"> • Izprast savas un ģimenes ekonomiskās vēlmes un vajadzības. • Izprast patērētāja lomu. • Apgūt par ražošanas resursiem un komercdarbības formām. • Izprast darbības nozīmi cilvēka labklājības veidošanās.
. Gatavība sociāli atbildīgai nostājai.	Drošība	<ul style="list-style-type: none"> • Apzināties dzīvības vērtību un to, ka jābūt atbildīgam par savu veselību un drošību. • Attīstīt izpratni par savstarpējo attiecību un draudzības vērtību cilvēka dzīvē.
Gatavība sociāli atbildīgai nostājai.	Ziedojums	<ul style="list-style-type: none"> • Izprast ziedošanas nepieciešamību un ziedotāja ieguvumus. • Attīstīt izpratni par savstarpējo attiecību un draudzības vērtību cilvēka dzīvē .

		<ul style="list-style-type: none"> • Izprast ģimenes vērtības un atbalsta lomu. • Vērtē dalīšanās prieku.
Izpratne par cilvēka un sabiedrības attīstības norisēm un likumsakarībām.	Veselība	<ul style="list-style-type: none"> • Apzināt , ka veselīgs uzturs un fiziskās aktivitātes labvēlīgi ietekmē veselību. • Izprast, kāpēc nepieciešams plānot laiku atpūtai un darbam . • Izprast smēķēšanu un alkohola ietekmi uz veselību un mācībām. • Novērtēt veselību kā vērtību.
Gatavība sociāli atbildīgai nostājai. Izpratne par cilvēka un sabiedrības attīstības norisēm u likumsakarībām.	Es un vide	<ul style="list-style-type: none"> • Apzināties, kā cilvēku darbības ietekmē apkārtējo vidi. • Atšķir saudzīgo un nesaudzīgo darbību pret vidi. • Apzināties kāda ir tikumiska – netikumiska rīcība. • Attīsta prasmi saudzīgi izturēties pret apkārtējo vidi.
Izpratne par cilvēka un sabiedrības attīstības norisēm un likumsakarībām	Mana dzīvesvieta	<ul style="list-style-type: none"> • Attīsta prasmi pastāstīt par savu pilsētu. • Izvērtē izvēles situācijā alternatīvas, pieņemot lēmumu,kā rīkoties. • Apgūt iegūtos rezultātos, izpētē. • Izprast sadarbības priekšrocības. • Apzinās savas dzīvesvietas vērtību savā dzīvē.
Izpratne par cilvēka un sabiedrības attīstības norisēm un likumsakarībām. Sociālpolitisko ekonomisko norišu un personības attīstības pētīšanu un ieinteresēšana .	Latvija Eiropas Savienībā	<ul style="list-style-type: none"> • Apzināties, ka Latvija ir Eiropas Savienības dalībvalsts . • Izprast kopīgo un atšķirīgo. • Attīsta informācijas iegūšanas prasmes sociālpolitiskiem un ekonomiskiem jautājumiem. • Apzināt dzimtenes vērtību.

Didaktiskās spēles sociālo zinību stundās 4.klasē

Datums	Stundas tēma	Spēle	Mērķis	Sasniedzamais rezultāts
29.10.2018	Cik dažādi mēs esam	Didaktiskā spēle- „Sasveicināšanās”	Pilnveidot sevis iepazīšanu un pieņemt savu un citus.	-Skolēns izveido savu, pieņemamu sasveicināšanās veidu; -Prot argumentēt savu izvēli; -Paplašina savas zināšanas par saviem klases biedriem.
1.11.2018	Zēni un meitenes	Didaktiskā spēle- „Klasesbiedris”	Pilnveido sevis iepazīšanu, un zina ar ko atšķirās no pārējiem.	-prot saskatīt un raksturot savu un citus.
5.11.2018	Ģimene	Didaktiskā spēle- „5 Vārdi”	Attīstīt spēju koncentrēties publiskā uzsāšanās reizē un pilnveidot skolēnu zināšanas par saviem klases biedriem, ģimenes tradīcijām.	-Skolēni sadarbojas viens ar otru; -Skolēni pilnveido savas zināšanas par ģimenes tradīcijām; -Prot kritiski domāt.
8.11.2018	Vaļasprieki	Didaktiskā spēle- „Vārda vētra”	uzmanības, atmiņas trenēšana, saskarsmes un kolektīva saliedēšana.	-prot izteikt un pastāvēt par savām domām. -prot kritiski domāt
12.11.2018	Nauda	Didaktiskā spēle - „Naudas valūta”	-Uzmanības trenēšana. -Pilnveidot skolēnu zināšanas par Eiro, kā naudu un, tās īpašībām un funkcijām.	-Prot atšķirt naudas vienības.; -Prot pielietot savas zināšanas; -Prot atpazīt savas valsts valūtu.

15.11.2018	Drošība	Didaktiskā spēle- „Sameklē pareizo pāri jautājumiem”	-Attīstīt prasmi vākt un apkopot informāciju un nostiprināt skolēnu zināšanas par drošību un drošību uz ielas.	-Zina luksofora pielietojumu un tā izmantošanu; -Zina noteikumus uz ielas; -Zina, kas ir kūla.
14.11.201	Drošība	Didaktiskā spēle- „Jautājuma aplis”	-Pilnveido zināšanas par drošību automobilī. -Pilnveido sadarbības un komunikācijas prasmes.	-Skolēni ir atsaucīgi pret viena otra atbildēm; -Skolēni pilnveido prasmi vākt un apkopot informāciju; -Pilnveido prasmi iedziļināties tēmā.
14.11.2018	Veselība	Didaktiskā spēle- „Dārzeni un augļi”	Pilnveido zināšanas par veselīgu uzturu un labvēlīgo ietekmi uz veselību.	-Zina dārzeņu un augļu izcelsmi; -Prot sadarboties ar klasesbiedriem; -attīsta prasmi kritiski domāt.

Tēma: Cik dažādi mēs esam

Spēle: „Sasveicināšanās”

Uzdevumi:

- Veicināt skolēnu sadarbības;
- Pilnveidot skolēnu komunikācijas prasmes vienam ar otru;
- Izprast sevi un citus.

Nepieciešamie resursi: MG- Sociālās zinības 4. klase I (G.Andersone,2007), balts plakāts, zīmuļi, flomēstari, krītiņi, A4 zīmēšanas lapas.

Mācību metodes, paņēmieni: Izskaidrojoši ilustratīvā metode: individuāli, vizualizēšana, grupālā, pārrunas.

Norise:

<p>Ierosināšanas fāze</p> <p>1. Skolotājs sasveicinās ar klasi. Iepazīstina ar stundas mērķi un uzdevumiem pārrunā tos.</p> <p>2. Izskaidro turpmāko stundas gaitu.</p>	5 min
<p>Apjēgšanas fāze</p> <p>1. Skolotāja lūdz atvērt MG 10 lpp. 5 uzd. Pārrunā ar skolēniem.</p> <p>2. Spēle „Sasveicināšanās”</p>	10 min 15 min
<p>Refleksijas fāze</p> <p>-Vai pietika vēlamo krāsu?</p> <p>-Kāds noskaņojums valdijā, kad zīmēji savu sasveicināšanās veidu?</p> <p>-Kāds ir tavs sasveicināšanās veids (nosaukums)?</p> <p>-Kas tevi iedvesmoja tieši šādam sasveicināšanās veidam?</p> <p>-Kā tu juties strādājot pie sava sasveicināšanās veida?</p>	5 min

Spēles apraksts

Spēle: „Sasveicināšanās”

Mērķis: pilnveidot sevis iepazīšanu un pieņemt savu un citus.

Materiāli: katram skolēnam nepieciešami A4 zīmēšanas lapas, krāsainie zīmuļi, flomēstari, krītiņi.

Norise: skolotāja izkaidro spēles noteikumus. Katrs skolēns uzimēs uz A4 lapas savu esošo vai vēlamo sasveicināšanās veidu, piemēram: sarokojoties, padejojot, apskaujoties, roku dancis u.c., ko vēlāk liks uz liela plakāta un kopā ar pārējiem sasveicināšanās veidiem radīsiet savas klases individuālo sasveicināšanās veids. Ko varēs izmantot vēlāk sasveicinoties ar skolotāju stundas sākumā ieejot klasē. skolotāja izdala katram skolēnam A4 zīmēšanas lapas. Katrs skolēns paņēms krāsainos zīmuļus, flomēstarus vai krītiņus, kas katram tuvāks. Skolēni nesarunājas ar kaimiņu. Šai spēlei laiks ir 15 minūtes.

Atgriezeniskā saite:

-Vai pietika vēlamo krāsu?

-Kāds noskaņojums valdijā, kad zīmēji savu sasveicināšanās veidu?

-Kāds ir tavs sasveicināšanās veids (nosaukums)?

-Kas tevi iedvesmoja tieši šādam sasveicināšanās veidam?

-Kā tu juties strādājot pie sava sasveicināšanās veida?

Tēma: Zēni un meitenes

Spēle: „Klasesbiedrs”

Uzdevumi:

- Prot pastāstīt , kāpēc cilvēki ir dažādi.
- Attīsta spēju būt draudzīgiem.
- Zina atšķirības starp savu un klasesbiedriem un to katrs mēs esam īpašs un individuāls.

Nepieciešamie resursi: MG- Sociālās zinības 4. klase I (G.Andersone,2007), A4 lapas, krītiņi, zīmuļi, flomēstari.

Mācību metodes un paņēmieni: Izskaidrojoši ilustratīvā metode: individuālas darps, pārrunas.

Norise:

<p>Ierosināšanas fāze</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Skolotāja iepazīstina skolēnus ar stundas mērķi un uzdevumiem, pārrunā tos. 2. Izskaidro turpmāko stundas gaitu. 	5 min
<p>Apjēgšanas fāze</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. MG 19 lpp. skolēni lasa tekstu pūlksteņ rādītāj virzienā (Solabedrs) 2. Pārrunā savstarpēji izlasīto tekstu. 3. MG 19 lpp. 1 uzd. un 2.uzd. pārrunā tos ar skolotāju. 4. Spēle „Klasesbiedris” 	15 min 15 min
<p>Refleksijas fāze</p> <p>Vai jūsu pārī valdija saskaņa?</p> <p>-Kas bija, tas , kas sagādāja grūtības uzdevuma izspildei?</p> <p>-Katrs pāris prezentē savus darbus 2 teikumos, pārrunā tos ar saviem klases biedriem un skolotāju.</p>	5 min

Spēles apraksts

Spēle: „Klasesbiedrs”

Mērķis:

Dalībnieku skaits: visa klase (pāros).

Materiāli: A4 zīmēšanas lapas, krāsainie zīmuļi, flomēstari vai krītiņi.

Norise: skolotāja izkaidro spēles norisi. Skolotāja sasēdina skolēnus tā, lai pāri būtu meitene un zēns. Katram skolēnam tiek izdalīta A4 zīmēšanas lapas uz kurām cilvēka siluets un krāsainie zīmuļi, flomēstari vai krītiņi, katrs izvēlās ar ko zīmēt un krāsot individuāli. Katram skolēnam siulets ir jāpapildina blakām sēdoša skolēna izkatu, piemēram: meitene zīmē zēnu un otrādāk. Lapas apakša ir jauzrakst ar ko tavš klases biedrisatšķirās no meitenes un otrādāk. Prezentē savus darbus pa pāriem 2 teikumos. Laiks šai spēlei 15 minūtes.

Atgriezeniskā saite:

-Vai jūsu pāri valdija saskaņa?

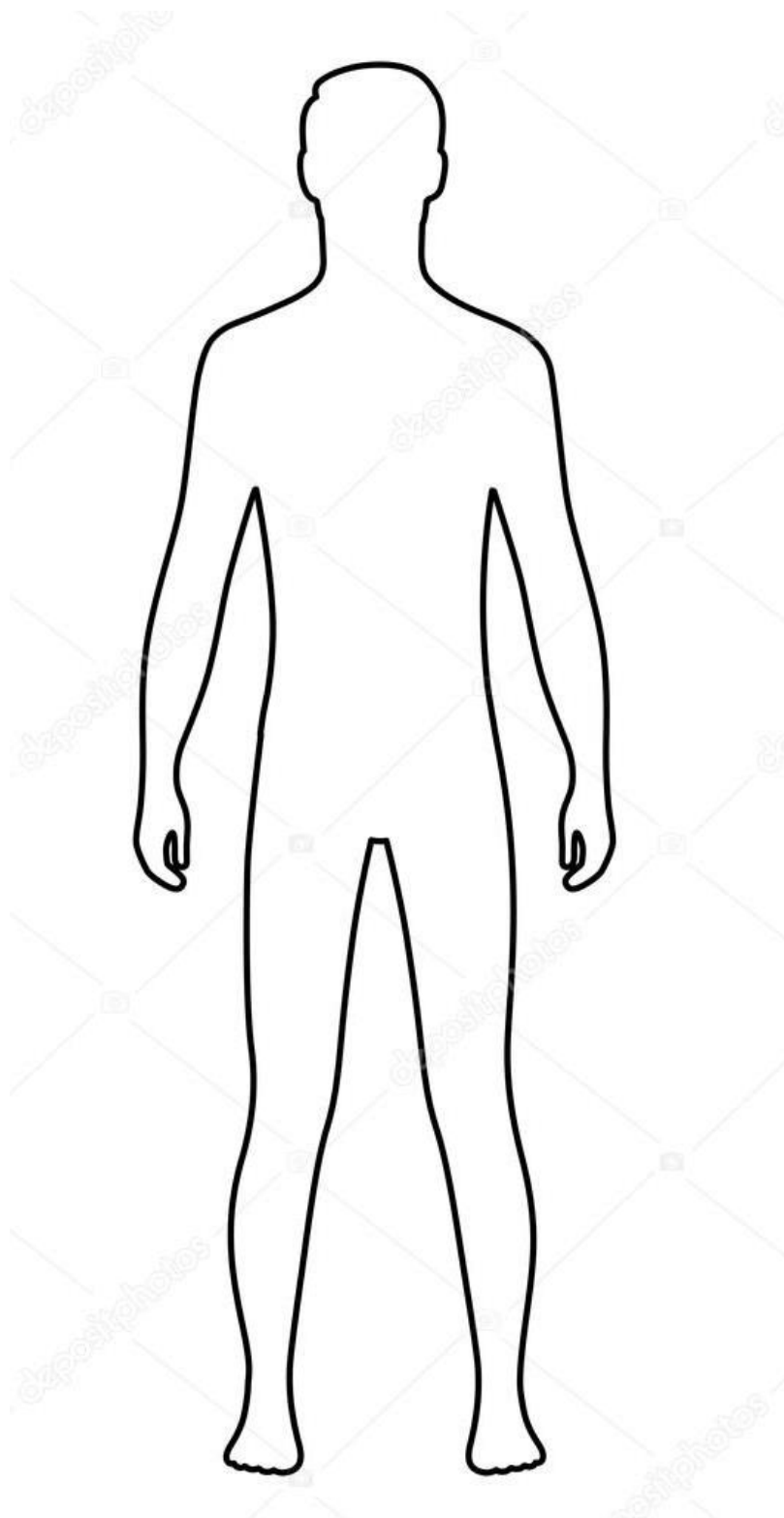
-Kas bija, tas, kas sagādāja grūtības uzdevuma izspildei?

-Katrs pāris prezentē savus darbus 2 teikumos, pārrunā tos ar saviem klases biedriem un skolotāju.

Vārds uzvārds _____

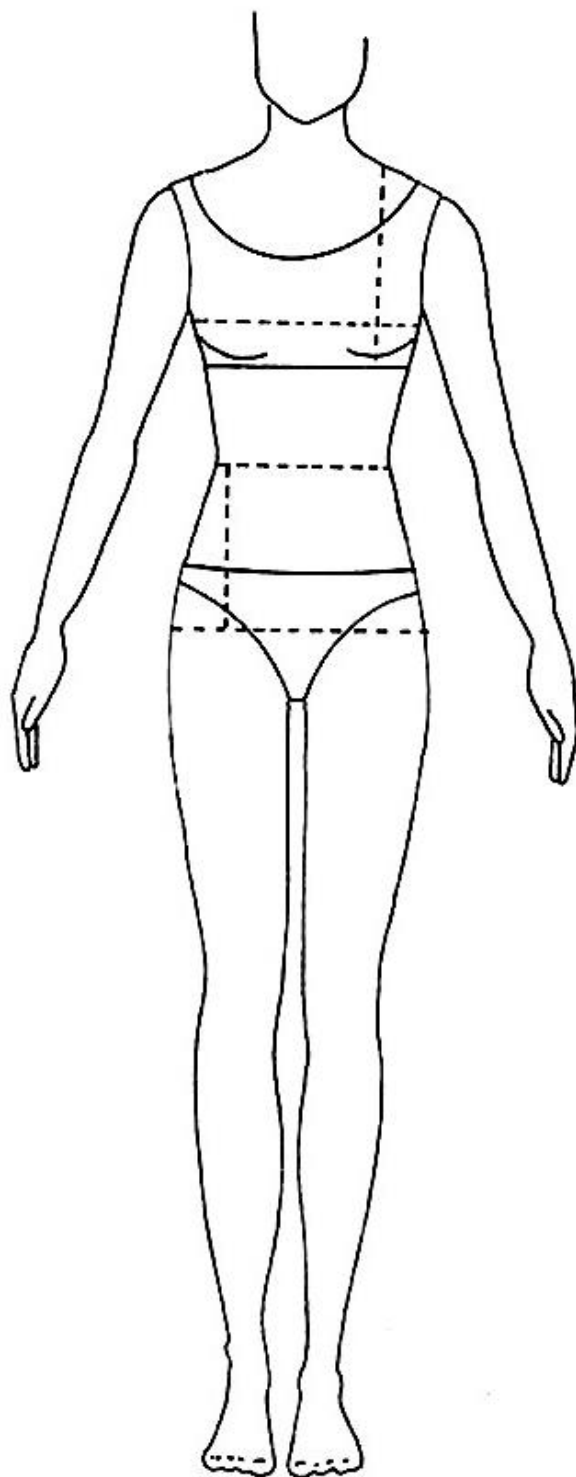
Darba lapa 1,

Klasesbiedris



Darba lapa 2

Klasesbiedris



Tēma: Ģimene

Spēle: „5 Vārdi”

Uzdevumi:

- Novērtēt ģimenes tradīcijas.
- Pilnveidot zināšanas par saviem klasesbiedriem.
- Prot sadarboties.
- Kritiski domā.

Nepieciešamie resursi: MG Sociālās zinības 4. klasei I (G. Andersone, 2007)

Mācību metodes, paņēmieni: Izkaidrojoši ilustratīvā metode: darbs pāros, sarruna.

Norise:

<p>Ierosināšanas fāze</p> <p>1. Sasveicināšanās ar klasi, skolotāja iepazīstina skolēnus ar stundas mērķi un uzdevumiem.</p> <p>2. Skolotāja izklāsta stundas gaitu.</p>	5 min
<p>Apjēgšanas fāze</p> <p>1. MG 25 lpp. teksts „Ģimenes tradīcijās” lasa pulksteņ rādītāj virzienā pēc kartas.</p> <p>2. MG 26 lpp. 6 uzd. skolēni izsaka savus viedokļus un pārrunā ar skolotāju.</p> <p>3. Spēle „5 Vārdi”</p>	5 min 5 min 10 min
<p>Refleksijas fāze</p> <p>-Ja neizdevās nosaukt, 5 ģimenes tradīcijas, tad kāpēc?</p> <p>-Kas sagādāja vis lielākās grūtības?</p> <p>-Kā notiek jūsu ģimenes tradīciju svinēšana?</p> <p>-Kas sagādā viss lielāko prieku tavās ģimenes tradīcijās?</p> <p>-kas sagādā bēdas tavās ģimenes tradīcijās?</p>	10 min

Spēles apraksts

Spēle: „5 Vārdi” autore T.Volkova, izmantots [I. Antiņa, S.Mežale 2008;70]

Mērķis: attīstīt spēju koncentrēties publiskā uzstāšanās reizē un pilnveidot skolēnu zināšanas par saviem klases biedriem, ģimenes tradīcijām.

Dalībnieku skaits: 10 un vairāk.

Materiāli: speciāls aprīkojums nav nepieciešams.

Norise: skolotāja lūdz visus skolēnus sasēsties aplī. Skolotāja izkaidro spēles noteikumus: katram dalībniekam ir jānosauc 5 tradīcijas raitā gaitā, kuras svin savā ģimenē. Ja pauze starp vārdiem ir ilgāka par 5 sekundēm, dalībnieks kurš atrodas pa labi no dalībnieka, izdomā rīta vingrojumu. Laiks šai spēlei 10 minūtes

Atgriezeniskā saite:

- Kāpēc neizdevās nosaukt 5 ģimenes tradīcijas?
- Kas sagādāja vis lielākās grūtības?
- Kā notiek jūsu ģimenes tradīciju svinēšana?
- Kas sagādā viss lielāko prieku tavās ģimenes tradīcijās?
- kas sagādā bēdas tavās ģimenes tradīcijās?

Tēma: Vaļasprieki

Spēle: „Vārda vētra”

Uzdevumi:

- Pilnveidod skolēnu zināšanas par vaļaspriekiem.
- Attīstīt skolēnu velmi iepazīt sevi un citus.
- Mudināt skolēniem būt saprotošiem vienam pret otru.
- Sadarbība ar klases biedriem.

Nepieciešamie resursi: MG Sociālās zinības 4. klasei I (G. Andersone, 2007)

Mācību metodes, paņēmieni: izkaidrojoši ilustratīvā metode: zigzag metode, pārrunas, frontāla, vizualizēšana.

Norise:

<p>Ierosināšanas fāze</p> <p>Skolotāja iepazīstina skolēnus ar sasniedzamo mērķi un uzdevumiem, un turmāko stundas gaitu.</p>	5 min
<p>Apjēgšanas fāze</p> <p>1. Vizualizēšana, sarunas. MG 29 lpp. 1 uzd. lasa tekstu zigzag metodē iztēlojoties stāsta saturu.</p> <p>2. „Vārda vētra”</p>	10 min 15 min
<p>Refleksijas fāze</p> <p>1. Skolēni stāsta vai bija viegli iztēloties lasīto stāstu par Eviju?</p> <p>2. Skolotāja ar skolēniem pārrunā spēli.</p> <p>-Kas veicināja stāsta stāstīšanu?</p> <p>-Kas kavēja stāsta stāstīšanu?</p> <p>-Kas patika stāsta izveides procesā, kas nepatika/+ un - ?</p>	10 min

Spēles apraksts

„Vārdu vētra” autore T.Volkova, izmantots [I. Antiņa, S.Mežale 2008;29]

Mērķis: uzmanības, atmiņas trenēšana, saskarsmes un kolektīva saliedēšana.

Dalībnieku skaits: visa klase.

Materiāli: speciāls aprīkojums nav nepieciešams.

Norise: skolotāja skolēniem piedāvā izstāstīt stāstu par kādu no vaļaspriekiem. Vaļasprieku izdomās tas dalībnieks kurš uzsāks stāstu. Katrs dalībnieks drīks papildināt otra dalībnieka teikto tikai ar vienu vārdu. Katrs dalībnieks drīkst teikt tikai vienu vārdu. Stāsta virzība norisinās pulksteņrādītāja virzienā. Kad skolotāja redz ka ir jau pagrūti skolēniem izstāstīt stāstu noslēdz ar pēdējo apli. Spēles laiks 5-15 minūtes.

Atgriezeniskā saite:

-Kas veicināja stāsta stāstīšanu?

-Kas kavēja stāsta stāstīšanu?

-Kas patika stāsta izveides procesā, kas nepatika/+ un - ?

Tēma: Nauda

Spēle: „Nauda”

Uzdevumi:

- Prot savas zināšanas ilustrēt ar piemēriem.
- Zina Eiro vērtību un izmantošanu.
- Attīsta prasmes par naudas īpašībām un funkcijām.

Nepieciešamie resursi: MG Sociālās zinības 4. klasei I (G. Andersone, 2007), darba lapas, naudas banknotes, krāsainie zīmuļi, flomēstari vai krītiņi.

Mācību metodes, paņēmieni: Izkaidrojoši ilustratīvā metode: individuāli, vizualizēšana pārrunas, zigzag metode.

Norise:

<p>Ierosināšanas fāze</p> <p>Sasveicināšanās ar klasi, stundas mērķa un uzdevumu, stundas gaitas izkaidrošana. Pārrunā ar klasi.</p>	5 min
<p>Apjēgšanas fāze</p> <p>1. Skolēni atver MG 32 lpp. 2 uzd.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lasa zigzag metodē tekstu • Ik pa rinkopai skolotāja uzdot jautājumus par tiko lasīto tekstu, kādam no skolēniem. • Kad teksts izlasīts pārrunā to. <p>2. Skolēni atver MG 34 lpp. 4 uzd.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pārrunā redzamās banknotes. <p>3. Spēle „Naudas valūta”</p>	5 min 5 min 15 min
<p>Refleksijas fāze</p> <p>Skolēns pastāsta, kas izdevās savā darbā?</p> <p>-Skolēns pastāsta, kas sagādāja grūtības veicot darbu?</p> <p>-Prezentē savu darbu.</p>	5 min

Spēles apraksts

„Nauda” autore T.Volkova, izmantots [Naudas valūta (google)].

Mērķis: Uzmanības trenēšana. Pilnveidot skolēnu zināšanas par Eiro, kā naudu un, tās īpašībām un funkcijām.

Dalībnieku skaits: visa klase.

Materiāli: A4 lapa ar vienas banknotes pusi. Kartiņas ar naudas banknotes no abām pusēm, dažādas summas. Krāsainie zīmuļi, flomēstari vai krītiņi.

Norise: skolotāja katram skolēnam izdala A4 formāta darba lapas uz, kurām ir attēls ar vienas banknotes pusi. Izdala kartiņas – naudas banknotes ar abām pusēm atbilstoši skolēna iedotai summai uz darba lapas. Skolēnam uz darba lapas jāilustrē otra banknotes puse ar sevis izvēlētiem krāsainajiem zīmuļiem, flomēstariem vai krītiņiem. Spēles laiks 15 minūtes.

Atgriezeniskā saite:

- Skolēns pastāsta, kas izdevās savā darbā?
- Skolēns pastāsta, kas sagādāja grūtības veicot darbu?
- Prezentē savu darbu.

Darba lapa 1, „Naudas valūta”



Darba lapa 2, „Naudas valūta”



Darba lapa 3, „Naudas valūta”



Darba lapa 4, „Naudas valūta”



Papildu materiāli uzdevumu izpildei, naudas valūtas kartiņas, kas tiek izdalītas skolēniem.



Tēma: Drošība

Spēle: „Sameklē pareizo pāri jautājumiem”

Uzdevumi:

- Pilnveidot skolēnu zināšanas par luksoforu.
- Pilnveidot skolēnu zināšanas par noteikumiem uz ielas.
- Sniegt priekšstatu par kūlu.

Nepieciešamie resursi: www.vugd.l; www.112.lv ; jautājuma un atbilžu kartiņas.

Mācību metodes un paņēmieni: Izkaidrojoši ilustratīvā metode, sarunas, grupālā.

Norise:

<p>Ierosināšanas fāze</p> <p>1.Skolotāja iepazīstina skolēnus ar stundas mērķi un uzdevumiem.</p> <p>2.Skolotāja izklāsta stundas norisi.</p>	5 min
<p>Apjēgšanas fāze</p> <p>1. www.vugd.lv pārruna redzēt, uzklausa skolēnu viedokļus.</p> <p>2. www.112.lv pārrunā redzētu, skolēni izsakās.</p> <p>3. Spēle „Sameklē pareizo pāri jautājumiem”</p>	5 min 5 min 10 min
<p>Refleksijas fāze</p> <p>1. Pārrunā apmeklētos saitus internetā, uzklauset katra skolēna domas un emocijas.</p> <p>2. skolotāja kopā ar skolēniem pārbauda pareizās atbildes uz jautājumiem, ja atbildes ir nepareizas pārrunā tās uzklauot katru skolēnu</p>	10 min

Spēles apraksts

„Sameklē pareizo pāri jautājumiem” autore T.Volkova, izmantots [Metodiskais materiāls, drošība].

Mērķis: nostiprināt skolēnu zināšanas par drošību un drošību uz ielas.

Dalībnieku skaits: visa klase. 1 komandā 5 dalībnieki.

Materiāli: jautājumu un atbilžu kartiņas. Vienai komandai 10 jautājumu kartiņas un 10 atbilžu kartiņas.

Norise: skolotāja izdala aploksnēs ar kartiņām katrai komandai. Aploksnē ir 10 jautājumu kartiņas un 10 atbilžu kartiņas jauktā secībā. Skolēniem ir jāatrod atbildes uz jautājuma kartiņām apspriežoties tikai ar savu komandu. Spēles laiks 10 minūtes.

Atgriezeniskā saite: skolotāja kopā ar skolēniem pārbauda pareizās atbildes uz jautājumiem, ja atbildes ir nepareizas pārrunā tās uzklauot katru skolēnu.

Spēlē izmantojamie jautājumi un kartiņas, kartiņas dažādās krāsas:

JAUTĀJUMI UN ATBILDES TĒMA: DROŠĪBA.	
VAI BRAUCOT MAŠINĀ, IR JĀPIESPRĀDZĒJĀS? KĀPĒC?	JĀ, LAI AVĀRIJAS GADIJUMĀ, NESAVAINOTOS.
KAM JĀBŪT ATBILDĪGAM PAR PASAŽIERU DROŠĪBU? KĀPĒC?	ŠOFERIEM, JO VIŅŠ IR VADĪTĀJS, KAMĒR PASAŽIERI NEPIESPRĀDZĒJĀS, ŠOFERIS NEDRĪKST VIŅUS VEST.
KUR DRĪKST GĀJĒJI PĀRIET IELU? KĀPĒC TAS IR DROŠĪ?	UZ GĀJĒJU PĀREJAS, JO TAM IR PAREDZĒTA CEĻA DAĻA.
PIE KĀDAS KRĀSAS LUKSOFORA DRĪKST PĀRIET IELU?	PIE ZAĻĀS.
VAI BRAUCOT PIE STŪRES, DRĪKST SARUNĀTIES PA MOBĪLO TELEFONU? KĀPĒC?	NĒ, NEDRĪKST, JO NOVĒRŠ UZMANĪBU NO CEĻA.
VAI DRĪKST SĒSTIES PIE SVEŠINIEKIEM MAŠINĀ UN ŅEMT DAŽĀDUS SALDUMUS NO SVEŠINIEKIEM?	NĒ, JO PASTĀV RISKI, KA SVEŠINIEKS VAR AIZVEST PROM UZ NEZINĀMU VIETU UN SALDUMOS VAR SAŠPRICĒT DAŽĀDAS AIZLIEGTAS VIELAS, NO KURĀM RODAS ATKARĪBA.
VAI DRĪKST LIKT MUTĒ, PIEMĒRAM, POGAS, STIKLUS U.C. LIETAS?	NĒ, JO PASTĀV AIZRĪŠANĀS UN SAVAINOŠANĀS RISKS.
VAI, BEIDZOT ROTAĻĀTIES AR ROTAĻLIETĀM, IR JĀNOLIEK TĀS ATPAKAĻ VIETĀ?	JĀ, JO PASTĀV RISKS, NOKRIST UN SAVAINOTIES.
VAI DRĪKST DEDZINĀT PĒRNO ZĀLI (KŪLA)?	NĒ, JO PASTĀV RISKS, IEKĀPT VAI IEKRIST UGUNSKURĀ.
VAI DRĪKST VERDOŠU ŠKIDRUMU ATSTĀT UZ GALDA MALAS VAI PADOT KĀDAM, SNIEDZOTIES PĀRI CITIEM CILVĒKIEM?	NĒ, JO PASTĀV APPLAUCĒŠANĀS RISKS, TAJĀ VAR IEKĀPT, AIZ TRAUKA VAR PAKLUPT.

KAM JĀBŪT ATBILDĪGAM PAR PASAŽIERU
DROŠĪBU?
KĀPĒC?

NĒ, JO PASTĀV APPLAUCEŠANĀS RISKS,
TAJĀ VAR IEKĀPT, AIZ TRAUKA VAR
PAKLUPT.

JĀ, LAI AVĀRIJAS GADIJUMĀ,
NESAVAINOTOS.

NĒ, NEDRĪKST, JO NOVĒRŠ UZMANĪBU NO
CEĻA.

VAI, BRAUCOT PIE STŪRES, DRĪKST
SARUNĀTIES PA MOBILO TELEFONU?
KĀPĒC?

VAI DRĪKST VERDOŠU ŠKIDRUMU ATSTĀT
UZ GALDA MALAS VAI PADOT KĀDAM,
SNIEDZOTIES PĀRI CITIEM CILVĒKIEM?

VAI BRAUCOT MAŠINĀ, IR JĀPIESPĀRĀDZĒJĀS?
KĀPĒC?

VAI, BEIDZOT ROTALĒTIES AR
ROTAĻLIETĀM, IR JĀNOLIEK TĀS
ATPĀKAĻ VIETĀ?

PIE KĀDAS KRĀSAS LUKSOFORA DRĪKST
PĀRIET IELU?

VAI DRĪKST SĒSTIES PIE SVEŠINIEKIEM
MAŠINĀ UN NEMT DAŽĀDUS SĀLDUMUS NO
SVEŠINIEKIEM?

NĒ, JO PASTĀV RISKI, KA SVEŠINIEKS VAR
AIZVEST PROM UZ NEZINĀMU VIETU UN
SĀLDUMOS VAR SAŠPRICĒT DAŽĀDAS
AIZLIEGTAS VIELAS, NO KURĀM RODAS
ATKARĪBA.

PIE ZAĻĀS.

UZ GĀJĒJU PĀREJAS, JO TAM IR
PĀREDZĒTA CEĻA DAĻA.

KUR DRĪKST GĀJĒJI PĀRIET IELU?
KĀPĒC TAS IR DROŠĪ?

NĒ, JO PASTĀV RISKS, IEKĀPT VAI
IEKRIST UGUNSKURĀ.

VAI DRĪKST LIKT MUTĒ, PIEMĒRAM,
POGAS, STIKĻUS U.C. LIETAS?

ŠOFERIEM, JO VIŅŠ IR VADĪTĀJS, KĀMĒR
PASAŽIERI NEPIESPĀRĀDZĒJĀS, ŠOFERIS
NEDRĪKST VIŅUS VEST.

JĀ, JO PASTĀV RISKS, NOKRIST UN
SAVAINOTIES.

NĒ, JO PASTĀV AIZRĪŠANĀS UN
SAVAINOŠANĀS RISKS.

VAI DRĪKST DEDZINĀT PĒRNO ZĀLI
(KŪLA)?

Tēma: Drošība

Spēle: „Jautājuma aplis”

Uzdevumi:

- attīsta skolēnu uzmanības, atmiņas un maņu trenēšanu.
- Pilnveido skolēnu zināšanas par noteikumiem automašīnā.
- Sniegt informāciju par drošībuautomašīnā.

Nepieciešamie resursi: MG Sociālās zinības 4. klase II (G.Andersone, 2007), A3 formāta loksnes, rakstām piederumi.

Mācību metodes, paņēmieni: Izkaidrojoši ilustratīvā metode: pārrunas, grupālā.

Norise:

<p>Ierosināšanas fāze</p> <p>1.Skolotāja iepazīstina skolēnus ar stundas mērķi un uzdevumiem pārrunā tos.</p> <p>2.skolotāja iskaidro stundas norisi.</p>	5 min
<p>Apjēgšanas fāze</p> <p>1.MG 40 lpp. lasa stāstu par klasesbiedriem pulksteņ rādītāj virzienā. Pārrunā stāstu ar skolēniem.</p> <p>2.MG 41 lpp. 3 uzd. mutiski.</p> <p>3.Spēle „Jautājuma aplī”</p>	10 min 5 min 10 min
<p>Refleksijas fāze</p> <p>nobeiguma jautājums un atbildes tiek nolasītas un uzrakstītas uz tāfeles, un pārunātas ar visu klasi.</p>	5 min

Spēles apraksts

„Jautājuma aplis” autore T.Volkova, izmantots [I.Antiņa, S.Mežale 2008;18].

Stundas plāns: 8. pielikums.

Mērķis: pilnveidot sadarbības un komunikācijas prasmes.

Dalībnieku skaits: neierobežots dalībnieku skaits.

Materiāli: papīra loksne un rakstām piederumi.

Norise: skolotāja klasi sadala komandās pa 6 skolēni katrā. Skolotāja uz tāfeles uzraksta jautājumu „Kādi drošības un uzvedības noteikumi jāievēro auto mašīnā?”

Kamēr skolēni lasa un pārdomā jautājumu skolotāja izdala darba loksnes katrai komandai viena loksne. Viens no komandas uzraksta jautājumu uz augšējās lapas daļas un atbild uz viņa, ja nevar atbildēt sniedz komandas biedram loksni un ļauj viņam atbildēt. Loksne ceļo pa apli pūlsten rādītāja virzienā. Tie skolēni, kas zina atbildi uz jautājuma atbild. Ta papildinot viens otru. Spēles laiks 15 minūtes.

Atgriezeniskā saite: nobeiguma jautājums un atbildes tiek nolasītas un uzrakstītas uz tāfeles, un pārunātas ar visu klasi.

Tēma: Veselība

Spēle: „Dārzeni un augļi”

Uzdevumi:

- Izsprast sadarbības priekšrocības.
- Saskarsme un kolektīva aliedēšana.
- Izprot kopdarbības nozīmīgumu
- Pilnveido savas zināšanas par veselīgu uzturu.

Nepieciešamie resursi: PowerPoint prezentācija, spēles laukums, kartiņas.

Mācību metodes, paņēmieni: Izkaidrojoši ilustratīvā metode: grupālā, spēle, frontālā, pārrunas.

Norise:

<p>Ierosināšanas fāze</p> <p>1.Sasveicināšanās ar klasi, skolotāja izsklāsta stundas mērķi un uzdevumus. Pārrunā ar skolēniem.</p> <p>2. PowerPoint prezentācija 1.slaidis (veselīgs uzturs). Skolotāja lūdz skolēniem pārdomāt, kas ir veselīgs uzturs.</p>	5 min
<p>Apjēgšanas fāze</p> <p>1.Power Point prezentācija; skolotāja stāsta tekstu, kas ir slaidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2.slaidis ogļhidrātu produkti; • 3.slaidis olbaltumvielu produkti; • 4.slaidis par taukiem; • 5.slaidis par augļiem un dārzeni. <p>2.Spēle: „Dārzeni un augļi”</p>	5 min 20 min
<p>Refleksijas fāze</p> <p>skolotāja lūdz dalībniekus dalīties ar spēles iespaidiem. Kas izdevās, kas neizdevās spēles gaitā</p>	5 min

Spēles apraksts

„Dārzeni un augļi” autore T.Volkova, izmantots [Ezerkauliņi un N.Juškāns, A.Gavars]

Mērķis: attīstīt kritisko domāšanu. Pilnveidot zināšanas par veselīgu uzturu labvēlīgo ietekmi uz veselību.

Dalībnieku skaits: līdz 19 dalībniekiem.

Materiāli: spēles laukums, 2 veida kartiņas, metamais kauliņš.

Norise:

-Divu veidu kartiņas-1. augļiem un dārzeniem ar bumbiera zīmogu. 2. Jautājumi un mīklas ar sejiņas zīmogu. Kartiņas ar bumbiera zīmogu. Dalībnieks izvelkot šo kartiņu, jānosauc auglis vai dārzenis. Jāpastāsta vai latvijā vai Eiropā audzēts. Kur ikdienā izmanto šo augli vai dārzeni. Kartiņas ar emociju zīmi. Dalībniekam jāatbild uz uzdotiem jautājumiem un jāuzmin mīkla. Ja dalībnieks nevar 5 sekunžu laikā atbildēt uz emociju vai bumbiera kartiņām. Dalībnieks, kurš atrodas no labās puses izdomā dalībniekam fizisku aktivitāti. Aktivitātes nevar atkārtoties. Spēle beiksies kad, kāds dalībnieks finišē. Spēles laiks 20 minūtes.

Atgriezeniskā saite: skolotāja lūdz dalībniekus dalīties ar spēles iespaidiem. Kas izdevās, kas neizdevās spēles gaitā

Spēlē, kas tika izmantota:

