

LATVIJAS UNIVERSITĀTE
Pedagoģijas, psiholoģijas un mākslas fakultāte
Pirmsskolas skolotājs

EVERITA MIGLIŅA

5-7 gadus vecu bērnu uzmanības veicināšana spēlēs un rotaļās

Kvalifikācijas darbs

Darba vadītājs

Docente
Akadēmiskais amats

Dr. paed.
Zinātniskais grāds

Inga Stangaine
Vārds, uzvārds

Paraksts

RĪGA 2022

Anotācija

Kvalifikācijas darba temats: 5-7 gadus vecu bērnu uzmanības veicināšana spēlēs un rotaļās.

Darba autors: Everita Migliņa

Darba vadītājs: Dr. paed. Inga Stangaine

Pētījuma mērķis: teorētiski pamatot un praktiski pētīt bērnu uzmanības attīstīšanas iespējas spēlēs un rotaļās 5-7 gadus veciem bērniem.

Kvalifikācijas darbs tiek izstrādāts divās daļās. Pirmajā daļā tika izanalizēta un aprakstīta literatūra par uzmanības raksturojumu, uzmanības veidiem un īpašībām bērniem 5 – 7 gadu vecumā un uzmanības attīstības iespējas spēlēs un rotaļās.

Otrajā daļā tika aprakstīts empīriskais pētījums par uzmanības veicināšanu spēlēs un rotaļās pirmsskolā. Pēc tam tiek veikts pētījums vecākajā vecumposmā, kurā tika pētīti un novēroti 10 bērni, kāda ir viņu uzmanības noturēšana spēlēs un rotaļās pētījuma sākumā un pētījuma beigās.

Atslēgas vārdi: Uzmanība, uzmanības noturība, spēle, rotaļa.

Darba apjoms: Darbā ir 33.lpp., 3 tabulas, 3 attēli, izmantotās literatūras skaits 26.

Annotation

Subject of this Qualification Work: Development of child attention spans in 5-7 year old children through the use of games and playtime.

Author: Everita Migliņa

Acad. Advisor-Dr. Paed. Inga Stangaine

Research subject: To theoretically prove and practically investigate the possibilities for the development of children's attention spans in 5-7 year old children through games and playtime.

This Qualification Work consists of two parts. The first part is an analysis and description of the available literature about the attention capabilities, types and characteristics of 5-7 year old children. And the development possibilities offered by various games and types of play.

The second part describes empirical research about improving attention ability of pre-school children by using games and playtime. And then a study with older children, in which ten children were observed and their attention spans during games and playtime evaluated, at the beginning and again at the end, of the study.

Keywords: Attention, Attention Span, Games, Play Time.

Work size: 33 pages, 3 tables, 3 diagrams. Number of sources used: 26.

Saturs

Ievads.....	5
1. Teorētiskās literatūras analīze par uzmanības veicināšanu 5 - 6 gadīgiem bērniem spēlēs un rotaļās	
1.1. Uzmanības raksturojums.....	7
1.2. Uzmanības veidi un īpašības bērniem 5 – 7 gadu vecumā	8
1.3. Uzmanības attīstības iespējas spēlēs un rotaļās	9
2. Empīriskais pētījums par uzmanības veicināšanu spēlēs un rotaļās pirmsskolā	
2.1. Pētījuma metodoloģija	16
2.2. Pētāmās grupas raksturojums.....	17
2.3. Pedagoģiskais process bērnu uzmanības sekmēšanai	22
Secinājumi	30
Priekšlikumi bērnu uzmanības veicināšanai.....	31
Izmantotās literatūras saraksts	32

Ievads

Pašlaik pirmsskolā bērniem sagādā grūtības ilgstoši kaut ko darīt vienu, viņiem ātri zūd interese, pazūd uzmanības noturība, kas aizkavē un traucē bērna attīstību turpmāk. Sākumā ir jānovēro, kāpēc bērniem ātri apnīk darīt ilgstoši vai noteiktu brīdi, konkrētu nodarbošanos. Bērnu uzmanība ir noturīgāka rotaļās un rotaļdarbībās. Rotaļu lielākā nozīme-situatīvais priekšpāraug priekā par dzīvi kopumā, kustības bērna rada spēka pieplūdumu, enerģiju un prieku, kas savukārt rada labu garastāvokli un pozitīvu apkārtnes izjūtu (Dzintere, Stangaine, 2005).

No prakses redzētā, dzirdētā un piedzīvotā bieži darba autore ir novērojusi un saskārusies, ka bērna uzmanības noturība arī ir atkarīga no pedagoga, ne tikai no paša bērna tieši spēlēs un rotaļās. Novērojot bērnus autore secināja, ka svarīgi ir izvēlēties spēli/rotaļu, kas ir noderīga, vecumam atbilstoša, kā pedagogs uzrunā bērnus, lai sāktu spēlēt spēli/rotaļu, kā to pasniedz, kāds ir spēles/rotaļas mērķis un protams cik ilgi tā tiek spēlēta. Arī novērot kā pedagogs uzvedas spēles laikā, jo pedagoga uzvedība arī var novērst bērna uzmanību. Jāņem vērā vai pedagogs arī piedāvāja bērnam kļūt par spēles vadītāju, tādā veidā saprast vai bērna uzmanība izraudzītā spēlē/rotaļā ir bijusi, ilgstoša un noturīga, visas spēles gaitā no sākuma līdz beigām vai jāturpina trenēt uzmanība.

Pirmsskolā tiek spēlētas daudz un dažāda veida spēles un rotaļas, kuras sekmē bērna uzmanības noturēšanu, koncentrēšanās spējas, domāšanas spējas, radošās spējas, fantāzijas spējas u.c. Spēlējot spēles vai rotaļas ir jābūt atbilstoši izvēlētai, atbilstoši vecumam, lai spēlējot bērns gūst pieredzi, zināšanas, kuru varēs izmantot turpmākajā dzīvē un mācībās. Bieži pedagogi izmanto dažāda veida spēles/rotaļas mācību procesa laikā, kas bērnam sekmē, attīsta, palīdz saprast caur spēlēm/rotaļām pašam sevi un bērnam pēc spēles/rotaļas ir cits priekšstats par mācīšanos procesu. Bērns ar rotaļas palīdzību iemācās visas prasmes atbilstoši savam vecumam, šīs prasmes, ko ir iemācījies rotaļas laikā, ir ļoti svarīgas bērna turpmākajā dzīvē. Rotaļas palīdz bērnam uztvert vairāk vienā reizē, nekā, ja nespēlētos vispār. Nostiprinās patstāvība, kas arī nākotnē viņam atspoguļosies. Arī krievu psiholgs N. Podjakovs (2000) akcentē rotaļas vieglumu, jautrību, kas savukārt palīdz bērnam mācībās (Dzintere, Stangaine, 2007).

Svarīgi ir iesaistīt visus bērnus spēlēs/rotaļās neatkarīgi no vecuma, attīstības līmeņa, bet motivēt iesaistīties. Kā arī caur rotaļām un spēlēm, bērns mācās risināt dažādas problēmsituācijas reālajā dzīvē. Attīstās fiziski, izprot pats sevi, citus, apkārtējo pasauli, kā arī izzina savas stiprās/vājās puses un talantus, saprot to, kas sagādā grūtības, un apgūst paņēmienus, kādā veidā tās pārvarēt.

Pētījuma objekts: rotaļas un spēles pedagoģiskajā procesā pirmsskolā.

Pētījuma priekšmets: 5-7 gadus vecu bērnu uzmanība.

Pētījuma mērķis: teorētiski pamatot un praktiski pētīt bērnu uzmanības attīstīšanas iespējas spēlēs un rotaļās 5-7 gadus veciem bērniem.

Pētījuma jautājums: Kādas spēles un rotaļas veicina bērnu uzmanības attīstību?

Pētījuma uzdevumi:

1. Analizēt pedagoģisko un psiholoģisko literatūru par uzmanību kā izziņas procesu.
2. Raksturot bērnu uzmanības īpašību analīzi vecākajā pirmsskolas vecumā.
3. Analizēt spēļu izmantošanas nosacījumus bērnu uzmanības veicināšanai.
4. Veikt pētījumu par bērnu uzmanības attīstīšanu pedagoģiskajā procesā.
5. Izdarīt secinājumus un izstrādāt ieteikumus pirmsskolas pedagogiem bērnu uzmanības attīstības sekmēšanā.

Pētījuma metodes:

- Teorētiskā: pedagoģiskās un psiholoģiskās literatūras analīze.
- Empīriskās: bērnu novērojums, pedagoģiskā izmēģinājuma darbība.

Pētījuma bāze: Rīgas X pirmsskolas izglītības iestāde (pētījumā piedalās 10 bērni).

1. Teorētiskās literatūras analīze par uzmanības veicināšanu 5 - 6 gadīgiem bērniem spēlēs un rotaļās

1.1. Uzmanības raksturojums

Uzmanība - tas ir īpašs apziņas stāvoklis, kas novirza un koncentrē cilvēka izzināšanas procesus uz pētāmajiem objektiem un parādībām realitātes pilnīgākai un precīzākai atspoguļošanai. Kaut gan uzmanība nav patstāvīgs izzināšanas process un kā atsevišķa psihiskā parādība neeksistē, tai ir būtiska loma kognitīvo procesu norisē, jo uzmanība ir saistīta ar visiem sensoriem un intelektuālajiem procesiem, īpaši tas ir attiecināms uz uztveri un sajūtām (CопокыH 2005).

Uzmanība – tā ir selektīva apziņas ievirze uz konkrēta uzdevuma veikšanu. Uzmanības pārslēgšana ir uzmanības ievirzes un tās koncentrēšanās pārceļšana no viena objekta uz otru vai no viena darbības veida uz otru. Uzmanības pārslēgšanās vieglumu vai grūtumu nosaka personības individuālās īpatnības, konkrēti, nervu sistēmas īpašības. Uzmanības galveno īpašību izpēte un to objektīvs novērtējums ir nepieciešams, risinot daudzus praktiskus uzdevumus mācību darbībā (Zeļisa, 2015).

Uzmanība ir vissvarīgākā kognitīvā procesa daļa, kas sākas ar bērna dzīves pirmajām minūtēm. Kur un kā bērns pievērš viņa uzmanību? Tas ir atkarīgs no daudziem faktoriem: viņa temperaments, raksturs, vēlmes, vaļasprieki, dabiskās spējas, ģenētiskā nosliece (razdeti.ru 2022). Uzmanība ir process, kurā prāts aktīvi apstrādā ierobežotu informācijas apjomu, atlasot to no liela informācijas lauka, kas pieejams sensorajos, atmiņas un citos kognitīvajos procesos (De Weerd, 2003a; Rao, 2003). **Uzmanības procesi** attiecināmi gan uz ārējām norisēm – notikumiem vidē, gan arī uz iekšējām – mūsu sajūtās, atmiņās un domās (Sternberg, 2012). Uzmanība ir viens no galvenajiem nosacījumiem, ja nav uzmanības, bērns nevar iemācīties atdarināt pieaugušā rīcību vai rīkoties pēc modeļa, vai ievērot mutiskus norādījumus. **Uzmanības attīstība** ir cieši saistīta ar **iegaumēšanas attīstību**. Pirmsskolas vecuma bērna uzmanība atspoguļo viņa intereses uz apkārtējiem objektiem un ar tiem veiktajām darbībām. Uzmanībai ir tādas īpašības kā: tilpums, stabilitāte, koncentrācija, selektivitāte, izplatīšana, pārslēdzamība un patvaļa (Сазонова 2011).

Uzmanības noturība – tā ir subjekta spēja nenovirzīties no psihiskās aktivitātes ievirzes un saglabāt koncentrēšanos uz uzmanības objektu (Zeļisa, 2015).

Uzmanība ir nepieciešama, lai varētu mijiedarboties ar vidi un lai psihe, ķermenis tai varētu veiksmīgi pielāgoties. Bez uzmanības nav iedomājama cilvēka jebkura darbība, jo ar uzmanības palīdzību mēs plānojam, kontrolējam un izpildām tās darbības, kas nepieciešamas

tagadnē un par ko vēl tikai domājam, ka tās notiks nākotnē. Dažkārt der domāt par uzmanību kā par prāta “līmi”, kas apvieno un “salīmē” tās konkrētās lietas, par kurām tajā brīdī mums ir jādomā vai kuras mums ir jādara, lai gan pastāv apkārtēji traucēkļi (Posner & Raichle, 1993).

Saprotams, ka bērniem uzmanības spējas nav attīstītas pietiekamā apjomā, tāpēc nav arī atbilstošu paškontroles un pašregulācijas spēju. Neiropsihologi to skaidro ar uzmanības orientācijas tīklojumu (neironi, kas nodrošina uzmanības funkciju) pakāpenisku attīstību un nobriešanu. Pirmie attīstās orientācijas tīklojumi, kas apstrādā sensoros signālus, tādējādi mazs bērns spēj ātri vērst uzmanību uz skaņu, gaismu, kustību. Tomēr spēja vadīt šo uzmanību un kontrolēt to tā, lai nemitīgi nemainītu uzmanības virzienu, attīstās vēlāk (Posner, Rothbart, Sheese, & Voelker, 2012). Tāpēc var teikt, ka bērnam vispirms attīstās spēja vērst uzmanību (uz jebko, kas ir skaļāks, krāsaināks, kustīgāks), taču tikai pēc tam pakāpeniski attīstās spējas šo uzmanību kavēt ilgāk uz vienu stimulu vai spējas sadalīt starp vairākiem stimuliem.

1.2. Uzmanības veidi un īpašības bērniem 5 – 7 gadu vecumā

Uzmanības attīstība bērniem sākas jau pirmajos dzīves mēnešos un pēc tam turpina progresēt, attīstoties nogatavināšanai. Saskaņā ar Sohlberg un Mateer klīniskās uzmanības modeli ir seši uzmanības veidi. Viņi sakārtoja šos veidus hierarhijas veidā, jo katram uzmanības līmenim ir nepieciešama pareiza iepriekšējā darbība. Tāpēc uzmanības attīstība bērniem notiek pakāpeniski. Pakāpeniski bērni sasniedz katru no šādiem uzmanības līmeņiem:

- 1-uztraukums,
- 2-koncentrēta uzmanība,
- 3-ilgstoša uzmanība,
- 4-selektīva uzmanība,
- 5-uzmanības maiņa,
- 6-dalīta uzmanība.

Svarīga ir uzmanības procesu automatizācija, tas ir spēja vērst uzmanību uz noteiktu informāciju ātri, efektīvi un bez apzinātas piepūles (Kolb & Whishaw, 2014).

No 5 gadu vecuma bērni mācās, kad un kā pievērst uzmanību. Tāpēc koncentrācija kļūst stabilāka. Šajā attīstības stadijā bērni arī iegūst spēju analizēt situāciju. Viņi arī nolemj pievērst vairāk vai mazāk uzmanības lietām atkarībā no tā, cik daudz viņi ir ieinteresēti darbībā vai tēmā.

Turklāt iekšējiem procesiem ir ļoti svarīga loma bērnu uzmanības attīstībā (IchBinMutter, März, 2020)

Spēja koncentrēties bērniem ir atkarīga no vecuma. Tādējādi pirmsskolas vecuma bērni var pievērst uzmanību objektam ne vairāk kā 7-10 minūtes. Jo vecāks bērns, jo izteiktāka ir šī spēja, kas tiek ņemta vērā, izstrādājot izglītības procesu (Fartice, 2022). Tā kā uzmanība tiek pievērsta bērna sniegunam skolā, attīstība par "skolai gatavu" bērnu ir īpaši svarīga „skolai gatava” bērna attīstībai, dažādu prasmju attīstībai divās jomās: No vienas puses, darba attieksme, koncentrēšanās un neatlaidība nosaka veidu, kādā tiek veiktas darbības secības, no otras puses, veikspējas motivācija nosaka rīcības impulsus (Rollett, 1997).

1.3. Uzmanības attīstības iespējas spēlēs un rotaļās

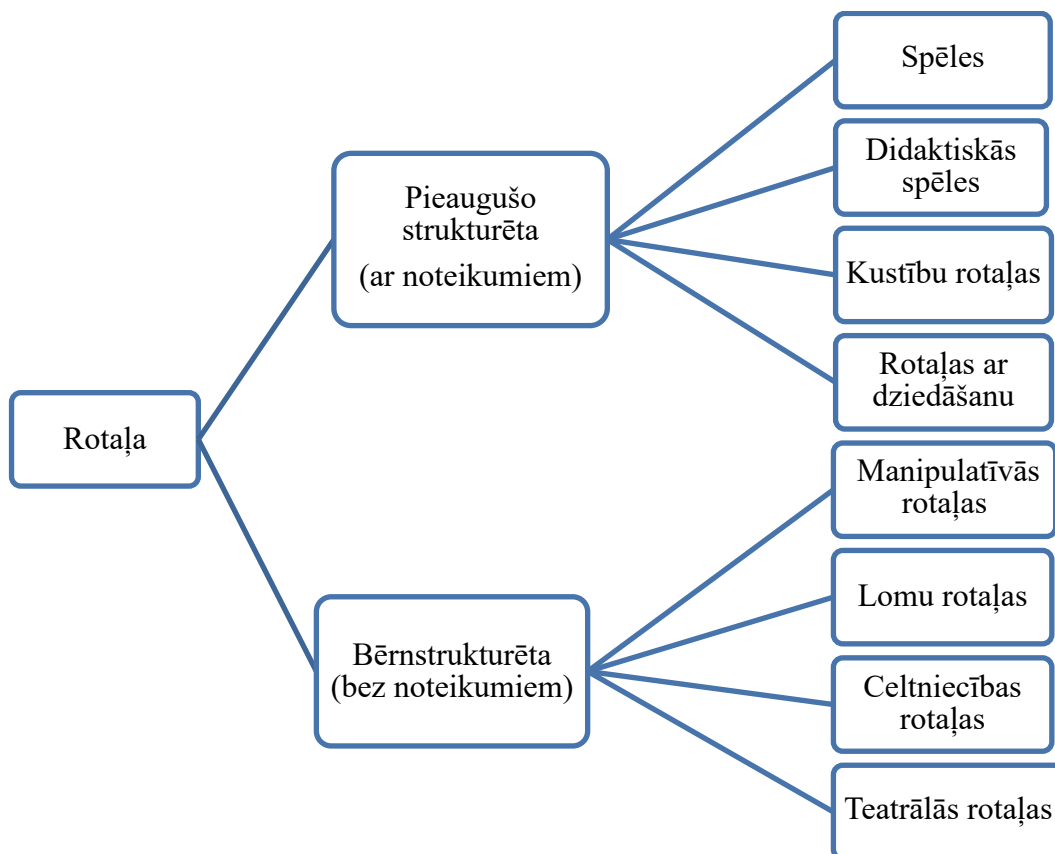
Bērnām rotaļas ir vissvarīgākais veids, kā tikt galā ar sevi un vidi. Spēlē bērniem ir iespēja piešķirt personisku nozīmi savai eksistencei; viņi var veidot pasauli atbilstoši savām zināšanām, idejām un vēlmēm un padarīt to saprotamu. Spēlē bērni parāda, kas viņus šobrīd interesē un kas ir viņiem svarīgs; tādā veidā viņi apstrādā viņiem svarīgo pieredzi un saturu spēlē (Bröder & Hilbich, 1997). Spēles laikā bērni var attīstīt savu personību. Spēlējot tiek veicināta dažādu prasmju attīstība, kas savukārt paši par sevi ir priekšnoteikums turpmākiem spēles attīstības soļiem (sal. Bürki, 1998).

Spēles un rotaļas ir bērna galvenais darbības veids, svarīga bērna ikdienas dzīves un attīstības sastāvdaļa. Spēlējoties bērns jau no agras bērnības mācās risināt problēmas, veidot sociālos kontaktus, praktizēt motoriskās prasmes un paplašināt valodu prasmes. Ziņkārība, jautrība, eksperimenti un sociālā interese vada spēli, un visu, ko bērns dara brīvprātīgi un labprātīgi, var uzskatīt par spēli.

Spēles un rotaļas teorētiskajā literatūrā tiek klasificētas dažādi.

Kā raksta I. Stangaine, pamatotu rotaļas un spēles skaidrojumu sniedz ASV zinātniece H. Švarcmane (*H. Schwartzman*). Bērnu brīvo rotaļu, ko bērni rada paši, H. Švarcmane dēvē par bērnustrukturētu rotaļu. Komandu spēles, galda spēles un citas labi strukturētas rotaļas, kuras pieaugušie parāda bērniem un kurām, iespējams, vajag vecāku vai skolotāju atbalstu, attiecas uz pieaugušo strukturētām rotaļām (spēlēm) (Stangaine, 2015).

Pēc I. Stangaines un vairāku psihologu domām, rotaļas var iedalīt 2 lielās grupās – pieaugušo strukturētajās rotaļās (rotaļas ar noteikumiem) un bērnustrukturētajās rotaļās (rotaļas bez noteikumiem). Ilustratīvi tas atspoguļots 1. attēlā (skt. 1. attēlu):



1. attēls. Rotaļu iedalījums

Pedagoģijā daudzkārt ir mēģināts izpētīt un aprakstīt katru no bērnu rotaļu veidiem, un, ņemot vērā bērnu attīstības likumsakarības, izveidot bērnu rotaļu klasifikatoru (Stangaine, 2015).

Uzmanības veicināšanai nozīmīgas pieaugušo strukturētās rotaļas, īpaši didaktiskās spēles. Didaktika ir mācīšanās teorija, kas pēta mācību procesa regularitāti, t.i., vispārējos likumus par visu priekšmetu mācīšanu. Ar didaktiku mēs domājam šādu darbību, kuras nozīme un mērķis ir sniegt bērniem noteiktas zināšanas un prasmes. Tāpēc didaktiskās spēles ir spēles, kas paredzētas mācībām (Иванова, 2014).

Spēļu un rotaļu nozīme visas bērnu spēles veicina psihisko funkciju attīstību (atmiņa, uzmanība, runa, tēlainā un loģiskā domāšana) (Bingeliene, A. 2007).

Katrā spēlē ir slēpts noteikums, un tā attīstība notiek no situācijas ar slēptu noteikumu uz spēli ar atvērtu noteikumu. Attīstoties spēlēm saskaņā ar noteikumiem, svarīgs kļūst ne tikai spēles process, bet arī rezultāts.

Spēlēšanās ar noteikumiem ir ļoti svarīga arī bērnu fiziskajai, maņu un garīgajai attīstībai, kas tiek veikta uz satura rēķina, materiāla, uz kura atklājas katra konkrētā spēle. 6-7 gadu vecumā spēles saskaņā ar noteikumiem kļūst par visvairāk vēlamajām, un darbības izpilde saskaņā ar noteikumu kļūst par galveno spēles saturu. Jau iepriekš tika atzīmēts, ka, attīstoties šādām spēlēm, svarīgs kļūst ne tikai to process, bet arī rezultāts (Федоровна).

Bērns tieši un netieši rotaļā apgūst dažādas dzīves prasmes, kur svarīgs nosacījums ir arī viņa zināšanas attieksme. Psihologe S. Millere (S. Millar) ar lomu rotaļām saprot tās imitācijas rotaļas, kurās bērns atsauc atmiņā un atveido sev svarīgus notikumus, kas ietekmējuši viņa prātu un jūtas un kas kalpo par paraugu lomai. O. Duns (O. Dunn) norāda, ka spēle ir rotaļa ar noteikumiem, kuri nosaka un iezīmē sākumu un beigas. Noteikumi nosaka arī, vai spēle būs tāda pati kā iepriekš vai arī mainīsies. Šī paredzamība atvieglo uztveršanu un saprašanu, jo bērns zina, kas to sagaida [116, 63]. Pēc vācu zinātnieka V. Petersa (1930) domām, bērnus mudina rotaļāties nodarbošanās dziņā, jo viņiem ir raksturīga aktivitātes izjūta, dziņa kustēties un darboties (Dzintere, Stangaine, 2007).

Latvijas pirmsskolas izglītības programmā īpaši uzsvērts tiek tas, ka bērna apmācībai jānoris rotaļas formā, jo tā bērns vieglāk uztver jaunu informāciju. **Didaktiskās spēles - spēles, kas speciāli radītas, lai attīstītu bērnam kādas konkrētas iemaņas.** Piemēram, rotaļāšanos veikalos arī var attiecināt uz didaktiskajām spēlēm, jo bērns mācās skaitīt, rīkoties ar naudu utt (Bakilina, 2013).

D.Dzintere un I. Stangaine atzīst, ka rotaļājas visi - gan bērni, gan pieaugušie, bērni rotaļājas pa īstam, bet pieaugušajiem rotaļas ir kā brīvā laika pavadīšana vai izklaide, bet bērnam rotaļa ir neatņemama dzīves sastāvdaļa. Autores min, ka filozofiski poētiski izteicies krievu rakstnieks Puškins: "Kas tā tāda dzīve? -Rotaļa." Rotaļa ir bērna pašdarbības (spontanitātes) izpausmes forma, bērna iekšējās enerģijas izpausmes forma ārējās darbībās. Tā ir bērna iekšējās pasaules tēls, viņa domu un jūtu iemiesojums (Dzintere, Stangaine, 2012).

Svarīgi, lai bērns izietu visus rotaļas attīstības posmus. Īpaši tas attiecas uz radošajām rotaļām, ko bērnodārzā piecu līdz sešu gadu veciem bērniem bieži cenšas aizstāt ar spēlēm, kur vadošais ir pieaugušais. Tieši radošās rotaļas sekmē bērna jūtu, prāta un gribas attīstību, sava Es apzināšanos, patstāvību sadzīvē un mācībās, māca radoši izmantot savu pieredzi, saskaņot to ar pārējiem rotaļniekiem Pētījumi un prakses analīze liecina, ka bērni rotaļājas aizvien mazāk. Rotaļas ģimenē un pirmsskolas izglītības iestādēs kļuvušas vienveidīgākas, saturā nabadzīgākas. Aizvien vairāk tās aizstāj televizors un datorspēles. Ģimenes dzīvo noslēgtāk, retāk vērojamas arī kaimiņu bērnu kopīgās rotaļas un spēles, kurās apvienojas dažāda vecuma bērni (Dzintere, Stangaine, 2007).

Didaktiskā spēle ir izglītojošu spēļu veidā organizētu treniņu veids, kas īsteno vairākus spēles, aktīvas mācīšanās principus un izceļas ar noteikumu esamību, noteiktu spēles darbības struktūru un novērtēšanas sistēmu, kas ir viena no aktīvās mācīšanās metodēm. Tajā pašā laikā didaktisko spēļu vērtība neaprobežojas tikai ar to, ka tās tiek izmantotas kā mācīšanās līdzeklis, t.i., kā daļa no nodarbības. Bērnu audzināšanā un izglītībā liela nozīme ir tām didaktiskajām spēlēm, kuras bērni spēlē patstāvīgi - ārpus klases, piemēram, mājās. Spēle ir viņa dzīves

zināšanu galvenā forma. Spēle ir kā spogulis: pieredze, novērojumi, iespaidi atspoguļojas viņa spēlē. Spēle attīsta bērna morālās un volitionalās īpašības, veido personību kopumā (Самвеловна, 2018).

Didaktiskā spēle ir viena no mācību metodēm, kuras laikā vienlaicīgi īstenojas divas īpašības: mācību - izzinošā un rotaļīgi-aizraujošā. Šīs metodes īpašības palīdz pirmsskolniekiem vieglāk pāriet no vienas darbības uz citu, kā arī šī procesa laikā viņi vieglāk uztver zināšanas un veido sapratni par apkārtējo pasauli. Didaktisko spēļu saturs veido bērnos noteiktu attieksmi pret apkārtējās vides procesiem, dabu, priekšmetiem, darbu, padziļina zināšanas par savu dzimto vietu, apkārtējiem cilvēkiem, viņu nacionālo piederību un nodarbošanos.

Ar didaktiskās spēles starpniecību tiek attīstīti visi bērnu spēju veidi, īpaši bērna kognitīvās spējas. Attīstītas kognitīvās spējas ļauj mācību procesā labāk apgūt zināšanas un prasmes un vingrināties daudzveidīgos spēju veidus izmantot ikdienas dzīvē. Atšķirībā no tradicionālajām mācību metodēm, kurās skolotājs skaidro, māca, didaktiskās spēles laikā sniegtās zināšanas tiek uztvertas, nevis tieši, bet pastarpināti. Bērni gūst, zināšanas spēlējoties, izpilda spēles noteikumus, nezinot mācību mērķi (Buboviča, 2012).

Didaktiskās spēles veicina-kognitīvo un garīgo spēju attīstību; bērnu runas attīstību; sociālo un morālo attīstību.

Didaktiskās spēles struktūru veido galvenās un papildu sastāvdaļas. Ietver: didaktisku uzdevumu, spēļu darbības, spēles noteikumus, rezultātu un didaktisko materiālu. Papildu komponentiem: parauglaukums un loma. Didaktisko spēļu vadīšana ietver: bērnu iepazīstināšanu ar spēles saturu, spēles gaitas un noteikumu skaidrojums, spēļu darbību parādīšana. Didaktiskās spēles - atšķiras pēc izglītības satura, bērnu kognitīvās aktivitātes, spēļu darbībām un noteikumiem, bērnu organizācijas un attiecībām, pedagoga lomas (Балашова, 2017). Didaktiskās spēles ir vispiemērotākā un pieejamā pirmsskolas vecuma bērnu apmācības forma. Jebkāda didaktiskā spēle sastāv no vairākiem elementiem: pirmkārt, tas ir didaktiskais uzdevums (tās atšķiras pēc sarežģītības, atkarībā no bērnu vecuma grupas), noteikumiem un tieši spēļu darbībām, kuru mērķis ir sasniegt galīgo mērķi, tas ir, to pašu uzdevumu.

Izglītības procesa organizēšana pirmsskolas izglītības iestādē nozīmē pareizu didaktisko spēļu izvēli, lai mazi bērni varētu izpildīt uzdevumus, taču tajā pašā laikā viņi prasīja garīgo spēku piespiešanu, veicināja attīstību un pašorganizāciju un uzmanību.

Līdz 5-6 gadu vecumam veidojas brīvprātīga uzmanība, parādās gribasspēks. Bērns jau saprot sarežģītas instrukcijas un var tos ievērot, kā arī veic pirmos mēģinājumus kontrolēt savu uzmanību un saglabāt to objektā (amakids.ru, 2022). Vecāku grupas didaktiskajās spēlēs bieži tiek izmantoti vizuālie materiāli no skolotāja faila. Tie ir kartītes ar tām uz attēlotajām

krāsainām bildēm (piemēram, ābolu, lietussargu, ģitāru, ugunsdzēsēju utt.). Papildu uzskates materiālam var izmantot mūzikas instrumentus, sporta aprīkojumu (bumbiņas, stīpiņas, izlaižot virves) un visus improvizēto instrumentu veidus. Visbiežāk spēles par profesijām, gadalaikiem, matemātiku, kā arī mūzikas un didaktiskās spēles tiek rīkotas vecāko un sagatavošanas grupā (Everaoh, 2022).

Uzmanības attīstības veicināšanai izmantojamas ir arī bērnustrukturētās rotaļas – lomu rotaļas, dramaturģiskās un celtniecības rotaļas. Vairāki autori lomu rotaļas sauc par simboliskajām rotaļām. "Simbolu un lomu spēlēs bērniem ir iespēja veidot savas idejas par pasauli un iepazīt un izprast cilvēka mijiedarbību, darbības un tēlus" (Bürki, 1998). Simbolu rotaļa ir pašpietiekams spēles veids, kurā tiek izteiktas un simbolizētas individuālas idejas un psihiskie procesi. Bērnu socializācija vecumā no trim līdz septiņiem gadiem ietekmē arī spēli un valodu; tādējādi simboliskie spēļu sižeti no aptuveni piecu gadu vecuma pārtapuši lomu rotaļās (Arti, 1998). Spēja uzņemties lomas spēlē attīstās papildinošā veidā, lai samazinātu bērnišķīgo egocentrismu (Bürki, 1998).

Piecu gadu vecumā lielākajai daļai bērnu ir iespējams uzņemties sociālo lomu un apvienot darbības un uzvedību ar papildu lomu (piemēram, ārstu un pacientu). Sešgadnieki aktierim vienlaikus var piešķirt dažādas lomas. Viņi spēj novērot dažādas lomas rotaļā, atšķirt iedomātas un reālas lomas vai darbības un koordinēt savu darbību ar spēļu partneru darbību attiecībā uz iesniegto spēles tēmu (Bürki, 1998).

Dekontekstualizācija rotaļā ir priekšnoteikums fantāzijas spēļu attīstībai un tajā pašā laikā izriet no spēles aktivitātes. Bērni spēj sasaistīt individuālās aktivitātes iztēlē un tādējādi strukturēt rotaļu darbības un mijiedarbību ar rotaļu partneriem. Bērniem no aptuveni piecu gadu vecuma arvien vairāk tiek rādīta individuālo darbību secība fantāzijas spēlē; Pamatojoties uz individuālām rakstu zināšanām, bērni var veidot kopīgas idejas par plānotu lomu spēli (sal. Bürki, 1998). Objektī galvenokārt tiek izmantoti kā palīg līdzekļi veltņu projektēšanā; spēlē trūkstošās lietas var aizstāt ar kaut ko citu, bet arī esošos rekvizītus var pārveidot.

Bērniem no piecu gadu vecuma nereāls, mazāk prototipisks materiāls noved pie radošākām rotaļām. Spēļu aktivitātes arvien vairāk tiek realizētas neatkarīgi no noteiktiem priekšmetiem, jo idejas ir izšķirošas darbībām (Bürki, 1998). Simbolu un lomu rotaļās tiek veiktas arī nereālas darbības; šādā veidā šīs spēles formas veicina elastību un radošumu, kas ir svarīgi bērna iztēles attīstībai. Spēja mainīt perspektīvas ļauj bērniem atšķirt realitāti no daiļliteratūras spēlē. Svārstības starp reālo situāciju, fantāzijas spēles darbību un metakomunikāciju (sarunas par spēli) prasa bērnu kognitīvo elastību, kas pastāvīgi tiek praktizēta spēlē (Bürki, 1998).

Papildus lomu rotaļām, regulāras kļūst arvien interesantākas bērniem kustību rotaļas (bumbu spēles, rotaļas ar skriešanu utt.). Bērni arvien biežāk spēlē lielākās grupās, kas padara nepieciešamus noteiktus noteikumus.

Ļoti populāras sešgadnieku vidū ir celtniecības rotaļas (Lego, celtniecības bloki utt.); tajās bērni tagad vēlas mērķtiecīgi realizēt noteiktus projektus (Bröder & Hilbich, 1997), kas noteikti veicina uzmanības attīstību.

Būtiska ir skolotāja prasme **veidot mācību uzdevumus**, kuru izpildei atbilst konkrēto bērnu **uzmanības** spējas. Uzmanības attīstība 5-6 gadus vecam bērnam ir svarīgs posms viņa sagatavošanā skolai. 5-6 gadus vecu bērnu uzmanība bieži ir piespiedu kārtā. Bērnam var būt grūti koncentrēties, kā rezultātā viņš ir izklaidīgs, diez vai koncentrējas uz vienu lietu un bieži maina nodarbības. 5-6 gadus vecam bērnam ir īpaši grūti koncentrēties uz sava ķermeņa sajūtām. Lai attīstītu šo prasmi, aiciniet savu bērnu apgulties, atpūsties un sajūst, ka viņš elpo, norij utt. Ja ar iepriekš aprakstītajām spēlēm-testiem uzmanības pievēršanai bērniem no 5 gadu vecuma bērns ir iemācījies veiksmīgi tikt galā, jūs varat uzņemties uzdevumus trokšņa imunitātes apmācībai. Tie tiek uzskatīti par vissarežģītākajiem (Разумейкин, 2022). Uzdevumu garums un sarežģītība pakāpeniski pieaug, tā uzlabojot un attīstot uzmanības spēju kvalitāti un apjomu. Tāpat ir svarīgs mācību vides (mājās, bērnudārzā, skolā) iekārtojums, lai palīdzētu bērniem attīstīt labas uzmanības spējas (Andersson & Bergman, 2011).

Taču svarīgākais ir **skolotāja atbalsts**, kurš mācību procesā palīdz bērniem atkal un atkal atgriezties pie iesāktā uzdevuma, tā mācot neatlaidību un spējas pašam noturēt uzmanību gan ar sevis izjautāšanu, gan ārējās runas palīdzību, gan dažādiem citiem paņēmieniem (mērķa izvirzīšana, paša kritēriji, pareizi ielānotas pauzes un prognozētais uzdevuma izpildes laiks) (Hattie & Timperley, 2006). Uzmanību var saglabāt līdz plānoto darbu pabeigšanai. Tādējādi laika perspektīvu paplašināšana un mērķa struktūru precizitāte ir lielākas koncentrācijas izpaušme, pieaugoša neatlaidība un pieaugoša apņemšanās veikt pašizvirzījumus.

Pozitīvas uzmanības attīstību veicina konstruktīvs, bet vienkāršs rotaļu materiāls, ko apliecina paša panākumi, pieaugušo atzinība un slavēšana. Spēlējoties ar citiem bērniem, konkurencei ir arvien lielāka nozīme. Bērni ilgāku laiku piedalās konkurences situācijās un reģistrē panākumus vai neveiksmes. Mazāki bērni nespēj izturēt neveiksmes un emocionāli tikt galā; bet pat sešus līdz septiņus gadus veciem zēniem joprojām ir ļoti grūti zaudēt spēlē, jo tas tiek piedzīvots kā pašcieņas samazināšanās. Tikai aptuveni sešu gadu vecumā bērni var apvienot konkurenci un pārmaiņus spēlēties ar (vecāku) partneri (Schenk-Danzinger, 1987). Rotaļās un spēlēs no daudziem stimuliem daži tiek atlasīti un tālāk apstrādāti, bet citi vispār tiek ignorēti.

Galvenais, spēlējot spēles, vienmēr jākoncentrējas uz bērna interesēm un attīstības stadiju (kindersgesundheits-info.de, 2022). Līdz 5-6 gadu vecumam veidojas brīvprātīga uzmanība, parādās gribasspēks.

Papildu šīm tipiskajām klasifikācijām ir arī neskaitāmi citi spēles veidi, piemēram, kustību rotaļas, muzikālās spēles un atklāšanas spēles (windeln.de, 2021), kas arī interesē bērnus un tādējādi sekmē bērnu uzmanību.

Pēc vairāku autoru atziņām tiek secināts, ka bērna uzmanības noturēšana rotaļās un spēlēs ir atkarīga no spēles/rotaļas sarežģītības un vecuma. Lai veiktu uzmanības noturēšanu jebkādās spēlēs/rotaļās svarīgi ir to paskaidrot, saprast bērna vispārējo zināšanu līmeni un attīstību.

2. Empīriskais pētījums par uzmanības veicināšanu spēlēs un rotaļās pirmsskolā

2.1. Pētījuma metodoloģija

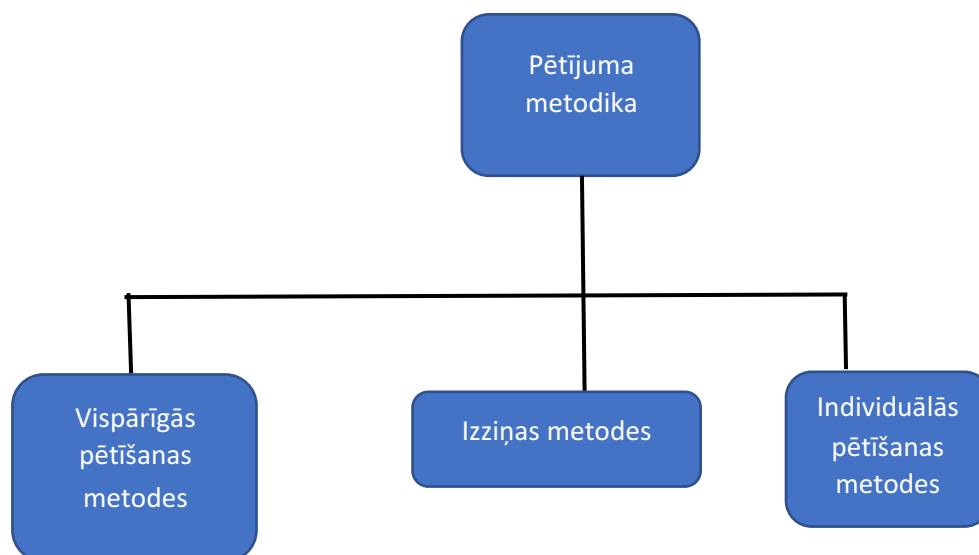
Pētījuma mērķis ir praktiski noskaidrot kādas rotaļas un spēles sekmē bērnu uzmanību.

Pētījuma uzdevumi:

- Balstoties uz teorētisko literatūru, izstrādāt kritērijus bērnu uzmanības attīstības noteikšanai
- Pētījuma sākumā veikt bērnu uzmanības apjoma un noturības izvērtējumu
- Organizēt pedagoģisko procesu, iekļaujot tajā rotaļas un spēles, kas veicina bērnu uzmanības noturības un apjoma attīstību.
- Pētījuma beigās veikt atkārtotu bērnu uzmanības noturības un apjoma izvērtējumu
Pētījumā tika izmantotas šādas pētījuma metodes: pedagoģiskais novērojums un pedagoģiskā izmēģinājuma darbība.

Metodoloģija (no grieķu val. Methodos-pētīšanas ceļš, logos-mācība)-mācība par metodēm, pētījumā lietojamo metožu kopums. S. Kristapsone uzskata, ka **pētījuma metodoloģija** ir izziņas procesa sastāvdaļa, kuras saturs ir vispārinātie teorētisko un empīrisko zināšanu principi un organizācija, to novērtējums, pētījuma norises noteikumu un normu sistēma. Īsāk sakot- pētījuma norises noteikumu un normu sistēma. **Principi**-pamatjēdziens, pamattēze, likumsakarība, iekšējā būtība. **Metode**-veids, paņēmiens, paņēmieni kopums kaut kāda mērķa sasniegšanai, plānveidīgums zinātniskajā izpētē. **Metodika** (no grieķu val. Methodikē)-dažādu atsevišķu paņēmieni (arī tehnisko paņēmieni) kopums, kas ļauj pielietot to vai citu metodi konkrētās parādības izpētē ar mērķi iegūt sistematizētas empīriskās zināšanas, arī metožu kopums.

Piemēram, dotajā pētījuma metodikas shēmā līdzās pastāv vairākas metožu grupas (sk. 2. attēlu): (Kristapsone, 2008).



2. attēls. Pētījuma metodiku veidojošas metodes

Daudzās grāmatās ir atsauksmes uz ASV filozofa Džona Devēja (John Dewey) 1938. gada publikāciju, kurā viņš sistematizēti izklāstīja šo tematu. Faktiski, veicot pētījumus, reālā shēma var atšķirties no šīs klasiskās, kas daudzos gadījumos ir atkarīgs no konkrētās pētījumu metodes. Pētījuma uzdevuma vai temata "pētnieciskuma" princips-pētījuma tematam un uzdevumam jābūt tādām, ko var atrisināt ar zinātniskām pētījuma metodēm, pētījumu jāspēj veikt noteiktā laikā. Jāizstrādā pētījuma hipotēze vai pētījuma uzdevums. Eksperimentālā pētījumā parasti izvirza hipotēzi, daudz retāk pētījuma jautājumu. Hipotēze ir zinātnisks pieņēmums, lai izskaidrotu kādu jaunu, vēl neizpētītu parādību vai procesu, tā cēloņus, ticamību (Geske, 2001).

2.2. Pētāmas grupas raksturojums

Pētījums tika veikts no š. g. 21. 01. 2022. Rīgas X pirmsskolas izglītības iestādē.

Pētījumā piedalījās 10 bērni vecumā no 5-7 gadiem.

Lai novērotu bērnu uzmanību, tika izstrādāti kritēriji un to rādītāji (sk. 1. tabulu).

1. tabula. Uzmanības vērtēšanas kritēriji un rādītāji

Kritēriji/ rādītāji, līmeņi	Rādītāji un līmeņi		
	3 punkti (augsts līmenis)	2 punkti (vidējs līmenis)	1 punkts (zems līmenis)
Uzmanības noturība spēles laikā	Visu spēles laiku vērojama ilgstoša, noturīga uzmanība. Spēli vienmēr izspēlē līdz galam.	Spēles laikā novērojama daļēja uzmanības noturība. Daļēji izpilda spēles	Spēles laikā uzmanība nav noturīga, pievēršas citām darbībām, grūti pabeigt iesākto. Spēles uzdevumus līdz galam veic reti.

		uzdevumus. Ne vienmēr spēli pabeidz.	
Uzmanības apjoms	Pildot spēles uzdevumus atceras noteikumus, atceras visus nosacījumus.	Pildot spēles uzdevumus, reizēm skolotājam jāatgādina spēles noteikumi, spēles nosacījumi.	Spēles noteikumus spēj izpildīt tikai ar skolotāja palīdzību, uzvedinošiem jautājumiem par tālāku spēles gaitu.
Uzmanības sadalīšana spēles laikā	Spēj vienlaicīgi veikt vairākas darbības reizē, (piemēram, likt kartītes un paskaidrot, ko dara, ievērot, ko dara citi bērni)	Ne vienmēr spēj vienlaicīgi veikt vairākas darbības reizē, reizēm nepieciešams skolotāja atbalsts	Lai sadalītu uzmanību spēles laikā un veiktu vairākas darbības, nepieciešams skolotāja atbalsts.

Bērni tika novēroti dažādās aktivitātēs – rīta aplī, rotaļnodarbībās un konkrētās spēlēs, rotaļās. Iegūtie dati fiksēti un atspoguļoti 2. tabulā

2. tabula. Bērnu uzmanības izvērtējums pētījuma sākumā

Rotaļa- Futbols	1.Kritērijs	2.Kritērijs	3.Kritērijs	Punkti kopā
Bērnu vārdi				
Miks (6 gadi)	2	2	2	6
Olivers (6 gadi)	1	3	1	5
Emīls (7 gadi)	2	3	1	6
Daņila (6gadi)	2	2	1	5
Sofija (5 gadi)	3	3	3	9
Rotaļa-Krēsli ar mūziku				
Bērnu vārdi				
Justs (5 gadi)	1	2	1	4
Ariana (5 gadi)	3	3	3	9
Dārta (5 gadi)	2	2	1	5

Samanta (5 gadi)	3	3	3	9
Kristofers (5 gadi)	3	3	3	9
Spēle-Domino				
Miks (6 gadi)	2	3	2	7
Oliveris (6 gadi)	1	2	1	4
Emīls (7 gadi)	2	3	2	7
Daņila (6 gadi)	1	1	1	3
Sofija (5 gadi)	3	3	3	9
Spēle- atrodi tādu pašu				
Justs (5 gadi)	2	2	1	5
Ariana (5 gadi)	2	3	2	7
Dārta (5 gadi)	2	3	3	8
Samanta (5 gadi)	3	3	3	9
Kristofers (5 gadi)	3	3	3	9
Spēle-Vairāk/ mazāk Bērna vārdi				
Miks (6 gadi)	3	3	3	9
Olivers (6 gadi)	2	2	2	6
Emīls (7 gadi)	3	3	3	9
Daņila (6 gadi)	2	2	2	6
Sofija (5 gadi)	3	3	3	9
Punkti kopā (pa visām spēlēm/rotaļām)	59	65	53	174

Izraudzītajā rotaļā „futbols,” pēc tabulas iegūtajiem bērnu punktiem, visvairāk ieguva Sofija, pamatojoties uz kritēriju tabulu, viņa katrā kritērijā nopelnīja 3 punktus un kopā saņēma 9 punktus. Oliveris un Daņila saņēma 5 punktus pēc kritēriju tabulas, abiem bērniem ir vienāds punktu skaits. Savukārt Miks un Emīls saņēma 6 punktus, arī abiem ir vienāds punktu skaits. Tātad Mikam, Emīlam, Oliveram un Daņilam jāturpina trenēt uzmanības noturēšana pieaugušā piedāvātā spēlē, lai būtu augsti rezultāti kā Sofijai. Izraudzītajā rotaļā „krēsli ar mūziku”, pēc tabulas iegūtajiem punktiem visvairāk ieguva Ariana, Samanta un Kristofers, pamatojoties uz kritēriju tabulu, visi trīs katrā kritērijā nopelnīja 3 punktus. Justs saņēma vismazāk punktu, bet Dārta par vienu punktu saņēma vairāk nekā Justs. Justam un Dārtai jāturpina trenēt uzmanības noturēšana šajā rotaļā. Izraudzītajā spēlē „domino,” pēc tabulas iegūtajiem punktiem visvairāk ieguva Sofija. Miks un Emīls nopelnīja vienādu punktu skaitu. Oliveris saņēma par vienu punktu vairāk nekā Daņila. Daņilam un Oliveram jāturpina trenēt uzmanība didaktiskajā spēlē. Izraudzītajā spēlē „atrodi tādu pašu,” pēc tabulas kritērijiem Samanta un Kristofers nopelnīja vienādu punktu skaitu. Dārta nopelnīja par vienu punktu vairāk nekā Ariana, bet Justs nopelnīja vismazāk punktu skaitu. Justam jāturpina trenēt uzmanību šajā didaktiskajā spēlē. Izraudzītajā spēlē „vairāk/mazāk,” pēc tabulas kritērijiem Mikam, Emīlam un Sofijai ir vienāds punktu skaits. Oliveram un Daņilam ir vienāds punktu skaits, bet viņi par trīs punktiem saņēma mazāk nekā Miks, Emīls un Sofija.

Balstoties uz novērojumiem, pētījuma sākumā tika veikts īss katra bērna raksturojums (bērna vārdi nav mainīti).

Miks ir aktīvs, zinātkārs, drosmīgs, labsirdīgs, kārtīgs. Rīta aplī Miks ir neinteresēts neko darīt, uzmanības it ne maz nav, patīk darīt blakus lietas. Nodarbībās Miks ir mierīgs, pilda uzdevumus taču tajā pašā momentā viņš var pēkšņi zaudēt uzmanību darbam un sēdēt. Brīvajos brīžos viņam ir viduvēja uzmanība atkarībā kas tiek darīts, viņa vispārējā uzmanība ir viduvēja.

Oliveris ir kārtīgs, centīgs, atbildīgs, nedrošs. Rīta aplī viņš ir ļoti izklaidīgs, ir savās domās, uzmanība ir zema. Nodarbībās Oliveris pilda uzdevumus, bet tajā pašā brīdī viņš ir bailīgs, neuzmanīgs, grūti koncentrēties darbam. Brīvajos brīžos viņš ir mierīgs un uzmanība ir vērsta labi, notur uzmanību brīvajos brīžos, viņa vispārējā uzmanība ir zema.

Emīls ir aktīvs, agresīvs, emocionāls, drosmīgs, zinātkārs, izklaidīgs. Rīta aplī praktiski neiesaistās, viņš sāk daudzīties, var kļūt agresīvs, uzmanība viņam ir zema. Nodarbībās Emīls ir centīgs, visus darbus kārtīgi padara, uzmanība ir augsta. Brīvajos brīžos viņam ir dažāda veida uzmanība, viena momentā ļoti augsta, tad zema, tad atkal augsta un ta visu laiku uz riņķi. Emīla vispārējā uzmanība ir zema gan viduvēja, gan augsta kaut kas no trjiem reizē.

Daņila ir aktīvs, steidzīgs, godīgs, radošs, gudrs. Rīta aplī ir ļoti izklaidīgs, reizēm aizmirst, ka atrodas bērnudārzā, grūti koncentrēties un pievērsties rīta aplim. Nodarbībās

Daņilam ir uzmanība, bet viņš ļoti steidzās padarīt darbus, kurus ir jāpārtaisa, jo neatbilst viņa vecumam ka to vajadzētu izdarīt. Viņam zūd ātri pacietība kaut ko darīt ilgstoši vienu, vispārējā uzmanība ir zema.

Sofija ir aktīva, izpalīdzīga, draudzīga, atbildīga, kārtīga. Rīta aplī Sofija ir uzmanīga, klausās, koncentrēta uz apli. Nodarbībās viņai ir uzmanība, taču gadās tā, ka kāds noverš uzmanību no darba, bet turpina pēc tam darbu. Brīvajos brīžos palīdz citiem, viņas vispārēja uzmanība ir vidēja un augsta.

Justs ir Aktīvs, izklaidīgs, centīgs, draudzīgs, uzbāzīgs. Rīta cēlienā pirms brokastīm Justs var darīt jebko, piemēram, spēlēt aktīvas, mierīgas spēles, bet galvenais, lai būtu interesanti. Rīta aplī Justs ir nemierīgs, viņš vienmēr atradīs bērnu, kuru uzkurināt, lai novērstu uzmanību no rīta apļa, bet darīt blakus darbības. Justs labprātīgi iesaistās aplī, bet skolotājam bieži ir jāatgādina, ka pašlaik ir rīta aplis nevis brīvs brīdis. Dažreiz skolotājam nākas Justam atkārtot vairākas reizes jautājumu, lai no Justa saņemtu atbildi. Nodarbībās Justs arī ir nemierīgs, viņš atkal atrod bērnu, kuram traucēt, bet ir dienas, kad viņš spēj mierīgi pildīt darbus un nebaktīt citus. Ievēroju, ka Justam kaut kas pietrūkst, jo rīta aplī, nodarbības, viņam prasās darīt citas lietas, viņa vispārējā uzmanības noturība ir zema.

Ariana ir mierīga, izpalīdzīga, draudzīga, kārtīga, godīga. Rīta cēlienā pirms brokastīm Ariana nezina ko darīt, viņa grupā staigā šurpu, turpu, prasa ko man darīt. Ļoti reti viņa atrod ko darīt, lai būtu nodarbināta līdz rīta aplim. Rīta aplī viņa klausās, labprātīgi atbild uz skolotājas jautājumiem.

Nodarbībās Ariana darbus pilda lēni, kārtīgi, viņa ir viena no pēdējām, kas darbus pabeidz. Pēc nodarbības Arīnai ļoti patīk palīdzēt skolotājam auklītei, vai citiem bērniem. Ievēroju, ka Arīnai pietrūkst ideju ko varētu darīt pirms nodarbībām vai brīvajā laikā, viņas vispārējā uzmanība ir vidēja.

Dārta ir Aktīva, radoša, mierīga, emocionāla, kārtīga. Rīta cēlienā Dārta zīmē, darbojas interešu centros vai spēlē mierīgas spēles, parasti spēlē dzīvniekus, visbiežāk tiek spēlēts suns vai kaķis.

Rīta aplī Dārta visam seko līdzīgi, uzmanīgi klausās skolotājā, izsaka savu viedokli. Nodarbībās vienmēr darbus izdara kārtīgi, parasti darbi izskatās radoši pat, ja nav uzdevums domāts radošumam. Ievēroju, ka Dārta patīk kārtība jebkurā vietā, viņas vispārējā uzmanības noturība ir vidēja.

Samanta ir aktīva, viltīga, gudra, ziņkārīga. Rīta cēlienā parasti spēlējas interešu centros zīmē, palīdz skolotājam vai vienkārši apsēžas vienā vietā un vēro citus. Rīta aplī Samanta uzmanīgi klausās, atbild bieži uz skolotāju jautājumiem. Nodarbībās palīdz citiem bērniem-izskaidro, ja otrs nezina, palīdz otram pildīt darbu, Samanta ir viena no pirmajām, kas darbus

pabeidz pirmā un tad dodas palīdzēt citam, bet palīdz dažreiz. Pēc nodarbības Samanta turpina atpūsties interešu centros. Ievēroju, ka Samanta pārsvarā ir blakus skolotājam vai auklītei, arī spēlējot galda spēles vai darbojas interešu centros, viņa vienmēr turas tuvu skolotājam vai auklītei, viņas vispārējā uzmanības noturība ir augsta.

Kristofers ir zinātkārs, gudrs, aktīvs, saprotošs, zinošs. Rīta cēlienā pirms brokastīm paņem aktīvu spēli/rotaļu, visbiežāk tiek paņemta spēle - sliktie/labie policisti, kurā ir daudz aktivitātes. Rīts Kristoferam iesākas ļoti aktīvi, jo vienmēr atnākot uz bērnudārzu viņš izdomā tur, kur ir daudz aktivitātes. Pēc brokastīm rīta aplī Kristofers klausās ko stāsta skolotāja, viņš seko visam līdzīgi un nodarbībās pilda darbus nesteidzoties, darbus vienmēr kārtīgi izdara. Brīvajos brīžos pēc nodarbības Kristofers spēlējas interešu centros vai spēlē spēles, kuras ir mierīgas. Ievēroju, ka Kristoferam aktīvā dienas daļa ir rīts, jo dienas vidū un beigās viņš nespēlē ļoti aktīvas spēles, bet spēlē tādas spēles kurās nav daudz aktivitāšu, viņa vispārējā uzmanības noturība ir augsta.

2.3. Pedagoģiskais process bērnu uzmanības sekmēšanai

Lai sekmētu bērnu uzmanības noturību, uzmanības apjomu un prasmi sadalīt uzmanību, tika veikts pedagoģiskais process. Skolotāja balstoties uz bērnu interesēm piedāvāja vairākas rotaļas un spēles, kas patīk bērniem, tādējādi sekmējot bērnu uzmanību.

Izvēlētā kustību rotaļa: Futbols.

Izmantotie materiāli: Bumba, vārti.

Bērnu darbība: Piedalās pieaugušā piedāvātā darbībā.

Skolotāja darbība: Skolotāja piedāvā spēli - futbols uz 10 punktiem.

Spēles apraksts: Spēlē piedalās 6 dalībnieki. Vārtos stāv viens sargs un pārējie izretojas pa savu laukumu un sāk spēlēt spēli. Spēles uzdevums ir trāpīt pretinieka vārtos un, ja trāpa, tad komandai ir viens punkts, ja netrāpa, tad mēģina vēlreiz. Uzvar tā komanda, kura pirmā sakrāj 10 punktus.

Analīze: Spēles sākumā Miks ar lielu interesi sāk spēlēt futbolu. Šo spēli Miks var spēlēt kamēr pašam apnīk, piekūst vai kāds viņu uzrunā uz citu spēli. Pēc kritēriju datiem var secināt, ka Mikam ir vidējs līmenis uzmanības noturēšanā spēlējot šo spēli. Mikam ir uzmanības šajā spēlē, bet gadās, ka viņam pašam apnīk, spēle netiek izspēlta līdz galam. Arī, ka kāds cits pasauc uz citu spēli, kas viņu vairāk ieinteresē tajā momentā, kad tiek spēlēts futbols. Ieteikums Mikam - turpmāk spēlējot futbolu – pabeigt spēli līdz galam vai noteikt ilgumu cik ilgi vēlas, piemēram, Miks trāpa 5 reizes vārtos ar bumbu vai noteikt punktu skaitu un tad spēli pabeidz.

Olivers spēles sākumā koncentrējās, kādu laiku spēlēt, bet ātri zūd interese turpināt spēli. Pēc kāda laika novēršas no spēles, atrod blakus darbības kā - aiziet pie kāda cita bērna un sak darīt citas lietas, pēc kāda laika atkal atgriežas pie spēles. Olivers zina spēles noteikumus, bet viņam traucē blakus darbības, kas novērš uzmanību no spēles. Ieteikums Oliveram - trenēt uzmanību visas spēles gaitā, mēģināt novērsties no blakusdarbībām, kas traucē spēlēt.

Emīls labprāt spēlēt futbolu, taču pēc kāda laika izstājās no spēles, netrāpot vairākas reizes vārtos, Emīls sāk trakot un dusmoties par to, ka nevar vārtos trāpīt bumbu. Viņš zina visus spēles noteikumus, bet ātri arī var palikt agresīvs, ja kāds viņam traucē spēlēt vai sāk kaitināt, jo nespēj iemest bumbu vārtos. Viņa uzmanība spēlē ir vidēja, taču traucē paša emocijas, kuras var izraisīt citi vai pats, tādēļ emociju dēļ zūd uzmanība spēlē. Ieteikums Emīlam – Saprast savas emocijas, saprast citus, censties kontrolēt tās.

Daņilam patīk spēlēt futbolu, taču spēles gaitā daļēji pievēršas spēlei. Bieži var redzēt, ka viņš izliekas, ka spēlē un tajā pašā momentā, ka nespēlē. Spēli var pārtraukt jebkurā brīdī, spēlējot neievēro visus noteikumus, bet pārkāpjot tos, cenšas izdarīt tā, ka nekas netika pārkāpts.

Ieteikums Daņilam – attīstīt uzmanību pieaugušā piedāvātā rotaļā.

Sofijai patīk spēlēt ilgi, viņai patīk, kas notiks visas spēles gaitā no sākuma, pa vidu un beigās. Pēc tam Sofija secina, kas viņai patika/nepatika spēles laikā. Sofija spēli var spēlēt ļoti ilgi, kamēr pašai apnīk, ja iesāk spēlēt, tad arī izspēlē līdz galam atkarībā kāda spēlē tiek spēlēta. Pēc kritēriju tabulas datiem var secināt, ka Sofijai ir augsts uzmanības līmenis.

Izraudzītā spēle/rotaļa: Krēsli ar mūziku

Spēles apraksts: Spēlē piedalās 5 bērni, krēsli tiek paņemti 4. Visiem dalībniekiem krēsli jāslaiek aplīti ar atstarpi. Kad tiek atskaņota mūzika, visi iet apkārt krēsliem, kad mūzika tiek apturēta, tad jāmēģina apsēsties uz viena krēsla vienam dalībniekam. Tas, kurš nespēj apsēsties uz krēsla, tas no spēles izstājās. Uzvar tas, kurš papsēj apsēsties uz pēdējā krēsla.

Izmantotie materiāli: 4 Krēsli, mūzika: Lāčuka dziesmas #1 - "Lāčuks muzikants" (Official audio)

Skolotāja darbība: Skolotāja piedāvā spēli – krēsli ar mūziku.

Bērnu darbība: Piedalās pieaugušā piedāvātā darbībā.

Analīze: Justs spēles laikā maz koncentrējas uz spēli un tās noteikumiem. Grūtības sagādā ievērot noteikumus, traucē blakus darbībās kā: jāpabaksta citi bērni, izdomā kaut kādas citas darbības, kas novērš arī citu bērnu uzmanību, piemēram, staigāšana pa telpu. Ieteikums justam - trenēt un attīstīt uzmanību, saprast, ka spēles laikā ir jāievēro noteikumi, lai varētu spēli pabeigt un būt spēles uzvarētājs

Analīze: Ariana ļoti labi ievēro spēles noteikumus, uzmanības noturība var būt ilga šajā spēlē.

Analīze: Dārtai dažreiz sagādā grūtības koncentrēties uz spēli, jo viņai traucē blakus trokšņi, kas novērš uzmanību no spēles, gadās, kad no spēles izstājas, jo nav interese vispār turpināt.

Analīze: Samantai ir augsts uzmanības līmenis, viņai patīk zināt, kurš būs uzvarētājs, tāpēc visas spēles laikā viņa cenšas spēlēt, lai tiktu pie rezultāta.

Analīze: Kritofers ļoti labi mācās spēles noteikumus, ka spēj tos iegaumēt no galvas. Viņš spēj ilgstoši spēlēt vienu spēli, jo Kristofers pēc spēles izdara secinājumus- ievēro, kuri bērni ātri zaudē, tos viņš cenšas netieši izmest no spēles, bet, ja gadās, ka otrs bērns arī ir spēcīgs, tad Kristofers cīnīsies par uzvaru jebkāda veidā. Viņš ļoti koncentrējas, lai uzvarētu spēlē.

Pēc tabulas iegūtajiem punktiem visvairāk ieguva Sofija. Miks un Emīls nopelnīja vienādu punktu skaitu. Oliverš saņēma par vienu punktu vairāk nekā Daņila. Daņilam un Oliveram jāturpina trenēt uzmanība didaktiskajā spēlē.

Izraudzītā spēle/rotaļa: Domino.

Spēles apraksts: Domino kauliņus sadala dalībniekiem pēc vienāda skaita, lai būtu godīgi. Pirmais spēles dalībnieks izvēlas no saviem kauliņiem kādu un novieto to uz galda otram dalībniekam redzot. Nākamais dalībnieks meklē savos kauliņos vai ir tāds pats skaitlis (punktiņi), uz kaula. Ja ir tad, to novieto blakus, lai kauliņu saskartos, ja nav tad dalībnieks izlaiž gājienu. Pēc tam kārtā ir otram dalībniekam, tas atkal meklē savos kauliņos tādu pašu skaitli (punktiņus) un novieto blakus, lai kauliņi saskartos.

Tā jāturpina līdz dalībniekam izbeidzas kauliņi, uzvarētājs ir tas, kurš pirmais izliek kauliņus spēlē.

Izmantotie materiāli: Spēle Domino-kauliņi.

Skolotāja darbība: Skolotāja piedāvā didaktisko spēli „Domino”.

Bērna darbība: Piedalās pieaugušā piedāvātā darbībā.

Analīze: Miks spēles sākumā bija uzmanīgs, bet pēc laiciņa sāka novērsties no spēles, zina spēles noteikumus. Skolotājai spēles laikā bija jāatbalsta Miks, lai varētu pabeigt spēli līdz galam. Taču spēlējot spēli Mikam sāka iepatīties Domino un sāka labāk koncentrēties uz spēli. Miks domino vinnēja divas reizes skolotāju, bet arī skolotāja vinnēja. Šajā spēlē Mikam uzmanības noturība bija vidēja.

Oliverš: Spēles sākumā Oliveram vispār nebija uzmanība, viņš pētīja kauliņus un sāka spēlēties ar viņiem. Spēles sākumā skolotājai bija nepieciešams atbalstīt Oliveru, lai spēli varētu uzsākt, arī uzsākot spēli, bija ļoti grūti pievērsties spēlei. Spēle netika izspēlēta līdz galam, bet Oliverš iepazīs ar spēles kauliņiem un mazliet centās pamēģināt.

Emīls: Sākumā Emīls pievērsās spēlei, bija ieinteresēts, bet pēc tam novērsās un atkal pievērsās. Zina visus spēles noteikumus, Emīls izspēlēja visu spēli līdz galam. Viņam patika,

ka spēles beigās varēja apskatīties kā bija novietoti kauliņi, kuri veidoja kaut kādu figūru vai vienkārši izveidojās kaut kas interesants.

Daņila: Spēles sākumā Daņilam nebija uzmanība, viņš pievērsās vairāk blakus lietām, kā arī praktiski nebija ieinteresēts spēlēt šo spēli, spēle netika pat uzsākta, spēlēta un pabeigta.

Sofija: Sofija spēlēs sākumā bija ieinteresēta spēlēt, tāpat kā visas spēles laikā bija redzama, ka Sofija spēj pievērsties spēlei un spēle tika izspēlēta vairākas reizes līdz galam.

Samanta un Kristofers nopelnīja vienādu punktu skaitu. Dārta nopelnīja par vienu punktu vairāk nekā Ariana, bet Justs nopelnīja vismazāk punktu skaitu. Justam jāturpina trenēt uzmanību šajā didaktiskajā spēlē.

Izraudzītā spēle/rotaļa: Spēļu kartītes „ atrodi tādu pašu”.

Spēles apraksts: Šajā spēlē nav noteikts cik dalībnieki spēlēs. Visi dalībnieki apsēžas aplī pie galda, uz galda tiek samaisītas kartītes, kuras pēc tam pagriež uz otru pusi, lai neredzētu attēlu. Katrs dalībnieks ceļ divas kartītes augšā un parāda citiem, pēc tam noliek atpakaļ.

Tālāk ceļ nākamais dalībnieks un atkal parāda citiem, pēc tam noliek atpakaļ. Ceļ kamēr atrod tādu pašu kartīti ar attēlu un noliek sev blakus. Spēli spēlē kamēr tiek paceltas visas kartītes, spēles uzvarētājs, kuram visvairāk ir kartīšu pāri.

Izmantotie materiāli: Spēļu kartītes „ atrodi tādu pašu”.

Skolotāja darbība: Skolotāja piedāvā didaktisko spēli-spēļu kartītes „ atrodi tādu pašu”.

Bērna darbība: Piedalās pieaugušā piedāvātā darbībā.

Analīze: Justs spēles sākumā daļēji pievērsās spēlei, bet pēc tam spēlēja kādu brīdi labi. Pēc kāda laika skolotājai vajadzēja atgādināt spēles noteikumus. Justs nezina spēles noteikumus, sagādā grūtības tos ievērot, ar skolotāja palīdzību spēj. Justs spēli spēlēja līdz galam ar lielām grūtībām. Justam šajā spēlē uzmanība bija zema.

Ariana: Ariana uzsāka spēli ar interesi, sāka spēlēt un pievērsties, taču pēc tam skolotājai bija jāatgādina spēles nosacījumi. Spēles gaitā Ariana saprata spēles nosacījumus un noteikumus. Kopumā Ariana spēlēja labi un spēle tika izspēlēta līdz galam. Arianai šajā spēlē uzmanība bija vidēja.

Dārta: Dārta spēles sākumā daļēji pievērsās un novērsās. Ar skolotāja atbalstu nepameta spēli, bet turpināja spēlēt, ievēroja nosacījumus un noteikumus, spēle tika izspēlēta līdz galam. Dārtas uzmanība šajā spēlē ir vidēja.

Samanta: Samanta šajā spēlē sekoja visam līdzī, lai nenokļūdītos, bet, lai paceltu visvairāk kartītes. Spēles gaitā bija ļoti koncentrēta, Samantas uzmanība šajā spēlē ir augsta.

Kristofers: Kristofers spēles sākumā, spēles vidū un beigās visu laiku sekoja līdzī, ievēroja visus nosacījumus/noteikumus. Visas spēles gaitā ļoti koncentrējās uz to, kurš paceļ/nepaceļ

kartītes. Kristofers spēles laikā bija ļoti uzmanīgs, lai paceltu vienādas kartītes, gadījās arī, ka nepacēla. Šajā spēlē Kristoferam ir augsta uzmanības noturība.

Izraudzīta spēle/rotaļa: Vairāk/mazāk (matemātikas didaktiskā spēle).

Spēles apraksts: Spēlē ir vairākas kartītes ar dažādiem cipariem. Uz vienas kartītes ir cipars 9 tad ir tukšs lodziņš, tad ir cipars trīs un pēc trīs nāk vārds „par”, pēc tam atkal ir tukšs lodziņš. Jāņem ir divi kņāgi un jāliek klāt kņāgis ar piestiprinātu zīmīti tukšajā lodziņā, kas ir starp deviņi un trīs. Jāpiesprauž pareizā zīmīte pret to ciparu, kurš ir lielāks, mazāks vai vienāds, un tad pēc vārda „par” jāpiesprauž kņāgis ar ciparu, par cik cipars ir lielāks, mazāks vai vienāds. Tad var secināt, kurs cipars ir lielāks/mazāks/vienāds un par cik ir lielāks/mazāks/vienāds.

Izmantotie materiāli: Spēļu kartītes ar cipariem, kņāgi.

Skolotāja darbība: Skolotāja piedāvā didaktisko spēli „ Vairāk/mazāk (matemātikas didaktiskā spēle).

Bērna darbība: Piedalās pieaugušā piedāvātā darbībā.

Analīze: Mikam uzreiz iepatikās šī spēle, visas spēles gaitā bija koncentrēts. Miks šajā spēlē ievēroja visus nosacījumus un noteikumus, spēli spēlēja līdz galam. Mikam šajā spēlē ir augsta uzmanības noturība.

Olivers: Oliveram bija ļoti grūti uzsākt spēlēt spēli, bet beigās viņš piekrita spēlēt ar skolotāja atbalstu izdevās uzsākt un izspēlēt līdz galam. Oliveram šaja spēlē ir vidēja uzmanības noturība.

Emīls: Emīlam visas spēles laikā bija uzmanības noturība, neskatoties uz to, ka bieži spēj pārtraukt spēli, bet šoreiz viņš izspēlēja visu spēli līdz galam. Viņš ļoti koncentrējās uz spēli, patika domāt, kur jāpiesprauž kņāgi. Emīlam šajā spēlē ir augsta uzmanības noturība.

Daņila: Daņila sākumā negribēja spēlēt, bet pēc tam sāka spēlēt ar skolotāja atbalstu. Viņam iepatikās un spēlēja, bet spēles gaitā arī bija novērsta uzmanība, taču izturēja visu spēli. Daņilam šajā spēlē ir vidēja uzmanības noturība.

Sofija: Sofijai patīk spēlēt šāda veida spēles, kurās ir jādodomā, viņai patīk, kas notiks visas spēles gaitā, kā viņai pašai veiksies. Sofija bieži secina un stāsta skolotājam, kas viņai patika/nepatika spēles laikā. Sofija spēli var spēlēt ļoti ilgi, kamēr pašai apnīk, ja iesāk spēlēt, tad arī izspēlē līdz galam. Šajā spēlē ir augsta uzmanības noturība.

2.4. Bērnu uzmanības noturības izvērtējums pētījuma beigās

Otrais bērnu uzmanības izvērtējums tika veikts 26.04.22. Pēc izstrādātajiem kritērijiem pētījuma beigās atkal tiek novēroti un novērtēti tieši tie paši bērni un tās pašas spēles/rotaļas, pēc punktu skaita uzmanības noturēšanā spēlēs un rotaļās. Iegūtie rezultāti atspoguļoti 3. tabulā

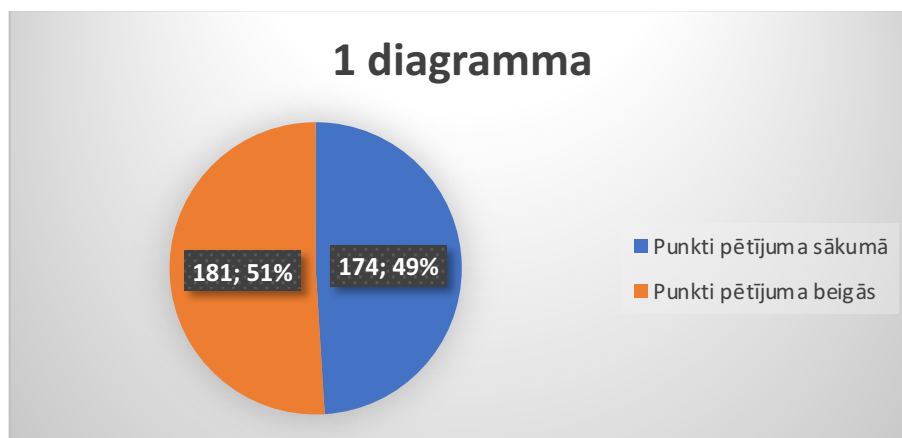
3.tabula. Bērnu uzmanības noturēšana pētījuma beigās

Rotaļa- Futbols	1. Kritērijs	2. Kritērijs	3. Kritērijs	Punkti kopā
Bērna vārdi				
Miks (6 gadi)	2	2	2	6
Olivers (6gadi)	2	3	2	7
Emīls (7 gadi)	3	3	2	8
Daņila (6 gadi)	2	2	1	5
Sofija (5 gadi)	3	3	3	9
Rotaļa- Krēsli ar mūz iku				
Bērna vārdi				
Justs (5 gadi)	2	2	2	6
Ariana (5 gadi)	3	3	3	9
Dārta (5 gadi)	2	2	2	6
Samanta (5 gadi)	3	3	3	9
Kristofers (5 gadi)	3	3	3	9
Spēle-Domi no				
Bērna vārdi				
Miks (6 gadi)	3	2	2	7
Olivers (6gadi)	2	2	2	6
Emīls (7 gadi)	2	2	2	6
Daņila (6 gadi)	1	2	2	5
Sofija (5 gadi)	2	2	3	7
Spēle- Atrodi tādu pašu				
Bērna vārdi				
Justs (5 gadi)	2	2	2	6
Ariana (5 gadi)	3	3	3	9
Dārta (5 gadi)	2	3	3	8
Samanta (5 gadi)	3	3	3	9

Kristofers (5 gadi)	3	3	3	9
Spēle Vairāk/ mazāk				
Bērna vārdi				
Miks (6 gadi)	3	3	3	9
Olivers (6 gadi)	2	2	2	6
Emīls (7 gadi)	2	3	3	8
Daņila (6 gadi)	1	2	2	5
Sofija (5 gadi)	2	2	3	7
Punkti kopā (pa visām spēlēm/rotaļām)	58	62	61	181

Izraudzītajā rotaļā „futbols,” pēc tabulas iegūtajiem bērnu punktiem, visvairāk ieguva Sofija, pamatojoties uz kritēriju tabulu, viņa katrā kritērijā nopelnīja 3 punktus un kopā saņēma 9 punktus. Emīls saņēma 8 punktus pēc kritēriju tabulas un par vienu punktu saņēma mazāk nekā Sofija. Olivers pēc kritēriju tabulas saņēma 7 punktus un Daņila par 2 punktiem saņēma mazāk nekā Olivers. Izraudzītajā rotaļā „krēsli ar mūziku,” pēc tabulas iegūtajiem punktiem visvairāk ieguva Ariana, Samanta un Kristofers, viņi visi saņēma 9 punktus un katrā kritērijā saņēma 3 punktus. Justam un Dārtai ir vienāds punktu skaits, viņi saņēma par 3 punktiem mazāk nekā Ariana, Samanta un Kristofers. Izraudzītajā spēlē „domino,” pēc tabulas iegūtajiem punktiem visvairāk ieguva Miks un Sofija, pamatojoties uz kritēriju tabulu abi saņēma vienādu punktu skaitu. Olivers un Emīls saņēma vienādu punktu skaitu pēc kritēriju tabulas un par vienu punktu saņēma mazāk nekā Miks un Sofija. Daņila saņēma vismazāk punktu skaitu. Izraudzītajā spēlē „atrodī tādu pašu,” pēc tabulas kritērijiem Ariana, Samanta un Kristofers saņēma vienādu punktu skaitu un katrā kritērijā visi trīs saņēma 3 punktus. Dārta saņēma par vienu punktu mazāk nekā Ariana, Samanta un Kristofers, bet Justs saņēma vismazāk punktu. Izraudzītajā spēlē „vairāk/mazāk,” pēc tabulas kritērijiem Miks saņēma visvairāk punktu un katrā kritērija ieguva trīs punktus. Emīls saņēma par vienu punktu mazāk nekā Miks, bet Sofija saņēma par vienu punktu mazāk nekā Emīls. Daņila saņēma vismazāk punktu skaitu, viņam jāturpina trenēt uzmanības noturība.

Pētījuma sākumā un pētījuma beigās rezultāti tiek atspoguļoti diagrammā (sk. 3. attēlu).



3. attēls. Bērnu uzmanības izvērtējums

Pirmajā un otrajā pētījumā tika vērtēta bērna uzmanības noturība spēlēs un rotaļās pēc kritēriju tabulas punktiem tika veikts pētījums ar 10 bērniem, kas ir vecumā no 5-7 gadiem. Pirmajā pētījumā var redzēt, ka visu bērnu punktu rezultāts veido 174 punktus jeb 49% kopā par visām spēlēm un rotaļām. Pēc otrā pētījuma veikšanas bērnu uzmanība ir palielinājusies par 7 punktiem vairāk nekā pirmajā pētījumā. Otrajā pētījumā visu bērnu rezultāts veido 181 punktus jeb 51% kopā par visām spēlēm un rotaļām. Var secināt, ka rezultāts ir palielinājies, bērna uzmanība spēlējot spēles un rotaļas arī ir bijusi pietiekami noturīga, lai uzmanības noturība būtu ilgāka. Katra bērna punktu rezultātu spēlēs un rotaļās var aplūkot pirmajā tabulā (sk.2.tabulu Bērna uzmanības izvērtējums pētījuma sākumā), un (sk.3.tabula. Bērna izvērtējums pētījuma beigās).

Pētījuma laikā tika novērots, ka bērniem visvairāk patīk spēlēt tādas spēles/rotaļas, kuras ir aktīvas un domāšanas spēles, bet tādas spēles, kuras ir mierīgas ne pārāk bērniem patīk, jo ātri pazūd interese un uzmanība. Secinot abos pētījumos, ka spēlēm un rotaļām ir jābūt tādām, lai bērnam būtu ilgstoša uzmanības noturība, kā arī interesējoša un aktuāla, kas bērnu pievērsīs spēlēt kādu spēli vai rotaļu.

Secinājumi

1. Uzmanība ir vissvarīgākā kognitīvā procesa daļa, kas sākas ar bērna dzīves pirmajām minūtēm.
2. Uzmanībai ir šādas īpašības – uzmanības apjomas, grūtības pakāpes, ilgums, dalībnieku skaits.
3. Bērnu uzmanību var sekmēt dažādas rotaļas un spēles – gan bērnu pašu brīvās rotaļas – bērnstrukturētas rotaļas, gan spēles, kas ir pieaugušo strukturētās rotaļas.
4. Pētījumā tika izmantotas kustību rotaļas un didaktiskās spēles kā futbols, krēsli ar mūziku, domino, spēļu kartītes „atrodi tādu pašu”, vairāk/mazāk (matemātikas didaktiskā spēle).
5. Atbildot uz pētījuma jautājumu: bērnu uzmanību sekmē rotaļas un spēles, kas bērniem ir saistošas, interesantas, piemēram, kustību rotaļas, muzikālās rotaļas, didaktiskās spēles.

Ieteikumi skolotājiem bērnu uzmanības sekmēšanai

1. Lai skolotājam izdotos visas spēles/rotaļas laikā noturēt uzmanību, tai jābūt atbilstoši vecumam izvēlētai, ilgumam, dalībnieku skaitam, vietai.
2. Spēlei/ rotaļai ir jābūt tādai, lai bērns spētu uztvert, saprast, izdarīt un secināt, nevis spēlējoties tāpat neko nesaprotot.
3. Spēlējot spēles un rotaļas ir jābūt nozīmei kāpēc tieši šobrīd tiek spēlēta šī spēle nevis cita.
4. Lai caur spēlēm/rotaļām trenētu uzmanību, un pēc tam uzmanība būtu visas spēles/rotaļas garumā ir jāsāk pakāpeniski sākt ar vieglām līdz sarežģītākām.
5. Spēlei/rotaļai galvenā atziņa ir prast zaudēt un vinnēt, tad sajūtas zaudējot un vinnējot būs pazīstamas nevis visu laiku zināt sajūtas, kad zaudē vai vinnē.

Izmantotas literatūras un citu avotu saraksts

1. Bakilina, S. (2013). *Rotaļas bērniem: izklaidējamies un mācāmies*. www.maminuklubs.lv. <http://www.maminuklubs.lv/pirmsskola/20120827-rotalas-berniem-izklaidejamies-unmacamies/>
2. Bingeliene, A. (2007) *Spēles bērna attīstībai*. <http://www.delfi.lv/calis/jaunumi/speles-berna-attistibai.d?id=19217690>
3. Buboviča, J. (2012). Didaktiskā spēle 5-6 gadus vecu bērnu kognitīvajā attīstībā. Rēzekne : Rēzeknes Tehnoloģiju akadēmija
4. Das Spielverhalten meines Kindes: Entwicklung und Förderung. *Windeln.de*. (2021). <https://www.windeln.de/magazin/kleinkind/entwicklung/das-spielverhalten-meines-kindes-entwicklung-und-foerderung.html>
5. Didaktiskās spēles vecākajā grupā (2022). *everaoh.com*. <https://lv.everaoh.com/didaktiskas-speles-vecakaja-grupa/>
6. Die Endwicklung der aufmerksamkeit bei kindern. (2012) *Ich bin mutter*. <https://ichbinmutter.com/kinder/die-entwicklung-der-aufmerksamkeit-bei-kindern/>
7. Dzintere, D., Stangaine, I. (2007) *Rotaļa- bērna dzīvesveids*. Rīga: RaKa
8. Dzintere, D., Stangaine, I. (2007). *Rotaļa-bērna dzīves prasmju sekmētāja*. Rīga: RaKa
9. Geske, A., (2001) *Izglītības pētījumu metodoloģija un metodes*. Rīga: RaKa
10. <https://planetadetstva.net/vospitatelam/srednyaya-gruppa/didakticheskie-igry-na-razvitie-vnimaniya.html>
11. König, D. (2000). *Die Entwicklung des Kindes zwischen fünf und sieben Jahren*. <http://dk.akis.at/entwicklungspsychologie.html>
12. Kristapsons, S., (2008) *Zinātniskā pētniecība studiju procesā*. Rīgā: „Biznesa augstskola Turība”
13. Rollett, B. (1997). *Lernen und Lehren. Eine Einführung in die Pädagogische Psychologie und ihre entwicklungspsychologischen Grundlagen* (5. überarbeitete Aufl.). Wien: WUV Universitätsverlag.
14. Schenk-Danzinger, L. (1987). *Entwicklungspsychologie* (19., unveränderte Aufl.). Wien: Österreichischer Bundesverlag.
15. Spiele für Aufmerksamkeit und Erinnerung. *Fartice.com*. (2022). <https://fartice.com/spiele-fuer-aufmerksamkeit-und-erinnerung/>

16. Spielzeug und Spielideen für das Kleinkindalter (1 bis 3 Jahre) *kindergesundheit-info.de*. (2022). <https://www.kindergesundheit-info.de/themen/spielen/alltagstipps/1-3-jahre/spiele-spielzeug/>
17. Uzmanība (2017).. *Wikipedia*. <https://lv.wikipedia.org/wiki/Uzman%C4%ABba>
18. Vanags, E. (2019). Uzmanība - domāšanas „līme”. www.skola2030.lv<https://www.skola2030.lv/lv/jaunumi/blogs/uzmaniba-domasanas-lime>
19. Zeļisa, J. (2015). Par uzmanību un izklaidību. <http://www.lando.lv/prensa/300-paruzman-bu-un-izklaid-bu.html>
20. Балашова, В.А. (2017). Дидактические игры. *Образовательная социальная сеть*, nsportal.ru. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2017/04/13/didakticheskie-igry>
21. Задания для детей 7-8 лет. (2022). *razumeykin.ru*. <https://www.razumeykin.ru/zadaniya/dlya-detej-7-8-let>
22. Иванова, О. Д. (2014). Что такое дидактическая игра. *Образовательная социальная сеть*, nsportal.ru. <https://nsportal.ru/detskiy-sad/muzykalno-ritmicheskoe-zanyatie/2014/03/04/chto-takoe-didakticheskaya-igra-0>
23. Игры на развитие внимания ребёнка 5, 6, 7 лет. (2012). *razdeti.ru*. <https://razdeti.ru/razvivayuschie-igry-dlja-detei/igry-na-razvitie-vnimaniya-rebyonka-5-6-7-let.html>
24. Круглова, Федоровна, Н. Развиваем в игре интеллект, эмоции, личность ребенка. <https://psy.wikireading.ru/427>
25. Николян. С.С. (2018). Консультация для родителей Дидактические игры – что это такое. *infourok.ru*. <https://infourok.ru/didakticheskie-igri-chto-eto-takoe-3367515.html>
26. Развитие внимания у младших школьников и подростков (2020). *amakids.ru*https://amakids.ru/about_us/blog/liberika/razvitie-vnimaniya-u-mladshih-shkol-nikov-i-podrostkov/

Kvalifikācijas darbs

“5-7 gadus vecu bērnu uzmanības veicināšana spēlēs un rotaļās”

izstrādāts Latvijas Universitātes Pedagoģijas, psiholoģijas un mākslas fakultātē.

Ar savu parakstu apliecinu, ka pētījums veikts patstāvīgi un izmantoti tikai tajā norādītie informācijas avoti.

Autors: _____ Everita Migliņa _____

(vārds, uzvārds)

2022.gada, pavasara semestris.

Rekomendēju darbu aizstāvēšanai

Darba zinātniskais vadītājs/a: _____

Docente., Dr.paed., Inga Stangaine _____

(zinātniskais grāds, vārds, uzvārds)

ŠIS DARBS PARAKSTĪTS AR DROŠU ELEKTRONISKO PARAKSTU UN
SATUR LAIKA ZĪMOGU.