LATVIJAS UNIVERSITĀTE
PEDAGOĢIJAS UN PSIHOLOĢIJAS FAKULTĀTE
PIEAUGUŠO PEDAGOĢISKĀS IZGLĪTĪBAS CENTRS

Pamatskolas angļu valodas skolotāja
Profesionālā studiju programma
SANITA MILLERE
Stud. apl. Nr. Skol 030441

INTERAKTĪVĀS SPĒLES ANGĻU VALODAS APGUVĒ 5.KLASĒ

DIPLOMDARBS

Darba zinātniskais vadītāja
Dr. paed. docente
Indra Odiņa

RĪGA
2006

SATURS

Anotācija

Abstract

Ievads…….....3

1. Spēles teorētiskais pamatojums…….....6

2. Spēles dažādu autoru skatījumā…….....8

2.1 Spēle kā interaktīva metode…….....…9

2.2 Spēļu izstrādes iespējas un likumsakarības…….....11

3. Spēle kā interaktīva metode angļu valodas stundā…….....16

3.1 5. klases skolēnu gatavība spēlei…….....20

3.2 Svešvalodas apguve 5. klasē…….....22

4. Interaktīvās spēles angļu valodas apguvē 5. klasē.....26

4.1 Pētījuma plāns.....27

4.2 Pētījuma gaita un datu analīze.....30

Nobeigums…….....…....38

Literatūras saraksts…….....…..41

Pielikums…….....….43

IEVADS

" Lai kaut ko iemācītos ātri un sekmīgi,
tas jāredz, jādzird un jāsajūt."
T. Stokvels

Mēs dzīvojam strauju pārmaiņu laikā. Šīs pārmaiņas ietekmē arī pārmaiņas izglītībā, to redzam arī ikdienas darbā skolā, kur notiek pāreja no autoritāra stila uz demokrātisku stilu, no skolēnu pasivitātes uz aktivitāti, no vienas prasmes treniņa uz daudzpusīgu prasmju treniņu, no priekšmeta apguves uz mācīšanās procesu.

Jau izsenis ir minēts, ka spēlei ir neviltots spēks piesaistīt bērna uzmanību. Tā ierauj savā pasaulē un paver milzīgas iespējas bērna attīstībai. Aizraujoties spēlē, bērnam tiek dota iespēja sevi apliecināt un pilnveidot, attīstīt savas spējas organiski, bez piepūles, dabiski.

Vārds "spēle" gandrīz nevienu no mums neatstāj vienaldzīgu, katram ar to ir kādas asociācijas. Pārsvarā tās saistās ar prieku, bērnību, fantāzijas lidojumu, aizrautību, spēku koncentrēšanu utt. – tātad spēle piešķir dzīvei viegluma, brīvības un neatkarības oreolu. Spēlē var visu, dzīvē visu nevar. Spēlē viens priekšmets var būt par daudz ko, piemēram, zīmulis – par tālruņa klausuli, burvju nūjiņu, u.c. Spēle neprasa šo lietu iemiesošanos īstenībā. Veidojas šķietama situācija, kura dod iespēju abstrahēties no esošās un patvaļīgi kustēties iztēles telpā. Spēli dēvē par patvaļas un brīvības valstību, jo tā ir vienreizējs bērna personības attīstīšanas līdzeklis.

Svešvalodu apguve skolā ir vispārējās izglītības sastāvdaļa. Latvijas kultūras un ekonomikas attīstība ir cieši saistīta ar pasaules kultūru un ekonomiku, valstīs nepārtraukti mainās visdažādākā informācija. Tāpēc, apgūstot pēc iespējas vairāk svešvalodu, tostarp arī Eiropas Savienības valstu valodas, ir ne tikai vieglāk komunicēties, bet arī sadarboties ar starptautiskajiem partneriem – tā ir augsta valsts kultūras un izglītības līmeņa pazīme.

Svarīgākie svešvalodas apguves mērķi un uzdevumi ir veidot skolēnu kultūras un valodas komunikatīvās iemaņas. Valodas apguve un prasme veido personības attīstības un brieduma nosacījumus, palīdz skolēnam komunicēties ar pasauli, iepazīt citas kultūras, dalīties informācijā un sociokulturālajās vērtībās ar citu tautu pārstāvjiem, paplašināt lingvistisko apvārsni un iegūt vispārīgas valodas kultūras iemaņas. Svešvalodas prasme audzina tādas vērtības kā atvērtību pret citu valodu un pasauli, ticību sev un vēlēšanos komunicēties ar citiem, tiek dota iespēja palīdzēt sagatavoties dzīvot daudzu tautību un daudzu valodu pasaulē.

Pamatizglītības standarts svešvalodās (2002: 4) noteic katram skolēnam iespēju:

1. Atraisīties svešvalodu apguvei;
2. Veidot mācīšanās spēju;
3. Mācīties svešvalodu, praktiski darbojoties;
4. Mācīties svešvalodu sadarbojoties;
5. Izjust mācīšanās prieku, kas veido interesi par valodām un kultūrām.(standarts).

Svešvalodas mācību priekšmeta uzdevumi 4.-6. klasei ir nodrošināt katram skolēnam iespēju, veidot pamatus svešvalodai, lietot valodu vecumam atbilstošā sociokultūras kontekstā, iepazīties ar svešvalodā runājošo zemju kultūru daudzveidību, sekmēt mācīšanās spēju attīstību, patstāvīgi sagatavoties mācībām nākamajā posmā, gūt sadarbības pieredz (Svešvalodu mācību standarts,2002:4).

Galvenā prasība skolotājam ir mācību stundā panākt skolēnu sarunāšanos angļu valodā. Lai to veicinātu, skolotājam vajadzētu izmantot visas situācijas, kurās sazināšanās angliski notiek nepiespiesti un to lieliski var izdarīt ar spēles metodi. Galvenais princips, uz kuru balstās komunikatīvo iemaņu apgūšana un attīstīšana šādās situācijās ir atšķirīga informācija un viedokļi. Atšķirīga informācija liek to dalībniekiem savstarpēji apmainīties faktiem, lai rastu atbildes, pārveidot tekstu, izveidot attēlu un sagatavot stāstījumu. Ar vēlēšanos atrisināt dažāda veida problēmas tiek aktivizēta skolēnu domāšana un emocijas.

5. klases skolēni vēl nav pusaudži, bet nav arī vairs bērni, tāpēc skolotājam vajadzētu ņemt vērā šī vecumposma īpatnības pirms spēles iekļaušanas mācību stundā.

Pētījuma mērķis.

Izzināt spēli kā interaktīvu metodi un tās iekļaušanas iespējas angļu valodas stundās 5. klasē

Diplomdarba uzdevumi.

1. Analizēt pedagoģisko, psiholoģisko un metodisko literatūru par izvēlēto tematu.
2. Ar dažādu datu vākšanas metožu (anketēšana, novērošana, situāciju analīze) palīdzību, apzināt sākotnējo situāciju angļu valodas stundās 5. klasē.
3. Iekļaujot spēles angļu valodas stundās, noskaidrot vai tās veicina angļu valodas apguvi 5. klasē.
4. Apkopot atsevišķa gadījuma pētījuma laikā gūtos datus un izdarīt secinājumus.

Pētījuma jautājums.

1. Analizējot psiholoģisko, pedagoģisko un metodisko literatūru, formulēt un apkopot, kāds ir spēles teorētiskais pamatojums?
2. Analizējot dažādu autoru spēļu teorijas un to izmantošanas iespējas, noskaidrot kādos nosacījumos spēles iekļaušana mācību procesā ir veiksmīga, rezultatīva?
3. Noskaidrot vai spēle ir efektīva mācību metode angļu valodas stundās?
4. Vai spēle kā interaktīva metode veicina angļu valodas apguvi 5.klasē?

Pētījuma metode

Atsevišķa gadījuma pētījums tika veikts Rīgas 28. vidusskolas 5. klasē. Pētījumā piedalījās 16 skolēni, 12 skolotāji un 11 bērnu vecāki.

Datu vākšanas metodes

1. Novērošana tika veikta ar mērķi, iepazīt skolēnus un noskaidrot viņu intereses, prasmes un iemaņas.
2. Anketēšana tika veikta ar mērķi, noskaidrot skolēnu domas, attieksmi pret angļu valodu un angļu valodas priekšmetu uzsākot pētījumu un izmaiņām pētījuma veikšanas gaitā.
3. Situāciju analīze tika veikta ar mērķi, noskaidrot skolēnu gatavību sadarbībai spēļu laikā.

Darba apjoms 55 lappuses, tas sastāv no ievada, literatūras saraksta ar 31 avotiem, kā arī 10 pielikumiem, darbā ietvertas 5 diagrammas un 1 tabula.

1. Spēles teorētiskais pamatojums

Jau daudzas tūkstošgades cilvēces attīstībā ir pazīstams vārds "spēle" . Kas tad ir spēle? Ieskatoties V. Skujiņas (2000) pedagoģijas terminu vārdnīcā, var izlasīt šādu definējumu : „Spēle – ar īpašiem paņēmieniem un noteikumiem saistīta variatīvi situatīva radoša nodarbe, kurai ir attīstošs, stimulējošs un izklaidējošs raksturs. Tās norise savstarpējās sacensības veidā nodrošina daudzveidīgu, daudzfunkcionālu radošu darbību". Tātad spēlei piemīt no vienas puses stingri noteikumi, bet no otras – brīvība, brīva interpretācija un iespēja sevi pakļaut spēles noteikumiem. Spēli var raksturot arī kā

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

(Rubana, 2000:124).

E. Černova (2000)raksta, ka Fr. Šillers reiz esot teicis, ka cilvēks esot vārda pilnajā nozīmē tikai tad, kad viņš spēlējot (Černova, 2000:49). To sacīdams, Fr. Šillers acīmredzot gribēja uzsvērt, ka cilvēks nododas spēlei pilnīgi un ziedo tai sevi visu. Nav iespējams spēlēt tikai virspusīgi. Spēlējot tiek iesaistīti daudzi jutekļi vienlaikus. Skolēns skatās, klausās, sajūt, domā, darbojas un reaģē. Piedevām vēl izdzīvo gan prieku, gan dusmas. Spēle ir arī ļoti atklāts, tiešs saskarsmes veids. Tās laikā tiek dibināti kontakti, varbūt pat atrasti jauni draugi un tas viss notiek nepiespiestā, priecīgā, rotaļīgā gaisotnē. Spēlējoties skolēni daudz ko uzzina par saviem partneriem, uztver viņa domu gājienus, sajūtas un izturēšanos.

Bērns kā vērtība ģimenē un pirmskolā (2000) ir rakstīt, ka spēli varētu pielīdzināt arī sava veida mākslai. Šādai versijai savā laikā pievērsās arī Fr. Šillers kopā ar J. Kantu. Viņi pievērsa uzmanību tieši tam, ka gan spēlē, gan mākslā izpaužas cilvēka brīvība un radošā darbība. Šīs lietas pētot un salīdzinot Fr. Šillers nonāca pie atziņas, ka spēle ir īpaša kultūras forma. Pēc viņa domām, spēle kā īpašs darbības veids ir radies no nepieciešamības darboties – tad, kad cilvēks vairs nepatērēja visus savus fiziskos un garīgos spēkus eksistences nodrošināšanai. Kavējoties pie šīs teorijas, kura ir pazīstama kā " spēka pārpilnības" teorija, gribētos minēt, ka arī Hermanis Hese savā romānā to ir uzsvēris :" Spēle ir par pamatu ikvienai garīgai kustībai, kuras mērķis ir ideāls ir universitas litterarum (zinātņu sadraudzība)" (Černova, 2000:26).

Ar spēli saistītie darbības veidi ir iesakņojušies mūsu apziņā, ka tās terminoloģiju mēs izmantojam diezgan bieži, izsakot savas izjūtas vai rīcību pēc iespējas saprotamāk. Tas nozīmē, ka šī parādība (spēles darbības veidi) ir saistīta cilvēkam uz mūžu, taču attieksme ir mainīga. Ja bērnībā uztver spēli kā nopietnu nodarbošanos, tad vēlāk šī nodarbe tiek pieņemta kā izklaide vārda vistiešākajā nozīmē.

Latviešu literārās valodas vārdnīcā (1987) var lasīt šādus spēles definējumus :

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

2. Spēle ir darbība vai darbību kopums, ko veic, lai sagādātu prieku, izklaidēšanos, un kam parasti raksturīga iztēlē radīta situācija un darbības objekti, kādu norišu atdarināšanā (līdzīgi rotaļai).

3. Spēle ir darbība vai darbību kopums, ko veic, parasti ar iepriekšēju nodomu, lai sasniegtu kādu mērķi.

Lai gan šie atšifrējumi par spēles būtību ir atšķirīgi, tomēr redzam, ka būtiska iezīme ir darbību kopums mērķu un noteiktu rezultātu sasniegšanai, tas pamato spēles izmantošanu arī mācību procesā.

2. Spēles dažādu autoru skatījumā

Par spēles pirmsākumiem ir dažādas domas un versijas, taču viens no interesantākajiem faktiem, ko ir saskatījis kāds angļu filozofs un sociologs H. Spensers, ir tas, ka tās aizsākumi ir meklējami dzīvnieku rotaļās. Viņš uzskata, ka augstāk attīstītie dzīvnieki, kuriem nav jābūt nomodā par savu eksistenci, var atļauties sev pārejošu atpūtu. Šī atpūta ir dabiska. Savukārt H. Spensera "spēka pārpilnības" teorija, bērna vēlmi spēlēties, izskaidrojama ar to, ka " ar barību un miegu viņa ķermenī uzkrājas lieka enerģija, no kuras jāatbrīvojas. Vislabākais līdzeklis ir spēles (Černova, 2000: 49).

Arī vācu psihologs K. Grosa pievērš mūsu uzmanību bērna spēli salīdzinot ar dzīvnieku rotaļu, kas ir kā neapzināta sagatavošanās dzīvei. Autors spēles būtību un jēgu meklē bērna organisma un funkciju ievingrināšanā. Viņa teorijas saknes par spēli, tāpat kā H. Spenseram, meklējamas dzīvnieku psiholoģijas pētīšanā. Balstoties uz K. Grosa izteikumiem, kā bērni, tā arī dzīvnieku mazuļi nododas dažādām spēlēm, kas kalpo viņu turpmākajai dzīvei, "tāpēc arī cilvēkam kā augstākai būtnei ir dota īpaši ilgstoša bērnība, jo sarežģītāka bērnība, jo sarežģītāka darbība jāveic, jo ilgāka ir sagatavošanās tai" (Černova, 2000: 50).

Gribētos piekrist šiem cilvēkiem par spēli kā atpūtu, taču nevar noliegt (saskaņā ar spēles definējumu), ka tā ietver arī izglītojošu, attīstošu vai audzinošu uzdevumu. Jebkuru spēli spēlējot, bērns var sevi attīstīt dažādās jomās, ņemot vērā spēles saturu, mērķi un bērna vajadzības sevī kaut ko pilnveidot.

Savukārt vācu psihologs un filozofs V. Vunts spēli saista ar darbu. Un darbs viņaprāt ir savdabīgs baudas avots. “V. Vunts spēli vispirms uzskata par baudu un tikai tad piešķir tai praktisku mērķi, kas pakārtots izklaidējošam” (Černova, 2000: 50).

J. A. Komenskis, dižais čehu pedagogs, spēli uzskatīja par nepieciešamu darbības veidu bērnam, kas atbilst viņa dabai un tieksmei. Jau no agras bērnības spēlēšanās bērnam ir tīkamākā nodarbe, reizēm tas notiek pat neapzināti.

Papildinot J. A. Komenski, gribētos pieminēt Z. Freidu. Viņš apgalvo, ka “ bērnu spēlēties pamudina viņa personiskās nepilnības izjūta. Nevarēdams īstenībā būt, par ko viņš vēlas, bērns aizvieto šo reālo lomu ar spēli. Šajā sadomātajā dzīvē viņš “izdzīvo” savas tieksmes un vēlmes” (Černova, 2000: 50). Izdzīvojot šos nereālos tēlus, bērns piepilda savas ieceres, priekšstatus, kā arī izzina rakstura iezīmes. Tātad liela loma spēlei ir bērna rakstura īpašību veidošanā. Viņi vingrinās iegūtās īpašības un zināšanas pielietot praksē. Tas mobilizē intelektuālās spējas, iztēli, uzmanību un atmiņu. Spēle ir izzināšanas līdzeklis, kas var kalpot kā mācību metode jebkurā mācību stundā.

2.1 Spēle kā interaktīva metode

Metode ir mērķtiecīgi izraudzītu un sistemātiski sakārtotu darba paņēmienu kopums, ko izmanto kādas noteiktas mācību vielas mācīšanai un apguvei (Maslo, 1995). Arī veiksmīgi izraudzīta spēle var būt mācību metode, kuras rezultātā tiek sasniegts noteikts mācību mērķis.

Lai mācību process būtu rezultatīvs, skolotājam jāievēro sekojošas prasības:

- metodēm jārada tāda vide, kurā bērni justos labi un tām jāveicina skolēnu garīgā piepūle;
- metodēm jāveicina skolēnu mācīšanās prieks un jārada iespēja mācību izaugsmei;
- metodēm ir jāpalīdz bērnam mācīties, izmantojot visas maņas;

- metodēm ir jādod skolēniem iespēja darboties. Tam piemērotas ir spēles un rotaļas, interaktīvās metodes, projektu metode;
- metodēm jāsekmē skolēnu un skolotāju sadarbība, kas ļauj skolotājam kļūt par mācību procesa līdzvērtīgu dalībnieku, konsultantu un novērotāju;
- metodēm jāveicina bērnu patstāvīga mācīšanās un jārada iespēja individualizācijai;
- metodēm jāaptver visas iespējamās darba formas- frontālais, individuālais, kooperatīvais un grupu darbs (Maslo, 1995).

Savstarpējās attiecības starp mācīšanu un mācīšanos saprot kā interaktivitātes procesu, kurā skolēni izkopj savas izziņas spējas un apgūst izziņas formas, attīsta pašrefleksijas, spriešanas, vērtēšanas un praktiskās pārveidotājdarbības spējas, īstenojot skolotāja labi apzinātu virsuzdevumu (Beļickis, 1997).

Jēdziens interaktīvās mācību metodes Latvijā ir relatīvi jauns. Interaktīva mācīšanās stila tuvāka izpēte ļauj secināt, ka šo metožu būtība lielā mērā atbilst komunikatīvās valodas mācības mērķiem, tāpēc tās būtu apskatāmas kā viena no metožu grupām, kas izmantojamas valodas apguvē.

Visu interaktīvo jeb mijiedarbības metožu (piemēram, projektu darbs, prāta vētra, mācību ekskursija, jautājumu sesijas, domu kartes, kolektīvā stāstu rakstīšana, radošie darbi, dialogi, domraksti pāros, rotaļas, dažādas spēles, kas prasa sadarbību) galvenā būtība ir sadarbība un mijietekme galvenokārt divos līmeņos: skolotājs – skolēns, skolēns – skolēns. Mācību metodes mērķis ir radīt situāciju, kurā sadarbības un mijietekmes procesā attīstās tās dalībnieku vispusīgas intrapersonālās (personas iekšējās) un interpersonālās (saskarsmes, sociālās) prasmes un īpašības. Atšķirībā no klasiskajām metodēm, kurās dominē ārēja motivācija (skolotājs) un skolēnu savstarpēja sacensība, interaktīvajām metodēm raksturīga iekšējā motivācija un sadarbība. Strādājot ar šīm metodēm, tiek rosināts bērnu izziņas process – veidojas sadarbības, pašizglītības, pašvērtējuma un paškontroles prasmes, attīstās kreativitāte un tolerance, veidojas motivācija interesei par izglītību. Skolēns mācās patstāvīgi domāt un vērtēt, apgūst jaunu pieredzi uz esošās pieredzes bāzes un attīsta pilsonisko drosmi atbildēt par savu rīcību vai viedokli (Asafreja, 2001).

Interaktīvo mācību metožu izmantojums palīdz veidot skolotāja un skolēna radošu sadarbību, kas ir demokrātiskā izglītības modeļa raksturīgākā iezīme. Šādas sadarbības gaitā skolēniem veidojas noteikts dzīves uztveres un cilvēku savstarpējo attiecību redzējums (Laiveniece, 2002).

Spēlei kā interaktīvai metodei mācību procesā var būt daudz un dažādas priekšrocības:

1. Spēle ienes dažādību mācību procesā.
2. Spēles var lietot, lai mainītu stundas tempu (gaitu) un tā saglabātu skolēnu motivāciju.
3. Spēles var lietot, lai laiku pa laikam pārtrauktu garu formālās mācīšanās posmu un atjaunotu skolēnu enerģiju.
4. Spēles var būt skolēnu baiļu „paslēpšanas" (to mazināšanas vai pilnīgas novēršanas) vingrinājums.
5. Spēles var darboties kā pārbaudes mehānisms – tās atklāj skolēnu vājās vietas
6. Spēles veicina skolēnu piedalīšanos klases kopēja darbā un var novērst emociju izpausmju kavēšanu tiem skolēniem, kuri jūt emocionālu diskomfortu formālās mācību situācijās (Ernstsone, 1999: 2).

Taču interaktīvās metodes kā uzsver Baranova (1999), tostarp arī spēle, var radīt problēmas:

- pasivitāti no dažu bērnu puses (tāpēc jāiesaista pilnīgi visi);
- disciplīnas problēmas;
- finansiālas problēmas;
- problēmas sadarbojoties ar vecākiem;
- grūtības ar temata izvēli (skolotājam prasa milzīgu papildus darbu);
- problēmas ar citu kolēģu atbalstu.

2.2 Spēļu izstrādes iespējas un likumsakarības

Bērnam spēle ir svarīga tādēļ, ka šajā laikā viņš ir brīvs no pieaugušā cilvēka, viņš pats ir noteicējs par lēmumiem un savu rīcību. Tas sniedz iespēju būt pārākam par citiem, tai skaitā arī pieaugušajiem. Pamatskolas vecumā šai brīvībai

piemīt azartiskas izjūtas, kuras virmo viņa galvā, izbaudot uzvaras garšu. Taču, lai kāds arī nebūtu spēles rezultāts un mērķa galapunkts, bērns stingri pieturas noteikumiem (reglamentācijai). Un spēlei kā patstāvīgai formai laika gaitā ir izveidojušies savi īpaši darbības mehānismi, motivācija un īpašības.

2.2.1 Spēles īpašības (Rubana, 2000)

- Spēle ir nosacītība, kura var atklāties dažādi: kā stāvokļa nosacītība un kā priekšmetu nosacītība
- Spēle ir patstāvīga parādība, kuras darbību nodrošina noteikumu sistēma, galvenokārt šie noteikumi reglamentē spēles dalībniekam savstarpējo attiecību normas (kārtību);
- Spēle kā patstāvīga kultūras sastāvdaļa ieņem tajā noteiktu vietu;
- Spēles būtība – dažādu cilvēku savstarpējo attiecību normu aprobācija, nostiprināšana, atklāšana, elastīgu pāreju no vienas citā izveidošana.

2.2.2 Spēles principi: (Rubana, 2000)

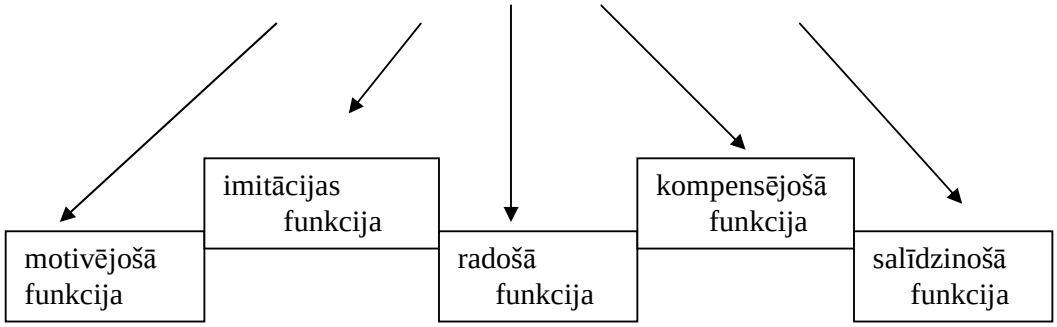
- brīvība – būtiskākā spēles pamatideja, kurā izpaužas fantāzija, garīgo un fizisko spēju un spēku neierobežotās attīstības iespējas, spēlētāja darbības un rīcības brīvība, sākot ar iesaistīšanos spēlē un beidzot ar tās pārtraukšanu;
- autonomija – iespēja bērnam attīstīties kā individualitātei, atklājot katra individuālās spējas un īpašības, individuāls ceļš, sasniedzot spēles mērķi, izpaužas nepieciešamo līdzekļu izvēlē;
- savstarpējās sadarbības kopdarbība – savstarpēji saskaņotas darbības spēles gaitas laikā.

2.2.3 Spēles funkcijas: (Rubana, 2000: 125)

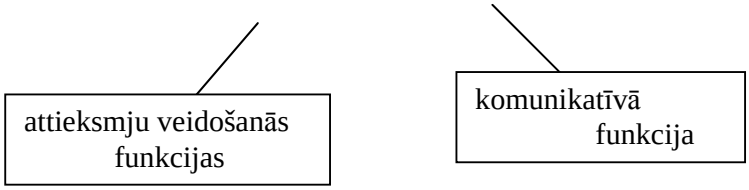
Spēles var izpildīt vairākas funkcijas: kognitīvo, darbības, sociālo un izklaidējošo.

1. Kognitīvās funkcijas – spēle veicina tās dalībnieku izziņas spēju attīstību, liek apgūt jaunas zināšanas, prasmes un izmantot jau apgūtās:

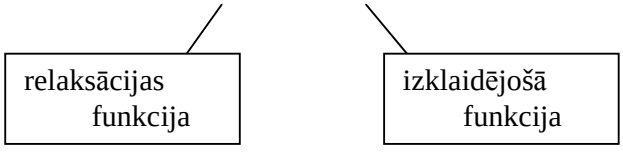
2. Darbības funkcija – spēle stimulē skolēnu darbības radošo procesu. Tā veicina mācību intereses attīstību, motivē iesaistīties, piedalīties. Spēle rada mācību darbībai labvēlīgu atmosfēru un atdzīvina to. Spēle var kalpot arī kā vingrināšanās dzīves darbībai, īpaši lēmumu pieņemšanā dažādās situācijās:



3. Sociālās funkcijas – spēle palīdz attīstīt sadarbības prasmes, veidot iecietīgu attieksmi pret citiem tās dalībniekiem :



4. Izklaidējošā funkcija – spēle veicina spriedzes noņemšanu, dod iespēju relaksēties. Gūt pozitīvas emocijas, apmierinājumu par veiksmīgu darbību, arī par uzvaru:



2.2.4 Spēles intereses.

Spēles funkcijas veicina bērna interesi, savukārt tās ir tikpat reālas cik pašas spēles intereses, kuras ietekmē dažādi faktori:

- tieksme pēc neatkarības un patstāvības – apmierinājums par personiskās ierosmes iespēju;
- apmierinājums par iespēju pierādīt savu atjautību;
- apmierinājums par savu patstāvīgo darbu (pašdarbību).

I. Geronīmuss, 1989. gadā ir formulējis spēli veicinošas intereses veidošanas un uzturēšanas faktorus:

- " apmierinājums par kontaktiem ar spēles partneriem;
- azarts, gaidot neparedzētas spēles situācijas un spēles gaitā tās pakāpeniski atrisinot;
- nepieciešamība pieņemt lēmumus;
- lietderības un efektivitātes noskaidrošanas iespējas;
- apmierinājums par veiksmi;
- apmierinājums par sevi, savu darbību spēles laikā" (Černova, 2000: 52).

Šajos faktoros slēpjas bērna attieksme pret attiecīgo spēli, kuru spēlē, motivācija, kāpēc šo spēli spēlē.

2.2.5 Spēles organizācijas priekšnoteikumi.

Ikkatrs, kurš ir spēlējis spēles, zina, ka vienu un to pašu spēli spēlējot vairākas reizes nebūs vienāds rezultāts, sajūtas. Tas izskaidrojams ar bērna pašsajūtu, noskaņojumu, ieinteresētību un citiem blakusapstākļiem. Lai veicinātu spēles efektivitāti, ietekmētu bērna gatavību iesaistīties spēlē ir jāievēro vairāki nosacījumi:

- jābalstās uz aktīvu domāšanas darbību;
- jāievēro bērniem atbilstošais attīstības līmenis;
- jārūpējas par pozitīvi emocionālu atmosfēru;
- maksimāli jābalstās uz bērnu patstāvīgu darbību.

Ja tiek ievēroti iepriekšminētie nosacījumi, tad spēle ir pareizi organizēta. Izstrādājot spēli ir jābalstās uz šādiem spēles organizēšanas priekšnoteikumiem:

1. Spēlei jābūt pedagoģiski, psiholoģiski, anatomiski, fizioloģiski un metodiski pamatotai.

2. Spēlei jāatbilst bērnu intelektuālās attīstības līmenim un interesēm. Tā nedrīkst būt ne par grūtu, ne arī par vieglu, jo tādā gadījumā zūd motivācija, zinātkāre, pievilcība.
3. Spēlei jāsaista, jāaktivizē un jānodarbina bērna kā individualitātes saistība ar pārējiem spēles dalībniekiem.
4. Spēlei jāatbilst pēc iespējas lielākam un apjomīgākam bērna aktivitāšu apjomam.
5. Spēlei jāatbilst izvirzītajām funkcijām tās materiālajā nodrošinājumā. Spēles materiāls nodrošina spēles funkciju realizāciju.
6. Spēlei jānodrošina brīvība, autonomija, bērna sadarbība, kopdarbība un līdztiesība.

2.2.6 Spēles organizēšanas posmi.

Spēles organizēšana norisinās trīs posmos, tiem savukārt ir savi uzdevumi, kuru izpildē piedalās gan pieaugušais, gan bērns.

1. Spēles sagatavošanas posms – tiek izvirzīts mērķis un veidota spēles motivācija, kur noskaidro spēles būtību, mērķus, uzdevumus, noteikumus. Šis posms noslēdzas, kad viss pilnībā ir sagatavots spēlēšanai.

2. Spēles norise – šajā posmā ir izvirzīto mērķu izpilde. Tā parasti ir veiksmīga, ja tiek nodrošināta spēlētāju līdztiesība, aktīva līdzdalība un spēles noteikumu ievērošana. Viens no veiksmes garantiem ir pozitīva gaisotne.

3. Spēles noslēgums vai pēcspēle – noslēguma posma uzdevums ir darbības izvērtēšana un rezultātu novērtēšana. Analīzi var veikt skolotājs, tomēr ir svarīgi pamudināt arī spēles dalībniekus darīt to pašiem. Tādā veidā skolēns mācās izvērtēt un atklāt sevī jaunas atziņas un prasmes, ko ieguvuši spēles gaitā.

Spēles organizācijas posmus pārskatāmi var aplūkot 1. tabulā (Kāposta, 1993) (skat. pielikumu Nr. 1).

Jebkurš skolotājs, lai arī cik zinošs un erudīts viņš būtu, nevar būt pārliecināts par vienas vai otras metodes vai metodiskā paņēmiena lietderību, nelietojot to praksē. Tikai prakse pierāda, kuri metodiskie paņēmieni ir lietderīgi, jāņem vērā tā vai cita vecuma bērnu psihofizioloģiskās īpatnības un jāprognozē, kādu metodiskās darbības

virzienu tieši ar šo paņēmienu attīstīs; kādas prasības ir paņēmienu sagatavošanas, norises un rezultātu vērtējumu daļā.

Kā zināms, katrs mācību process pirmkārt ir skolotāja un skolēnu saskarsmes process. Svešvalodu mācīšanās laikā tas nav tikai saskarsmes process, bet gan saskarsmes mācīšana un pie tam vēl nezināmā, tajā brīdī apgūstamā valodā.

Tādēļ nevar uzskatīt, ka skolotāja saskarsmes process ar skolēniem sākas tikai no runas momenta un beidzas ar runas informācijas apmaiņu. Šeit svarīgs ir viss: kāds ir skolotāja uzdevums, un kas skolotājam zināms par skolēniem, ar kādu mācīšanas saturu viņam būs jādarbojas (mācību materiāls, paredzamās darbības), kāds ir skolēnu zināšanu līmenis, un uz kādu skolēnu zināšanu līmeni jātiecas un kā uzvesties, kā ieiet klasē, kā vadīt stundu. Šeit kļūst aktuāls viss, kas skolotājam ir zināms par svešvalodu apguves mērķiem, par mācību priekšmeta specifiku, par metodēm un paņēmieniem.

3. Spēle kā interaktīva metode angļu valodas stundā

Pirms vairākiem gadiem skolēns stundā bija pasīvs, bet pašlaik, kad mācīšanās process kļuvis citāds, viņš vēlas līdzdarboties un piedalīties, mācīties darot. Līdzās tam, ka skolēni aktīvi runā, darbojas līdzi stundas gaitai, nepieciešams, lai mācīšanās process kļūtu darbīgs. Daudzus svešvalodu skolotājus nodarbina jautājums, kā tad labāk aktivizēt skolēnu mācīšanās procesu.

Pusaudžu vecumā, tāpat kā jebkurā attīstības periodā, mācīšanās jābalsta uz radošumu, patstāvību un aktivitāti. Spēle ir mācību metode, kas ļauj to efektīvi realizēt. Spēlei var būt gan individuāla, gan grupu, gan kolektīva darba raksturs, gan arī visu iepriekš minēto apkopojums. Taču jāņem vērā pusaudžu vecuma bērnu attīstības īpatnības, kas nosaka darba formu un metožu izvēli. Spēle vienmēr saistās ar zināmu aktivitāti, kustībām un komunikācijām (Baranova, 1999).

Apgūstot valodu, kas ir sveša, nepazīstama, skolēnu uztraukums ir milzīgs, spēle noņem emocionālo spriedzi un veicina dažādu psiholoģiskās aizsardzības formu pārvarēšanu, rada skolēnā labu noskaņojumu, kas ir ļoti būtiski, apgūstot svešvalodu. Spēle padara mācību procesu interesantāku un spraigāku, vienlaicīgi izprovocē skolēnos izziņas interesi (Baranova, 1999).

Ja analizē mācīšanos svešvalodas stundā, var pārliecināties, ka tā sastāv no daudzskaitlīgām skolotāja un skolēnu iedarbībām (saskarsmes aktiem). Katrā saskarsmes aktā notiek gan savstarpēja informācijas apmaiņa, gan kopēja darbība tās apstrādē vai pielietošanu citos darbības veidos, gan skolotāja un skolēnu savstarpējās attiecībās, gan skolēnu attiecībās savā starpā - abpusēja sapratne vai nesapratne, pieņemšana vai nepieņemšana.

Līdz ar Latvijas Republikas atjaunošanu ir mainījies mācību saturs, ir noteikts angļu valodas apguves standarts. Skolotāja rīcībā ir daudzi alternatīvi mācību līdzekļi. Mācību satura apgūšanai standarta līmenī meklējamas jaunas demokrātiskas mācību metodes. Arī darbs ar esošajiem un jaunajiem alternatīvajiem mācību līdzekļiem, izmantojot interaktīvās darba formas, prasa skolotāja radošajā darbībā lietot jaunas aktivitātes. Viena no šādām aktivitātēm ir spēle, kas iekļaujama mācību procesā.

Kā rāda socioloģiskie pētījumi (DAC 1999. g.) par dažādu metožu lietderību mācību stundās, tad no lekcijām skolēns atceras tikai 5 % informācijas, bet aktīvi līdzdarbojoties (redzot, dzirdot, runājot un darbojoties) – spēlējot spēles – 60 % mācību vielas.

Spēļu izmantošana mācībās var izsaukt skolēnu kritiku, kaut arī spēli var uztvert par uzdevumu, ar kuras palīdzību viegli, interesanti un efektīvi var mācīties. Savukārt spēle kā imitācija ir dzīves realitātes pamata raksturojuma attēlošana, kas var tikt lietota svešvalodas mācībās, to dramatiskais elements labi ietekmē valodas apguvi. Klarins ir sakārtojis mācību spēļu didaktiskās iespējas šādi:

- Darbības pieredzes apguve, gandrīz kā reālajā dzīvē;
- Skolēni var risināt pašas grūtākās problēmas, nevis tikai novērot;
- Spēles veido potenciāli augstāku zināšanu un darbības pieredzes pārnešanas iespēju no mācību uz reālo situāciju;
- Tās nodrošina mācību vidi, kura nekavējoties reaģē uz skolēnu darbībām;
- Psiholoģiski patīkamas skolēniem;
- Pieņemtiem lēmumiem būs sekas, kuras skolēniem jārespektē;
- Dažreiz prasa vairāk laika nekā ierastā mācību darbība;
- Var prasīt lielākus materiālus resursus;

- Diezgan liela jautrība, liels skolēnu kustīgums ne vienmēr patīk skolotājiem un administrācijai;
- Skolēni sāk vairāk apspriest mācības ar vecākiem, draugiem, skolotājiem (Maslo, 2003: 139).

Jebkurš mācību materiāls, kuram ir emocionāla nokrāsa, tiek uztverts daudz labāk. Veiksmes prieks, neveiksmes, vilšanās, kā arī dusmas uz dalībniekiem, kuri nepilda spēles likumus, atstāj tikai labu iespaidu uz mācīšanos. Emocionāli pārdzīvots mācību saturs tiek apgūts it kā pats no sevis.

Organizējot svešvalodu mācīšanās procesu, jāapzinās, ka "valodas mācīšanās un apguve ir kompleksi lielumi, un nav viegli noteikt, kas tieši mācībās nosaka mācīšanās rezultātus" (Maslo, 2003: 142).

Ietverot spēles svešvalodu mācību procesā, tās tiek iedalītas trijās grupās:

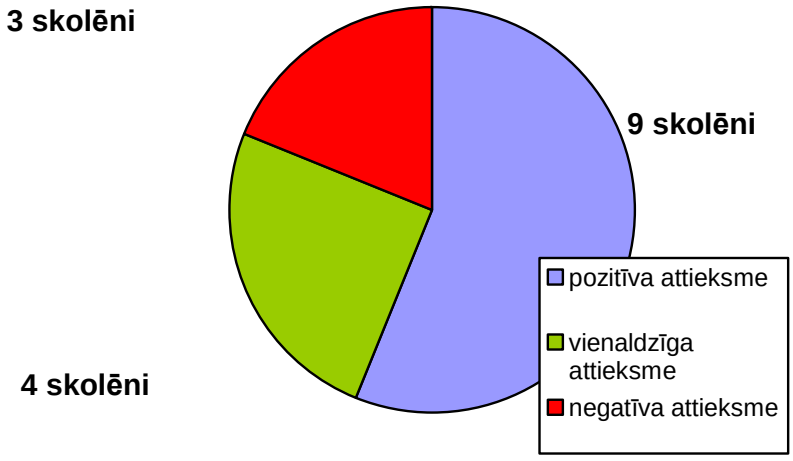
1. Īsās, vieglās un ātrās spēles, kuras tiek spēlētas pirms attiecīgās mācību darbības. Tām ir iesildīšanās efekts. Pamatā ir novērojums, ka mācību process, pirms kura tiek veiktas šādas mācību darbības, norit veiksmīgāk nekā mācību process, kuru iesāk uzreiz;
2. Mācību spēles, kuras dod iespēju lēni un pamatīgi strādāt ar mācību saturu. Tās ir spēles ar vingrināšanās fāzēm, kuras domātas, piemēram, vārdu krājuma vai gramatikas iegaumēšanai, klausīšanās vai runāšanas prasmju izkopšanai. Šādu spēļu pamatā ir atmiņas trenēšana;
3. Mācību spēles, kurās ir iespēja lietot apgūto mācību saturu.
4. Spēle kā vērtēšanas forma.

Valodas darbības, mācīšanās un mācīšanas pieredzi skolēni gūst, mācoties patstāvīgi un kopā ar citiem. Tomēr prakse rāda, ka skolēniem, mācoties kopā ar citiem, rezultāti ir ātrāk redzami, sasniegumi augstāki un tiek attīstītas arī saskarsmes prasmes. Balstoties uz šiem argumentiem, darba autore savā praksē izmanto spēli kā efektīgu līdzekli angļu valodas apguvē.

Angļu valodas mācībās izmantojamās interaktīvās metodes iegūst specifisku nozīmi, proti, tās vienlaikus tiek lietotas gan valodas zināšanu apguvei, gan valodas izmantojuma iespēju apguvei. Bez tam šīs metodes darba procesā neizbēgami sintezējas ar pierastajiem klasiskajiem mācīšanās paņēmieniem. Galvenais akcents mācību stundās tiek likts uz darba procesu, tāpēc bieži tiek lietots skolotāja

skaidrojums. Skolēniem ir skaidri jāizprot, kas viņiem īsti jādara, jo stundā visu dara skolēni, skolotāja lielākais darbs paliek "aiz kadra"; tas ir tāds sagatavošanas darbs, lai stundā visu varētu veikt skolēni paši. Skolotājs tikai norāda stundas uzdevumu, ievada darbā, izsniedzot iepriekš sagatavotus materiālus, paskaidro (vai nepaskaidro) darba gaitu. Interaktīvo metožu izmantojums rada tādu mācību stundu gaitu, kādu jau 20. gadsimta sākumā aprakstījis vācu pedagogs H. Gaudigs, proti, skolotājs lielāko darba daļu veic pirms stundas. Tā tiek izplānota un sagatavota tā, lai stundā strādātu skolēni.

Skolēnos jau ir izveidojies priekšstats par angļu valodas mācību priekšmetu skolā. Turpinot mācību vielas apguvi būtiski veidot pozitīvu attieksmi un veicināt interesi par šo mācību priekšmetu. Mācību procesā tas veiksmīgi realizējams ar spēles kā interaktīvas metodes palīdzību. Veicot aptauju Rīgas 28. vidusskolas 5. klasē, kurā piedalījās 16 skolēni un vēlāk apkopojot rezultātus par to, vai skolēni ar interesi iesaistās angļu valodas stundās piedāvātajās spēlēs, darba autore secināja, ka 9 skolēni labprāt apgūst svešvalodu ar spēles palīdzību, 4 skolēnu attieksme ir vienaldzīga pret spēlēm angļu valodas stundās, bet 3 skolēni nelabprāt vēlas apgūt angļu valodu ar spēles palīdzību (skat. diagrammu Nr. 1).



Skolēnu attieksme pret spēlēm angļu valodas stundās

1. diagramma

Diplomdarba autore arī uzskata, ka spēles metode ir atbilstoša šī vecuma posma skolēniem, jo šī interaktīvā metode pieprasa ne tikai valodas prasmi, bet attīsta arī citas prasmes kā fantāzijas un improvizēšanas prasmi, situāciju analizēšanas prasmi. Izmantojot spēli kā interaktīvu metodi, skolēni ne tikai apgūst svešvalodu, bet arī apgūst sadarbības prasmes, jo interaktīvas metodes galvenā iezīme ir sadarbība.

3. 1 5. klases skolēnu gatavība spēlei

Katra bērna attīstības līmeni nosaka ļoti daudzas likumsakarības un individuālas īpatnības. 5. klases skolēnu attīstība atbilst pusaudžu vecumposma periodam. Šajā periodā izveidojas bērna personības pamatiezīmes un kvalitātes, kā arī atklājas visos iepriekšējos periodos izveidojušās ietekmes emocionālajā, kognitīvajā, sociālajā sfērā. Lielākā vai mazākā mērā pusaudzi raksturo negatīvisms, opozīcija, nepakļaušanās, bērns meklē savu identitāti.

Pusaudžu periodu iezīmē apziņas maiņa par sevi, kas sakrīt ar fizioloģiskajām izmaiņām viņa ķermenī. Tā kā pusaudzim būtiski mainās fizioloģija, fizioloģiskie procesi, viņš sāk koncentrēties uz savu ķermeni, uz ārējo izskatu. Ārējais izskats kļūst par dažādu pārdzīvojumu cēloni un pašvērtējuma ietekmētāju.

Sākumā pusaudzis ir apjucis, kaunīgs, nedrošs par sevi, vēlāk arvien vairāk izjūt sevi kā pieaugušu. Pusaudzis vēlas būt pieaudzis, vēlas pats izlemt un darīt, vēlas būt līdzvērtīgs pieaugušajiem, lai viņu vairs neuztver kā bērnu.

Pusaudžu vecumā mainās autoritātes – no pieaugušā kā etalona, kā autoritātes līdz vienaudžiem kā etalonam un autoritātēm.

Pusaudži saskarsmē var vadīties nevis pēc tā, ko saka veselais saprāts (pieaugušais), ko saka kādas morāles normas vai vispārējas pieklājības noteikumi, bet pēc tā, ko saka vienaudžu grupa. Skola kļūst galvenokārt par iespēju satikties ar draugiem un domubiedriem, mācības – par iespēju pašapliecināties. Pusaudžu periodā pieaug sava nozīmīguma apziņa. Vienaudžu grupa kļūst par pusaudža personības attīstības, mācību darba, pašvērtējuma korekcijas galveno avotu.

Katram skolēnam ir svarīga psiholoģiskā komforta izjūta klasē, tāpēc ļoti nopietni un pārdomāti vajadzētu izvēlēties spēles, ņemot vērā attiecīgās klases mikroklimatu un vecumposmu īpatnības. Tas īpaši attiecas uz spēlēm, kurās paredzēts individuāls stāstījums par savām izjūtām, patīkamo, vēlamo, nākotnes iecerēm un citiem personiskiem tematiem, par kuriem skolēns nelabprāt grib runāt. Lai sasniegtu mērķi šāda veida spēlēs, klasē ir neieciešama labvēlīga un atbrīvota atmosfēra, kā arī būtisks faktors ir piemērotu skolēna vecumposma īpatnībām, interesēm atbilstošu spēļu izvēle.

Bērniem šajā vecumposmā ir novērots paaugstināts pašvērtējums. Kad pusaudzim ilgstoši neveicas kādā mācību priekšmetā, draudzībā, sportā, viņš neapzināti tieksies atrast kādu citu jomu, kur viņam ir iespēja pašapliecināties.

Galvenais jaunveidojums izziņas procesu attīstībā ir prasmes un iemaņas veidot pašam savas hipotēzes, jaunu, abstraktu jēdzienu apguve, to lietošana uzdevumu risināšanā, teorētiskās domāšanas izveide. Pieaug pašizziņas, paškontroles nozīme, spējas izvēlēties no vairākiem variantiem vienu pēc noteiktām pazīmēm, spējas pašam improvizēt, nevis atkārtot pēc šablona, spējas plānot darbību, eksperimentēt.

Atmiņas procesos arvien lielāka nozīme ir loģikai un gribai – tīšās iegaumēšanas un tīšās reproducēšanas pastiprināšanās. Iegaumējot informāciju, viņš meklē loģiskās kopsakarības starp informācijas elementiem. Taču pusaudžiem vēl dominē mehāniskā atmiņa – iekalšana pēc vairākkārtējiem atkārtojumiem. Tā kā pusaudžu periodā pieaug informācijas apjoms, pusaudži var sākt sūdzēties par atmiņu, jo jāiegaumē arvien lielāks informācijas daudzums.

Bērns pusaudžu periodā nespēj iegaumēt, ja viņš neizmanto loģiskās domāšanas operācijas – salīdzināt, analizēt, sintezēt, abstrahēt. Iegaumēt un atcerēties nozīmē domāt.

Šajā laikā bērnam attīstās vispārīgās intelektuālās spējas, tendence eksperimentēt, nepieņem gatavas hipotēzes, bet meklēt savas un pārbaudīt tās, vēlme skaļi apliecināt savus sasniegumus, gūt novērtējumu, griba uzņemties vairāk nekā spēj izpildīt, patstāvīgi jaunā meklējumi, tendence vispārināt (Svence, 1999).

Pusaudži vēlas, lai skolotāji izturētos pret viņiem kā līdzīgiem.

3.2. Svešvalodas apguve 5. klasē

Valoda tiek uztverta kā funkcionālais saskarsmes līdzeklis, un mācības tiek izprastas kā kognitīvais un sociālais konstruēšanas process, kurā valodas meklējumi, apkārtne, mijiedarbība un izpratne tiek skatītas kā apguves vienības (Zimņaja, 1991).

Tāpat kā jebkura mācību priekšmeta apguvē, mācīšanās ieņem visnozīmīgāko vietu svešvalodu apguvē. Tikai tai ir sava specifika. I.Zimņaja (1991), analizējot svešvalodu mācīšanos, norāda, ka tā ietver sevī pieņemšanas procesu, pārstrādi domās, iegūto zināšanu saglabāšanu un to pielietošanu jaunās situācijās, kas prasa praktisku un teorētisku uzdevumu risināšanu (Zimņaja, 1991: 93). Mācīšanās laikā notiek zināšanu apguve, kas ir sarežģīta skolēnu izziņas darbība, kas sevī ietver uztveri, atmiņu, domāšanu un ko nosaka jūtas, griba. Tas ir ļoti sarežģīts process, kas sevī ietver materiāla pieņemšanu, to pārdomāšanu, iegaumēšanu un pārvaldīšanu, kas dod iespēju šo materiālu pielietot dažādās dzīves situācijās. Zināšanu apguve lielā mērā atkarīga no sistemātiskuma, mācību materiāla jēgas organizācijas, personīgās nozīmības un no tās emocionālās attieksmes, ko materiāls izsauc skolēnā. Ja pats mācību materiāls, tā pieņemšanas process izsauc prieku, apmierinājumu, tad tas rada psiholoģisko pamatu apguves efektivitātei.

Angļu valodas kā pirmās svešvalodas apguvei Rīgas 28. vidusskolas 5. klasē ir paredzētas četras stundas nedēļā.

Angļu valodas mācību mērķi 5. klasē ir :

- Sagatavot skolēnus angļu valodas apguvei vidusskolā, akcentējot lasīšanas un rakstīšanas pamatmehānismu attīstību.
- Veidot skolēnu pirmās sarunvalodas prasmes angļu valodā.
- Angļu valodas apguves procesā veicināt pozitīvas attieksmes veidošanos pret angļu valodu un kultūru (Svešvalodas pamatizglītības standarts, 2002).

Svešvalodu mācīšanās laikā skolēnam ir būtiski apgūt darbības ar valodas materiālu un īpaši komunikatīvās darbības, īpaši svarīgi tas ir uzsākot nedzirdētas valodas apguvi.

Zinot to, kā skolēns mācās svešvalodu, skolotājs sekmīgāk var vadīt svešvalodu apguvi, jo skolotājam valodu apguvē ir liela nozīme. I.Zimņaja (1991)

norāda, ja skolotājs izvirza mācīšanās etapam atbilstošus uzdevumus un organizē tiem atbilstošu skolēnu darbību, vadot to ar konkrētu pasniegšanas paņēmienu palīdzību, tad maksimāli īsā laikā ir iespējams panākt vēlamo rezultātu. Skolēns realizē darbību, izmantojot mācīšanās paņēmienus, kas ir atbilstoši pasniegšanas paņēmieniem.

Jebkurš skolēns, vecāks, skola vēlas gudru, erudītu skolotāju; tādu, kurš mācīs bērnu un audzinās viņu par personību. Sabiedrība patlaban ļoti daudz gaida no svešvalodu skolotāja. Ar šī skolotāja darba rezultātu palīdzību sabiedrība un vecāki redz saviem bērniem iespēju iekļūt pasaules darba tirgū, jo bērni pratīs valodu. Jebkurš skolotājs, lai arī cik zinošs un erudīts viņš būtu, nevar būt pārliecināts par vienas vai otras metodes vai metodiskā paņēmiena lietderību, nelietojot to praksē. Tikai prakse pierāda, kuri metodiskie paņēmieni ir lietderīgi, jāņem vērā tā vai cita vecuma bērnu psihofizioloģiskās īpatnības un jāprognozē, kādu metodiskās darbības virzienu tieši ar šo paņēmienu attīstīs; kādas prasības ir paņēmienu sagatavošanas, norises un rezultātu vērtējumu daļā.

Kā zināms, katrs mācību process pirmkārt ir skolotāja un skolēnu saskarsmes process. Svešvalodu mācīšanās laikā tas nav tikai saskarsmes process, bet gan saskarsmes mācīšana un pie tam vēl nezināmā, tajā brīdī apgūstamā valodā. Ja analizē mācīšanos svešvalodas stundā, var pārliecināties, ka tā sastāv no daudzskaitlīgām skolotāja un skolēnu iedarbībām (saskarsmes aktiem). Katrā saskarsmes aktā notiek gan savstarpēja informācijas apmaiņa, gan kopēja darbība tās apstrādē vai pielietošanu citos darbības veidos, gan skolotāja un skolēnu savstarpējās attiecībās, gan skolēnu attiecībās savā starpā - abpusēja sapratne vai nesapratne, pieņemšana vai nepieņemšana.

Liela un būtiska nozīme pilnvērtīgā spēļu norisē ir atmosfērai klasē, kuru galvenokārt nosaka skolotāja izturēšanās spēļu laikā – piedalīšanās kā dalībniekam vai kā novērotājam. Pirmo variantu var realizēt, piemēram, pāru sarunās klasēs un ar nepāra skolēnu skaitu. Tas rada nepiespiestību un jautrību, kas ir veicinoši un vēlami faktori komunikatīvo prasmju attīstīšanā, kā arī novērš psiholoģisko barjeru starp skolēnu un skolotāju. Otrajā variantā skolotājs var novērot, kā skolēni valodas zināšana prot izmantot praksē, atzīmēt raksturīgākās kļūdas, lai tās vēlāk kopīgi pārrunātu un izlabotu. Svarīgi, lai skolotājs, novērodams skolēnu darbību, palīdzētu vienīgi tādos gadījumos, kad to lūdz paši spēles dalībnieki.

Tādēļ nevar uzskatīt, ka skolotāja saskarsmes process ar skolēniem sākas tikai no runas momenta un beidzas ar runas informācijas apmaiņu. Šeit svarīgs ir viss: kāds ir skolotāja uzdevums, un kas skolotājam zināms par skolēniem, ar kādu mācīšanas saturu viņam būs jādarbojas (mācību materiāls, paredzamās darbības), kāds ir skolēnu zināšanu līmenis un uz kādu skolēnu zināšanu līmeni jātiecas, un kā uzvesties, kā ieiet klasē, kā vadīt stundu. Šeit kļūst aktuāls viss, kas skolotājam ir zināms par svešvalodu apguves mērķiem, par mācību priekšmeta specifiku, par metodēm un paņēmieniem.

Skolotājam ir būtiski un svarīgi apzināties, ka tieši profesionāla svešvalodu saskarsmes prasmju pārvaldīšana veicina skolēnu mācīšanās pareizu organizāciju.

D. Prets (2000) norāda, ka skolotājam ir liela loma skolēnu svešvalodu mācīšanās laikā un skolotājs:

- Novērtē katra bērna attīstības stadiju un uz šī vērtējuma pamata izmanto bērnam piemērotas mācību formas;
- Rūpīgi, ņemot vērā skolēnu attīstību, intereses, viņa personiskās un akadēmiskās vajadzības, plāno valodas apgūšanu, nosaka prioritātes, apsver izmantojamos materiālus, aktivitātes, laiku, izdevības un grupēšanas iespējas;
- Vairo skolēna interesi par valodu;
- Izraisa skolēnos apzinātu vēlmi mācīties un gūt izcilus rezultātus;
- Aktīvi piedalās skolēnu valodas apguves pieredzē, atbalstot pozitīvus mēģinājumus, izskaidrojot, uzsverot alternatīvas un citādi palīdzot;
- Runā skaidrā un pārliecinošā svešvalodā un liek skolēniem noticēt, ka skolotājs augstu vērtē šo valodu, taču neuzspiež viņiem savu vērtību sistēmu un gaumi (Prets, 2000: 234).

Spēles vadīšana izvirza īpašas prasības skolotāja valodai, viņa prasmei izmatot mīmiku, balsi, žestus, kā arī vispārīgās pedagoģiskās saskarsmes prasmei. Kā uzsver V. Ernstsone (1999) spēle būs veiksmīga tikai pie sekojošiem nosacījumiem , ja skolotājs pratīs:

1. Veidot atmosfēru, kurā skolēnam pirms katra izteikuma nerastos bailes un nepārliecinātība par sevi;
2. Piedalīties spēlē, identificējot sevi ar skolēniem;
3. Būt izturēts konfliktsituācijās;

4. Pierādīt spēles dalībniekiem, ka viņš tos uzskata par līdzvērtīgiem (to var panākt, piemēram, dodot viņiem iespēju arī patstāvīgi organizēt spēles vai arī to detaļas);
5. Interesanti un daudzveidīgi organizēt darbu, ievērojot skolēnu vecuma un interešu īpatnības.

Svešvalodu mācīšanās procesā būtiski ir tas, ka skolotājs un skolēni savstarpējā mijiedarbības procesā uzstājas kā runas partneri un skolotājam, lai atrastu skolēnā sarunu biedru:

1. Jārunā dabiski, ne mehāniski, iemācīti, vēršot uzmanību uz sarunu biedra reakciju;
2. Paņēmienu jārealizē līdz galam;
3. Jāievēro sarunas biedra, šajā gadījumā, skolēna intereses;
4. Jābūt atklātam, pat tad, ja traucē subjektīvi iemesli;
5. Jāseko izteikumu intonācijai, žestiem, mīmikai, tas dos iespēju labāk iedarboties uz sarunu partneri;
6. Jābūt labvēlīgam, skolēnam jājūt, ka viņa intereses ir arī skolotāja intereses.

Aplūkojot svešvalodu mācīšanās procesu, var secināt, ka svešvalodu mācīšanās ir sarežģīts process, kura laikā skolēnam jāapgūst darbības ar valodas materiālu un īpaši komunikatīvās darbības. Liela loma šajā procesā ir skolotājam un viņa izvēlētajām darba formām un radītajam emocionālajam klimatam. Ir svarīgi, lai skolotājs šīs darba formas apzinātu un attiecīgi varētu organizēt mācīšanās aktivizāciju.

Latvijas skolēni ilgus gadus un arī patlaban dzīvo vidē, kurā nav noteiktas angļu un angļu valodas komunikācijas. Visi pārējie priekšmeti, izņemot svešvalodas, Latvijas valsts skolās tiek mācīti dzimtajā valodā. 5. – 9. klasēs skolēns caurmērā piecas līdz sešas stundas dienā runā latviski, tomēr ir saprotams, ka ierodoties uz angļu valodas stundu, kura ir gandrīz vienīgā stunda visā diennaktī un ne katru dienu, kad skolēns dzird un runā angliski, daļai skolēnu var rasties psiholoģiskas bailes, apmulsums, uzsākot sarunu ar skolotāju svešvalodā.

Skolotāja uzdevums ir radīt tādus apstākļus, lai skolēns stundā justos labi, lai skolēna – otra skolēna – skolotāja savstarpējā saskarsme būtu labvēlīga, lai katrs skolēns justos brīvi un droši varētu izteikt savu attieksmi pret to vai citu parādību,

mācāmo vielu. Sevišķi nepieciešams tas ir skolēniem, kuri ir nedroši un nav pārliecināti par savām spējām. Skolēns mācību procesā ir centrālā persona, kas apgūst mācību vielu. Skolotājs, stundas atmosfēra, mācību līdzekļi palīdz skolēnam apgūt valodu.

Spēles var lietot kā stimulējošu metodi, sākot vai beidzot stundu, lai uz laiku pārtrauktu stundu, lai radītu pārmaiņas, mazinātu spriedzi, saspīlējumu pēc testa vai koncentrētas vingrināšanās vai jebkurā laikā, kad skolotājs jūt nepieciešamību pēc tām, piemēram, situācijās, kad skolēnu interese vai motivācija atslābst, apsīkst.

Diplomdarba autore savā pedagoģiskajā darbībā, lai pārliecinātos par spēles kā interaktīvas metodes iekļaušanas efektivitāti angļu valodas stundās, izstrādāja sekojošus kritērijus, pēc kuriem vadījās arī pedagoģiskajā izmēģinājuma darbībā:

- Attieksme pret angļu valodu kā mācību priekšmetu;
- Skolēnu pašvērtējums;
- Interese par veicamo uzdevumu angļu valodas stundās;
- Laiks, kāds bija nepieciešams, lai saskatītu pirmās izmaiņas;
- Zināšanu apguves līmenis (izmantojot tradicionālu un netradicionālu pārbaudes metodi).

Humānā pieeja dod iespēju skolēnam justies brīvi, apgūstot mācību vielu, taču, lai cik demokrātisks savā attieksmē būtu skolotājs, viņam ir jāzina un jāizvēlas tādi darba paņēmieni, kas dotu iespēju skolēnam stundā justies labi, mācību vielu apgūt ar patiku, bet kas vienlaicīgi sekmētu skolēna angļu valodas apguvi un attīstību visos četros veidos: runāšanu, klausīšanos, lasīšanu un rakstīšanu.

4. Interaktīvās spēles angļu valodas apguvē 5. klasē

Diplomdarba autores mērķis ir izzināt spēli kā interaktīvu metodi un tās iekļaušanas iespējas angļu valodas stundās. Pedagoģiskā darbība virzīta tā, lai bērnam aktīvi līdzdarbojoties, tiktu veicināta angļu valodas apguve. Pētījums tika veikts, balstoties uz bērna individuālajām īpašībām, kuras sekmē personības attīstību kopumā.

Lai sasniegtu diplomdarbā izvirzīto mērķi, diplomdarba autore ņēma vērā sekojošus faktorus:

1. Kāds ir spēles galvenais mērķis?

2. Kas var interesēt skolēnus? Cik viņi ir veci, cik nopietni vai vieglprātīgi, kāda ir viņu motivācija angļu valodas apguvei?
3. Kad spēle tiks lietota? Reakcija uz spēli var būt dažāda, piemēram, trešdienas rītā un piektdienas pēcpusdienā. Tāpat skolēnu reakcija uz spēli pēc testa vai gramatikas vingrinājumiem var būt savādāka nekā pēc diskusiju stundas.

Lai sekmētu angļu valodas apguvi pamatskolas 5. klasē, tika izstrādāts pētījuma plāns.

4.1 Pētījuma plāns

Par pētījuma norisi Rīgas 28. vidusskolas 5. klasē tika informēti pārējie pedagogi, ar kuriem tika saskaņotas mācību programmas, un bērnu vecāki.

Pētījums tika organizēts vairākos etapos:

- Sagatavošanās - tika atlasītas spēles un izveidots spēļu komplekts, kas tika izmantots pētījumā;
- Izpēte - tika veikta skolēnu anketēšana un novērošana, lai noskaidrotu skolēnu attieksmi, domas par angļu valodu, par angļu valodas priekšmetu un interesi par spēlēm angļu valodas stundās;
- Pētījuma veikšana – sagatavotā spēļu komplekta iekļaušana mācību procesā;
- Iegūto datu analīze.

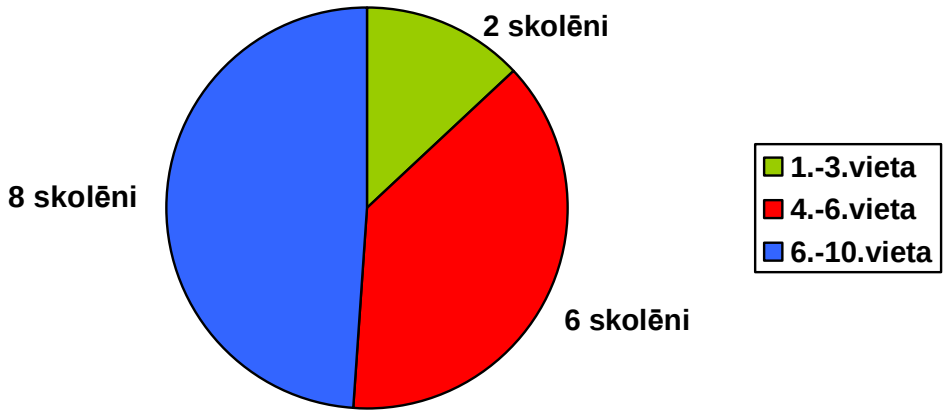
Pedagoģiskās metodikas un psiholoģiskās literatūras analīze ļauj secināt, ka skolotājam svešvalodas apguvē, izmantojot interaktīvās metodes, ir iespējams bērnos radīt interesi par valodu, tās apgūšanas nozīmi un nepieciešamību, ja viņš strādā šādos virzienos:

- Veic bērnu izpēti, tādējādi nosakot viņa attīstības virzību attieksmē pret angļu valodu, angliski runājošo valstu kultūru un sadzīvi;
- Izpēta ģimenes, lai nodrošinātu sekmīgu sadarbību.

Atsevišķa gadījuma pētījums tika veikts mācību stundu ietvaros. Skolēni tika vēroti ikdienā, kā arī mācību stundās. Darba organizācijas formas veidotas tā, lai

atbilstu skolēna interesēm un tiktu rosināta viņu aktivitāte svešvalodas apguves procesā.

Pirms pedagoģiskā izmēģinājuma darbības uzsākšanas diplomdarba autore izvērtēja sākotnējo situāciju, noskaidrojot 5.klases skolēnu attieksmi pret angļu valodu kā mācību priekšmetu. Skolēn tika lūgti, sarindot visus mācību priekšmetus sarakstā, sākot ar viņuprāt svarīgāko. Vienpadsmit apgūstamo priekšmetu sarakstā – 2 skolēni angļu valodu ievietoja pirmajā trijniekā, 6 skolēni angļu valodu nosauca pozīcijā no 4. – 6. vietai, bet 8 skolēni ievietoja angļu valodu vēl zemākā vietā. Procentuāli tas izskatās šādi :



Skolēnu domas par angļu valodas priekšmetu un tā novietojums pārējo mācību priekšmetu sarakstā

2. diagramma

Pēc rezultātu apkopošanas par skolēnu attieksmi pret angļu valodu kā vienu no apgūstamajiem priekšmetiem, darba autore secina, ka lielākajai daļai skolēnu angļu valoda šķiet ne īpaši svarīga, tai starp pārējiem mācību priekšmetiem tiek atvēlēta nebūtiska loma. Lai gan bērni apzinās, ka angļu valodas zināšanas ir nepieciešamas, lai veiksmīgi varētu iekļauties patreizējā sabiedrībā, viņu attieksme pret angļu valodu kā mācību priekšmetu ir mazsvarīga. Bērnu atbildes par attieksmi pret angļu valodas priekšmetu apskatāmas 2. pielikumā. Autores uzdevums - skolēnos rosināt interesi par angļu valodas priekšmetu, motivēt skolēnus tā apguvei.

Lai objektīvāk būtu iespējams izvērtēt izmēģinājuma laikā gūtos rezultātus, to uzsākot, kā vērtēšanas kritērijs tika izmantots skolēnu pašvērtējums, pašvērtējuma anketu skatīties pielikumā Nr. 4. Pašvērtējums ir svarīgs, jo tajā izpaužas bērna emocionāls pārdzīvojums, prieks par paveikto, sarūgtinājums par neveiksmēm. Skolēnu pašvērtējums pastāv blakus skolotāja sniegtajām bērna zināšanu vērtējumam. Darba autore secina, ka pirms izmēģinājuma darbības veikšanas lielākai daļai skolēnu ir zems pašvērtējums. To var izskaidrot ar krasajām atšķirībām starp skolēna pašvērtējumu, citu bērnu vērtējumu un skolotāja vērtējumu. Skolēni uzskata angļu valodu par grūtu priekšmetu. Ja skolēnam ir grūtības valodas apguvē, viņš nevar atbrīvoties un tas ved pie nepilnvērtības kompleksa. Skolēni ir nedroši, nepārliecināti, negribīgi vērtē savu un citu darbu. Spēles angļu valodas stundās rada piemērotas situācijas, lai vienaudži varētu viens otru iepazīt un adekvāti novērtēt. Darba autore, izmantojot spēles mācību procesā, novēroja, ka skolēni mācību gada sākumā bija sasaistīti, nedroši, nelabprāt iesaistījās aktivitātēs, noskaņojušies uz sacensību. Semestrim turpinoties, viņi kļuva atraisītāki, drošāki, ar interesi iesaistījās mācību procesā. Skolēniem vajadzēja spēlēt aktīvu lomu mācību stundās un tas palīdzēja viņiem kļūt drošākiem un aktīvākiem.

Laiks kā kritērijs tika izvēlēts, lai noskaidrotu, cik iespējami īsā laikā būs saskatāmas pirmās izmaiņas bērnu attieksmē pret angļu valodas apguvi.

Darba autore, iekļaujot spēles angļu valodas apguves procesā, zināšanu pārbaudi veica ar tradicionālām metodēm (pārbaudes darbiem, patstāvīgiem darbiem, kontroldarbiem, testiem) un arī ar netradicionālām metodēm (spēlēm).

Lai sasniegtu diplomdarbā izvirzīto mērķi, mācību stundas tika plānotas atšķirīgi. Tika veidotas tādas situācijas, lai bērnos rosinātu interese par angļu valodas apguvi. Lai skolēns sekmīgi apgūtu svešvalodu, ir jābūt motivācijai to darīt. Valodas mācības galvenokārt notiek klasē, kur skolēni apgūst valodas teoriju un valodas lietojumu. Bet ar to nepietiek, lai valodu prastu lietot arī reālajā dzīvē. Tāpēc arī svešvalodu stundā ir vajadzīga saikne ar reālo valodas lietojumu, kas motivētu skolēnus to apgūt un lietot. Pēc darba autores domām, metodes, kas veido saikni starp valodas teoriju un tās praktisko lietojumu, ir spēle. Viens no izglītības mērķiem skolā attīstīt katra skolēna prasmes un spējas. Spēles metode piedāvā skolēniem veidu, kā vingrināties valodas lietošanā, kas viņam šķiet interesants un pieņemams, tāpēc angļu

valodas stundu laikā tika veiktas dažādas darbības – spēles, grupu un pāru darbs, pārrunas, lai skolēnus motivētu apgūt valodu un aktīvi iesaistītu radošā darbībā.

Diplomdarba autore sava atsevišķa gadījuma pētījuma gaitā centās ar spēles kā interaktīvas metodes palīdzību radoši iesaistīt skolēnus mācību procesā, motivēt viņus angļu valodas apguvei, rosināt interesi par svešas zemes kultūru, sadzīvi. Izmantojot spēles metodi angļu valodas stundās, skolēni it kā netīši, tiek aktīvi iesaistīti mācību procesā, tādejādi valoda tiek apgūta sekmīgāk un kvalitatīvāk. Valodas apguves process notiek sadarbojoties un, kā pierāda statistika, ar netradicionālām metodēm iegūtās zināšanas un prasmes ir stabilākas un noturīgākas.

Lai veidotos sadarbība starp bērniem, skolotājiem un vecākiem, tika domāts par tādām sadarbības formām, ar kuru palīdzību šajā procesā varētu iesaistīt vecākus. Par izmēģinājuma darbību tika informēti vecāki un lūgti iesaistīties aktivitātēs par kurām viņus informēja bērni un skolotāji.

4.2 Pētījuma gaita un datu analīze

Par mācīšanās devīzi, apgūstot svešvalodu, jākļūst ne tikai runas apguvei, bet spējai kontaktēties, pat tad, ja valodu zināšanas ir elementāras. Runāšanai, tāpat kā jebkurai darbībai, ir vajadzīga motivācija. Stundas materiāliem jābūt tādam, lai katram skolēnam būtu pārliecības sajūta. Tradicionālās mācību metode iedarbojas uz kreiso smadzeņu puslodi vairāk nekā uz labo, tāpēc mums valodu stundās būtu jāizmanto vairāk labās puslodes emocionālās spējas. Mācoties runāt nedrīkst atteikties ne no vienas metodes.

Spēles metode dod iespēju izrauties no ierastās rutīnas, plānot darbu un būt pašiem par to atbildīgiem, rada prieku, kas ir nozīmīgs faktors veiksmīgam darbam.

Darba autore pedagoģiskajā praksē un atsevišķa gadījuma pētījuma laikā, iekļaujot spēles angļu valodas apguves procesā, strādāja pēc E. Maslo (2003) mācību spēļu iedalījuma, kas minēts darba 18. lappusē.

Atsevišķa gadījuma pētījumā, sākot angļu valodas stundas, diplomdarba autore, mācību procesā iekļāva īsās, vieglās un ātrās spēles. Kā uzsver E. Maslo (2003), tām ir iesildīšanās efekts. Tās ir spēles, ar kuru palīdzību, skolotāja atkārto iepriekš mācītos vārdiņus, gramatiskās formas, locījumus; tās ir spēles, kuras tiek

spēlētas pirms attiecīgās mācību stundas darbības. Šīs iesildīšanās spēles ļauj skolēniem pārslēgt uzmanību no iepriekšējās stundas un dot ievirzi notiekošajai mācību stundai. Šī ievirze ir neuzkrītoša, neuzbāzīga, tā notiek it kā netīši, spēlējoties. Tādā veidā skolēni tiek mudināti pilnveidot un nostiprināt jau esošās zināšanas un iemaņas.

Pēc autores domām, veiksmīga iesildīšanās spēle ir „Tik Tak Bumm" - ātrā vārdu spēle. Spēles dalībnieki atrodas izveidotā aplī. Tiek iedarbināta spēles bumba (pulkstenis, hronometrs), bet neviens no spēles dalībniekiem nezina, cik ilgi tā darbosies – 10, 20, 30 sekundes, bet varbūt veselu minūti. Spēles dalībnieks atklāj vienu no kārtīm, kur attēlotas dažādas vietas, situācijas un lietas, mantas. Kura spēles dalībnieka rokās nonākusi bumba, hronometrs, tam jāsauc vārds (var arī veidot teikumu par attēlu), kas ir saistīt ar attēlā redzamo, pirms bumba uzsprāgusi. Šī spēle attīsta bērna radošo domāšanu, vārdu krājumu un reakcijas ātrumu.

Skolēni rotaļājoties attīsta iztēli, atkārto vārdiņus un frāzes, tiek apgūtas arī konkrētas gramatiskas formas, tiek radīta pozitīva gaisotne, tiek dota angļu valodas ievirze. Spēlei iespējami dažādi varianti, kas piemērojami tobrīd apgūstamajam mācību saturam. Iesildīšanās spēles kartītes par tēmu - dzīvnieki un ko tie prot darīt, skatīties pielikumā Nr. 5. Šajā spēles variantā skolēniem ir jānosauc dzīvnieks un ko tas prot darīt angļu valodā (piemēram, gulbis prot peldēt utt.).

Spēle, kas skolēniem patīk un ko darba autore arī izmanto kā iesildīšanās elementu angļu valodas stundas ir – „Pass the Bomb". Spēle - ātrdomātājiem - domā, atkārto, ātri apgūsti un nostiprina valodas zināšanas. Panākumu pamatā ir īstais vārds īstajā laikā. Katrs spēlētājs cenšas atbrīvoties no draudīgi tikšķošās bumbas. Lai tas izdotos, jāpaceļ kārts un jāizdomā vārds, kas satur uz kārts uzdrukātos burtus. Tikai nosaucot izdomāto vārdu, tikšķošā bumba var tikt nodota nākamajam spēlētājam. Šī spēle ir lielisks palīglīdzeklis, lai neformālā gaisotnē atkārtotu un nostiprinātu svešvalodu zināšanas, piemēram, vārdu krājumu par konkrēto tēmu. Šīs spēles kārts par mācību piederumiem, priekšmetiem un mācību procesiem apskatāmas pielikumā Nr.6.

Mācību gada sākumā skolēni šādu aktivitāti pieņēma nelabprāt, iesildīšanās spēles viņiem likās nevajadzīgas, mazliet bērnišķīgas.

Autore vēlējās noskaidrot, vai iesildīšanās spēļu iekļaušana valodas apguvē ir veiksmīga. Veicot eksperimentu, pāris mācību stundas uzsākot ar īsajām un vieglajām spēlēm, bet pāris stundas, kurās mācību process tika uzsākts uzreiz, autore secina:

1) spēles stundas sākumā atraisa skolēnus un sagatavo mācību vielas apguvei;
2) skolēns turpina aktīvi iesaistīties mācību procesā visas stundas laikā;
3) ar spēles palīdzību it kā netieši tiek dota ievirze valodas apguvei turpinot stundu;
4) mācību procesu uzsākot uzreiz skolēni stundā iesaistās pasīvi, gausi;
5) mācību vide un atmosfēra klasē kļuvusi brīvāka, līdz ar to radošāka;
6) var rasties disciplīnas problēmas, jo skolēni ir ārpus ierastās stundās noteiktās kārtības.

Autore uzskata, ka tas ir pozitīvs moments svešvalodas apguves procesā, jo skolēni ir drošāki, viņi izsakās un runā brīvāk, veidojas dialogs, kas ir ļoti svarīgi svešvalodas apguvē. Radot un veidojot kaut ko jaunu, skolēns lieto valodu un redz, cik dažāda un daudzveidīga tā var būt.

Nākošais posms, ir mācību spēles, kuras dod iespēju lēni un pamatīgi strādāt ar mācību saturu. Spēle, kuru darba autore savā pedagoģiskajā izmēģinājuma darbības laikā izspēlēja vairākas reizes ir „Misters X” (spēļu variantu par tēmu mājas darbi - Daily routines skat. pielikumu Nr. 7). Spēlei ar būt daudz un dažādi varianti, tas atkarīgs no tēmas, ko skolēni dotajā brīdī apgūst. Darba autore šo spēli izspēlēja pirmoreiz – sākot strādāt ar bērniem, lai novērtētu sākumsituāciju, otro reizi, lai novērtētu skolēnu attieksmes un interešu pārmaiņas, pēc autores piedāvāto spēļu iekļaušanas angļu valodas mācību procesā, visa mācību gada garumā.

Spēles mērķis ir nostiprināt apgūtās frāzes un vārdus, netīši rosināt interesi par angļu valodu, pilnveidot saskarsmes prasmes. Spēles noteikumi un gaita ir sekojoša – skolēniem tiek izdalītas darba lapas, tad viņiem klasē ir jāatrod kāds, kas piekrīt darba lapā nosauktajam apgalvojumam. To noskaidrojot spēles dalībnieki nedrīkst sarunāties dzimtajā valodā. Katrā lauciņā drīkst ierakstīt tikai vienu klasesbiedra vārdu. Klasesbiedra lapā jāatrod apgalvojums, kuram piekrīt jautātājs. Uzvarētājs ir tas skolēns, kas pirmais aizpildījis visus lauciņus.

Izspēlējot šo spēli pirmo reizi un analizējot mācību stundā radušās situācijas, darba autore secināja un pārliecinājās par to, ka skolēni nelabprāt piedalās mācību

procesā, bieži jautājumi tiek uzdoti dzimtajā valodā, attieksme pret angļu valodas apguvi nevērīga, skolēniem trūkst motivācijas apgūt šo valodu. Vērojot, kā skolēni iesaistās šajā spēlē, diplomdarba autore kā pozitīvu momentu atdzīst, ka tie skolēni, kas stundās parasti sēdēja nobijušies, ka viņus varētu izsaukt un viņi varētu kaut ko nezināt, droši un bez uztraukuma ar savu darba lapu iesaistījās aktivitātēs.

Lai izvērtētu pedagoģiskajā izmēģinājuma darbības laikā gūtos rezultātus, spēle – „Misters X" tika izspēlēta atkārtoti. Skolēni labprāt iesaistījās mācību procesā, motivējot angļu valodas mācīšanās nepieciešamību, skolēnu saskarsmes prasmes un iemaņas bija pilnveidojušās. Pateicoties spēles metodei, mācību procesā iesaistījās visi skolēni, arī tie, kuru zināšanu līmenis bija zems, kuri dažādu iemeslu dēļ klasē tika atstumti un nepieņemti.

Spēle, kas skolēniem likās interesanta un tika spēlēta vairākkārt ir – „Atrod otru pusīti". Spēles noteikumi sekojoši, skolēns saņem daļu informācijas, viņam iespējami ātrākā laikā jāatrod tās otra daļa. Skolēni staigā pa klasi, meklējot sev nepieciešamo informācijas daļu. Tēmu var izvēlēties, ņemot vērā izglītības standartā un angļu valodas programmā paredzēto mācību saturu 5. klasē. Spēļu kāršu savienojumi iespējami par daudziem tematiem: dzīvnieki, drēbes, dārzeņi utt. Spēlei ir neskaitāmas turpināšanas iespējas, piemēram, izveidotos vārdu pārus ievieto teikumos, veido stāstījumu.

E. Maslo (2003) izdalot spēles pēc to apmācības posmiem kā trešās izdala spēles, kurās ir iespēja lietot apgūto mācību saturu, darba autore savā praksē iekļāva, lai atkārtotu un nostiprinātu mācību vielu. Strādājot pēc E. Maslo (2003) izdalītajām spēļu kategorijām, šajā apmācības posmā skolēni bija visatsaucīgākie. Pēc diplomdarba autores domām, šim posmam vispiemērotākās ir lomu spēles, kurās skolēni izspēlē reālas un ikdienišķas situācijas, kad tiek sasaistīta prakse ar teoriju. Izspēlējot šādas spēles, palielinās skolēnu līdzdalība un rodas daudz lielākas valodas prakses iespējas. Skolēnu izskaidrojums šī posma spēļu atsaucībai, bija, ka aizbraucot uz angliski runājošām valstīm, viņi mācētu veidot dialogus, veidot elementāras saskarsmes prasmes (veikalā, lai nopirktu nepieciešamo, uz ielas, lai pajautātu ceļu utt.). Tēmas lomu spēlēm tika izvēlētas vadoties pēc mācību programmas un no apgūstamā mācību satura.

Izspēlējot šī posma spēles, darba autore parasti pārus vai grupas veidojot, centās katrā grupā iekļaut skolēnus ar dažādu zināšanu līmeni. Priekšrocība šādi

izveidotiem pāriem vai grupām ir, ka zināšanās vājākais skolēns var gūt pašpaļāvību no sava spējīgākā partnera. Skolēns ar labākām zināšanām var palīdzēt vājākiem un paskaidrot neskaidros jautājumus vai palīdzēt pie teikumu, atbilžu, jautājumu izveides.

Spēle var būt jauka izprieca, bet tai jābūt rūpīgi sagatavotai un organizētai. Spēles sagatavošanās procesā diplomdarba autore iesaistīja arī skolēnus - viņu uzdevums bija mājās sagatavot nepieciešamos materiālus spēlēm t.i. – izgriezt attēlus, uzzīmēt dažādus zīmējumus, veidot uzrakstus un ielu maketus utt. Šo uzdevumu izpildē gada sākumā viņi bija kūtri un pasīvi, bija jūtama nevēlēšanās darboties un savu brīvo laiku atvēlētu angļu valodai. Stundas laikā izspēlējot dažādas aktivitātes, skolēni apjauta un saprata, ka mājās aktīva gatavošanās mācību stundas padarīs vēl interesantākas un aizraujošākas.

Šajā posmā skolēni, netiešā veidā, it kā spēlējoties, atmiņā atsauca mācītās frāzes, vārdus. Kā pozitīvu momentu darba autore uzsver, ka šādās spēlēs iesaistās sekmēs vājākie skolēni. Izmantojot spēles metodi angļu valodas apguvē zināšanās vājākie skolēni gūst pašpaļāvību savam spējām.

Blakus tradicionālām zināšanu pārbaudes metodēm- testiem, kontroldarbiem, patstāvīgajiem darbiem, darba autore izmantoja spēli kā zināšanu apguves pārbaudes metodi. Šī pārbaudes metode sākumā arī pašai darba autorei likās diezgan interesanta un kā izaicinājums sava pedagoģiskā darba pieredzē. Lielākais uztraukums bija par spēles metodes kā pārbaudes metodes veiksmīgu iekļaušanu mācību procesā un vai šī metode dos vēlamos rezultātu un vai skolēni šo pārbaudes metodi uztvers nopietni, vai kā izklaidi, un vai šī pārbaudes metode būs efektīga. Šī pārbaudes metode arī skolēnos izsauca lielu interesi. Vērojot mācību procesu, darba autore pamanīja, ka skolēni parasti rakstot pārbaudes darbus ir saspringti, uztraukušies, viņiem ir grūti koncentrēties. Spēle kā zināšanu pārbaude palīdz skolēniem atbrīvoties, zūd spriedze un uztraukums.

Spēles izveide zināšanu pārbaudei no skolotāja prasa laiku un izdomu, tas ir darbietilpīgs process, vizuālajam materiālam jābūt skaidram, salasāmam, pievilcīgam, lai skolēns justu, ka skolotājs pielicis pūles šajā darbā. Nevīžīgi uzrakstītas, nevienāda lieluma kartes nemotivē skolēnus darboties. Spēle, ko piedāvā darba autore zināšanu pārbaudei par tēmu iepirkšanās - “Shopping”, kurā ir jānosauc tirgotavu vai veikalu nosaukumi, skat. pielikumu Nr. 8. Pielikumā Nr. 9 var apskatīt šīs spēles turpinājumu. Šādi turpinājumi iespējami par katru veikalu un tirgotavu. Katrs skolēns saņem darba

lapu, kurā tabulas veidā ir attēloti dažādi pārtikas produkti, tirgotavu nosaukumi, dārzeņu, augļu nosaukumi, mācību piederumi un mācību priekšmeti utt. Tiem attēliem, kuriem skolēns zina anglisko nosaukumu, viņš uzliek virsū kartīti, uz kuras uzraksta atbildi – vārda tulkojumu.

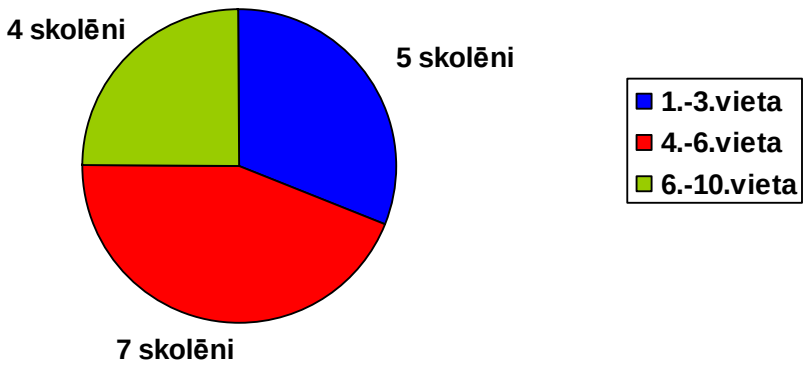
Šādu vārdu pārbaudes darbu skolēns veic ar interesi un neviltotu prieku. Lai varētu skolēnus novērtēt objektīvi, bija nepieciešams izstrādāt arī vērtēšanas kritērijus.

Šai spēlei var būt daudz un dažādi varianti, tā var būt arī ar uzdevumu, piemēram: kādus pārtikas produktus ir iespējams nopirkt konkrētā veikalā vai tirgotavā, kādas lietas, produkti tiek parasti pirkti un kādi nekad utt.

Salīdzinot un izvērtējot tradicionālo pārbaudes metodi un spēli kā zināšanu pārbaudes metodi, autore secina, ka spēle no skolotāja prasa lielāku darba ieguldījumu, bet skolēnu rezultāti ir augstāki, jo barjera un uztraukums, kas parasti ir veicot tradicionālos pārbaudes darbus, ir pazudis. Spēle kā zināšanu pārbaudes metode neprasa no skolēna sasprindzinātu uzmanību. Salīdzinot abas pārbaudes metodes un skolēnu mācību rezultātus, autore secina, ka pat zināšanās spējīgākiem skolēniem, veicot pārbaudes darbu ar tradicionālu metodi, atzīmes ir zemākas nekā tad, ja pārbaudē tiek izmantota spēle. Skolēni to izskaidro ar uztraukumu un spriedzi.

Vērojot skolēnus pildām pārbaudes darbu, kas veidots ar netradicionālām metodēm, darba autore ievēroja, ka skolēni uzdevumu veic tā it kā tas būtu parasts uzdevums, nevis pārbaudes darbs. Skolēni atbrīvojoties un nejūtot uztraukumu, pārbaudes darbu veic labāk un arī rezultāti ir augstāki.

Atkārtoti veicot aptauju par skolēnu attieksmi pret angļu valodas priekšmetu, rezultāti bija sekojoši; 5 skolēni nosauca angļu valodu pirmajā trijniekā, 7 skolēni minēja angļu valodu no 4. – 6. vietai, bet tikai 4 skolēni ievietoja apgūstamo valodu zemāk par 6. vietu mācību priekšmetu sarakstā. Procentuāli tas izskatās šādi:



Skolēnu domas par angļu valodas priekšmetu un tā novietojums pārējo mācību priekšmetu sarakstā

3.diagramma

Salīdzinot aptaujās iegūtos rezultātus, darba autore secina, ja mācību procesā vielas apguvē tiek izmantotas interaktīvas metodes, kas saista skolēnu, izraisot viņā interesi, tad rezultāts ir pozitīvs. Tātad izmantojot spēli kā interaktīvu metodi angļu valodas apguves procesā, tiek panākts, ka skolēnam aktīvi līdzdarbojoties, tiek veicināta labvēlīga gaisotne un izsaukta interese par mācāmo priekšmetu, šajā gadījumā par angļu valodu. Stunda kļūst aizraujošāka un arī interesantāka, jo skolēni ne tikai raksta un lasa, bet aktīvi piedalās tajā, izspēlējot dažādas lomu spēles gan pāros, gan grupās.

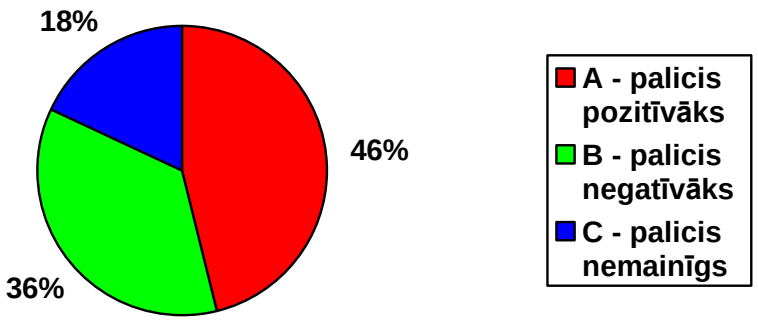
Daudzi skolēni angļu valodu uzskata par sarežģītu mācību priekšmetu, bet nevis vairs par nesaprotamu un grūti apgūstamu. Spēles metode ir palīdzējusi skolēniem, mācību procesu padarīt vieglāku apgūstamu un saprotamāku, kā arī interesantāku. Darba autore secina, ja stunda – mācību process apgūstot angļu valodu ir kļuvis aizraujošāks, tad arī skolēnu attieksme pret šo mācību priekšmetu mainās un veidojas interese par to.

Lai noskaidrotu, vai skolēnu interese par angļu valodu un tās apguves procesu ir augusi vai palikusi nemainīga. Darba autore to izvērtēja ar aptaujām, ko lūdza aizpildīt gan skolēniem, gan viņu vecākiem. Aptaujas jautājumus skatīties pielikumu Nr. 3 un vecāku aptaujas anketu skatīties pielikumu Nr. 10.

Apkopojot atkārtotās aptaujas iegūtos rezultātus, darba autore pārliecinājās par to, ka skolēnu interese, pateicoties interaktīvo metožu iekļaušanai angļu valodas apguves

procesā, ir augusi. Spēles metode palīdz ne tikai apgūt mācību vielu, bet arī palīdz veidot interesi par valodu un tās mācību priekšmetu.

Kā aptaujās atzīmē skolēnu vecāki, bērni bieži mājās pārrunājuši un dalījušies iespaidos par angļu valodas stundās notiekošajām aktivitātēm, biežāk nekā iepriekš lūguši palīdzību mājas darbu sagatavošanas procesā. No aptauju rezultātiem izriet, ka skolēni par angļu valodu izsakās pozitīvi, tā vairs neliekas tik grūta un sarežģīta, mācību process kļuvis aizraujošāks. Vecāku aptaujas anketa sastādīta tā, lai pozitīvākā atbilde būtu – a. Aptaujas procentuālie rezultāti redzami diagrammā Nr. 4.



Skolēnu vecāku viedoklis par angļu valodas stundām pēc spēļu iekļaušanas

4. diagramma

Apkopojot skolēnu atbildes ir redzams, ka interese par angļu valodu ir augusi. Skolēni motivēja angļu valodas mācīšanās nepieciešamību. Viņi uzsvēra, ka angļu valoda jāzina, lai varētu atrast labi atalgotu darbu, lai varētu ceļot un svešā valstī nerastos komunicēšanās barjera, lai varētu strādāt ar datoru un utt. Skolēnu atbilžu apkopojumus par interesi par angļu valodu procentuāli izskatās šādi:

Skolēnu interese par angļu valodu pēc spēļu iekļaušanas mācību procesā

5. diagramma

Diagrammā redzams, ka skolēnu interese par angļu valodu ir mainījusies. Pozitīvākā atbilde interešu aptaujā bija "a", bet nevēlamākā – "b" un kā redzams diagrammā, tad "a" - atbildes ir dominējošās. Izvērtējot situāciju un izdarot secinājumus, atsevišķa gadījuma pētījuma darbības laikā ar spēli kā interaktīvu metodi ir izdevies rosināt bērnos interesi par angļu valodu.

Intereses aktivizēšanos un pašvērtējuma kāpumu atsevišķiem skolēniem, autore novēroja jau pēc pirmā mēneša, kura laikā tika veikts atsevišķa gadījuma pētījums. Darba autore piekrīt Baranovas (1999) teiktajam, ka spēle palīdz veidot pozitīvas emocijas, kas nav mazsvarīgi, lai uzturētu interesi par noteiktu mācību priekšmetu vai mācīšanās procesu vispār.

NOBEIGUMS

Lai arī cik nebūtu pedagogu, psihologu, metodiķu filozofu, tiem visiem ir savs viedoklis par spēles lomu bērna dzīvē, par tās pirmsākumiem un pielietojumu. Taču visus šos cilvēkus saista arī kāds kopējs uzskats :

- spēle ir attīstoša un kā izzināšanas līdzeklis;
- spēle ir nepieciešams darbības veids bērnam, kas atbilst viņa dabai un tieksmei.

Analizējot pedagoģisko literatūru un apkopojot diplomdarba laikā gūtās atziņas, diplomdarba autore secina, ka veiksmīgai izvirzīto spēles mērķu realizēšanai, jāievēro šādi spēles organizēšanas posmi:

- sagatavošanas posms;
- spēles norise jeb gaita;
- spēles noslēgums vai pēcspēle, kur visi spēles dalībnieki visos posmos ir līdzvērtīgi.

Izvērtējot atsevišķa pētījuma gadījuma laikā gūtos rezultātus, autore nonāca pie secinājuma, ka tikai tādas darbības vērtējums, kura ir svarīga skolēnam, izsauc pašvērtējuma izmaiņas, rīcība, kas vērsta uz sadarbību, nodrošina pozitīvu gaisotni angļu valodas apguvei.

Darba autore pēc atsevišķa gadījuma pētījuma veikšanas viennozīmīgi piekrīt tam, ja skolēns aktīvi līdzdarbojas un iesaistās mācību stundās, viņš atceras daudz vairāk nekā tad, ja stunda norit tradicionāli - rakstot un lasot. Diplomdarba autore piekrīt Ernstsones (1991) teiktajam, spēle ir īpaši veidota nodarbība, kas izraisot vēlēšanos atrisināt dažāda veida problēmas un uzvarēt, aktivizē dalībnieku domāšanu un emocijas, izsauc skolēnos interesi par konkrēto situāciju un konkrēto mācību priekšmetu. Autore par to pārliecinājās dažādās situācijās, kad skolēni atsaucot prātā spēli, kas spēlēta iepriekš, atcerējās vārdus un frāzes, ko tobrīd lietojuši, mācījušies, atdzīvinot iztēlē to stundu, kad tika izspēlēta konkrētā spēle. „Pareiza spēļu izvēle veicina skolēnu ieinteresētību un nopietnu attieksmi pret spēli kā mācību metodi angļu valodas apguvē" (Ernstsone, 1991: 7).

Diplomdarba autore izvērtējot pētījuma gaitu un analizējot iegūtos datus un rezultātus, ieguva šādas atziņas:

1. Iekļaujot spēli kā interaktīvu metodi angļu valodas apguves procesā, ir iespējams panākt bērnu interešu un attieksmju izmaiņu pret šo priekšmetu.

2. Spēles metode nodrošina visu četru valodas prasmju lietojumu angļu valodas stundās 5. klasē, kas notiek kombinēti.

3. Spēle kā interaktīva metode ir efektīvs līdzeklis angļu valodas apguvei 5. klasē.

4. Spēle un tās dramatiskais elements, kas iekļauts angļu valodas mācību stundās, pozitīvi ietekmē valodas apguvi.

Kā pozitīvu momentu autore min to, ka klasē arī sekmēs vājākie skolēni aktīvi iesaistoties mācību procesā, bija paaugstinājuši savus mācību rezultātus. Apkopojot atsevišķa gadījuma pētījuma laikā iegūtos datus, diplomdarba autore uzskata, ka spēle kā interaktīva metode ir efektīvs līdzeklis angļu valodas apguvei 5. klasē.

Atziņas, kas iegūtas darba laikā, ir apliecinājums tam, ka spēle ir efektīva mācību metode angļu valodas apguvē.

Diplomdarbā izvirzītais mērķis sasniegts un uzdevumi izpildīti.

LITERATŪRAS SARAKSTS.

1. Antiņa I., Šmite Z. Interaktīvās spēles audzināšanas un mācību darbam // Skolotājs. – 2000. – Nr. 1. – 60. – 64. lpp.; Nr. 2. – 54. lpp.; Nr. 3. – 50. – 54. lpp.
2. Asafreja A. Ekskursija – mācību forma. – R: RaKa, 2001. – 128 lpp.
3. Baranova A. Spēles metode bioloģijas stundās. – R: RaKa, 1999. – 68 lpp.
4. Batņa V. Rosinot bērna iekšējo pasauli. – R: RaKa, 2001. – 164 lpp.
5. Beļickis I. Izglītības alternatīvās teorijas. – R: RaKa, 1997. – 95 lpp.
6. Bērns kā vērtība ģimenē un pirmskolā. – R: R PIVA Ģimenes un pirmskolas pedagoģijas katedra, 2000. – 154 lpp.
7. Černova E. Pirmskolēna rotaļspēles darbības saturs un organizācija // Skolotājs. – 2000. – Nr. 5. – 49. – 52. lpp.
8. Ernstsone V., Poriņa V. Tu spēlē, lai runātu. – R: Zvaigzne, 1999. -95.lpp.
9. Jezerskis Z. Spēle zināšanu pārbaudei // Skolotājs. – 1997. – Nr. 4. – 94. – 97. lpp.
10. Jonīte V. Spēles bērnu attīstībai // Skolotājs. – 1997. – Nr. 2. – 40. – 47. lpp.; Nr. 3. – 56.– 59. lpp.
11. Kāposta I. Spēles pedagoģijas teorijā un praksē. – R: 1993.
12. Krūmiņa A., Lūciņa Z. Attīstošās spēles // Skolotājs. – 1997. – Nr. 3. – 60. - 63. lpp.
13. Laiveniece D. Valodas metodikas didaktiskie jautājumi. – R: RaKa, 2002. – 152 lpp.
14. Latviešu valodas sinonīmu vārdnīca. – R: Avots, 1998. – 877 lpp.
15. Latviešu valodas vārdnīca. – R: Avots, 1987. – 883 lpp.
16. Lieģeniece D. Bērns – pasaulē, pasaule – bērnā. – R: Zvaigzne, 1992. – 136 lpp.
17. Lieģeniece D. Kopveseluma pieeja audzināšanā. – R: RaKa, 1999. – 262 lpp.
18. Maslo E. Mācīšanās spēju pilnveide. – R: RaKa, 2003. – 192 lpp.
19. Maslo I. Skolas pedagoģiskā procesa diferenciācija un individualizācija. – R: RaKa, 1995. – 172 lpp.
20. Montesori – materiāli, skola mazuļiem 1. d., R, - 93 lpp.
21. Pasovs J. Svešvalodu stunda skolā. – R: Zvaigzne, 1987. – 116 lpp.
22. Prets D. Izglītības programmu pilnveide. – R: Zvaigzne ABC, 2000. – 283 lpp.
23. Rubana I. M. Mācīties darot. – R: RaKa, 2000. – 238 lpp.
24. Skujiņa V. Pedagoģijas terminu skaidrojošā vārdnīca. – R: Zvaigzne ABC, 2000. – 248 lpp.

25. Stola V. Ekskursijas dabā. – R: RaKa, 2002. – 148 lpp.
26. Svence G. Attīstības psiholoģija. – R: Zvaigzne ABC, 1999. – 160 lpp.
27. Svešvalodas pamatizglītības standarts. – R: SIA Izglītības soļi, 2002.
28. Zimņaja I. Psihologija obučenija inostrannim jazikam v škole. – M: Prosveščenije, 1991. – 221 s.
29. Gōbel R. Lernen mit Spielen. – Verbandes, Frankfurt – Bonn, - 75 s.
30. Lohfert W. Kommunikative Spiele fūr deutsch als Fremdsprache. – Max Hueber Verlag, Mūnchen, 1982.
31. Epstein R. The big Book of Creativity Games. - N.Y., the McGraw- Hill Companies, Inc., 2000.

PIELIKUMS

1. pielikums

Spēles organizācijas posmi

Spēles posmi	Uzdevumi	Pieaugušā darbība	Bērna darbība
Sagatavošanās	1. Mērķa izvirzīšana 2. Spēles motivācijas veidošana	Izvirza un apzina spēles mērķi, uzdevumus, saturu, nepieciešamo materiālo nodrošinājumu. Ieinteresē bērnu. Izskaidro spēles būtību, mērķus, uzdevumus un spēlēšanas notikumus. Ievada bērnu spēles atmosfērā.	Bērns pieņem kā savu mērķi. Izrāda interesi, ieinteresējas par spēli. Apjēdz spēles būtību, mērķus, uzdevumus. Apjēdz spēles noteikumus. Pieņem konkrētās spēles dalībnieka lomu.
Norise –spēles gaita	Izvirzīto mērķu izpilde	Ja ir spēles līdzdalībnieks – iesaistās, spēlē lomas un spēles noteikuma ietvaros, seko spēles gaitai.	Iesaistās spēlē, veicot darbības, lomas spēles noteikuma ietvaros. Aktīvi darbojas.
Noslēgums - pēcspēle	Darbības un rezultātu analīze. Secinājumi	Uzklausa spēlētājus. Seko situācijai, ļaujot bērniem veikt pašvērtējumu.	Saskata spēles iznākumu –rezultātu, tieši attiecinot uz sevi. Izdara no spēles rezultāta izrietošus secinājumus.

2. pielikums

Skolēnu atbildes uz jautājumu: „Kādas ir Tava domas par angļu valodas mācību stundām?”

SkolēnsNr.1 „ Šī valoda ir jāzina un jāmācās, jo tā ir vajadzīga. Man angļu valoda patīk.”

SkolēnsNr.2 „ Es neprotu pareizi rakstīt, un man tāpēc tā liekas grūta.”

SkolēnsNr.3 „Nepatīk lasīt, jo nemāku izrunāt visus vārdus. Angļu valoda ir garlaicīga.”

SkolēnsNr.4 „Stundas nav interesantas un man tās nepatīk, jo visu laiku ir jāraksta.”

SkolēnsNr.5 „Es stundās visu saprotu un māku izdarīt, tāpēc man tas patīk.”

SkolēnsNr.6 „Visriebīgākais mācību priekšmets. Grūta un ļoti sarežģīta valoda un man to nepatīk mācīties.”

SkolēnsNr.7 „Man šis mācību priekšmets liekas ne īpaši viegls. Te ir daudz jāmācās, daudz jālasa un daudz jāraksta.”

SkolēnsNr.8 „Man patīk angļu valodas stundās lasīt dialogus, bet nepatīk rakstīt un mācīties vārdiņus. ”

SkolēnsNr.9 „Man patīk angļu valoda un angļu valodas stundas. Es mācos angļu valodu, lai varētu atrast labu darbu.”

SkolēnsNr.10 „Man angļu valodas stundas, nepatīk, jo tajās vienmēr ir daudz jāmācās.”

SkolēnsNr.11 „Grūti iemācīties vārdiņus un arī rakstīt ir grūti. Man liekas, ka angļu valoda man nav vajadzīga, jo es nebraukšu uz ārzemēm.”

3. pielikums

Skolēnu interešu anketa.

Mīļie skolēni!

Lai angļu valodas stundas padarītu interesantākas un aizraujošākas, lūdzu Jūs aizpildīt šo anketu, apvelkot atbild, kas Jums liekas vispiemērotākā!

1. Angļu valoda Tev

a) Patīk,

b) Nepatīk,

c) Nezinu.

2. Vai Tu vēlies uzzināt kaut ko vairāk par angliski runājošām valstīm, to dzīvi un kultūru?

a) Jā, protams,

b) Nē, nevēlos,

c) Nezinu.

3.Vai ar interesi skaties TV pārraides un filmas angļu valodā?

a) Jā,

b) Nē,

c) Kā kuru reizi, atkarīgs no noskaņojuma.

4.Vai vēlētos aizbraukt uz valsti, kurā valsts valoda ir angļu?

a) Jā, protams,

b) Nē,

c) Grūti pateikt.

5.Vai patīk, ja angļu valodas stundās tiek iekļautas spēles?

a) Jā, protams,

b) Nē, man nepatīk spēles,

c) Man vienalga.

6. Angļu valoda Tev liekas

a) Interesanta,

b) Sarežģīta, grūta,

c) Man par to nav intereses.

7. Vai Tev patīk klausīties mūziku angļu valodā

a) Jā, ļoti

b) Nē, man nepatīk mūzika angļu valodā, jo es nesaprotu vārdus

c) Kad ir garlaicīgi vai nav ko darīt, tad paklausos

Paldies par Tavām atbildēm1

4. pielikums

Pašvērtējuma anketa

Mīļie skolēni!

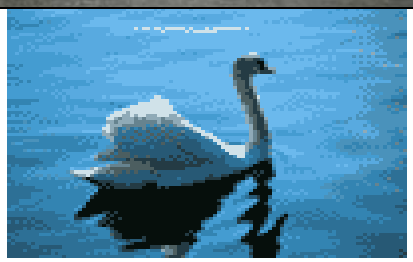
Lūdzu, aizpildiet šo anketu, ievelkot X, par to kā Jūs jūtaties, kad angļu valodas stundās tiek iekļautas spēles – tiek spēlētas spēles!

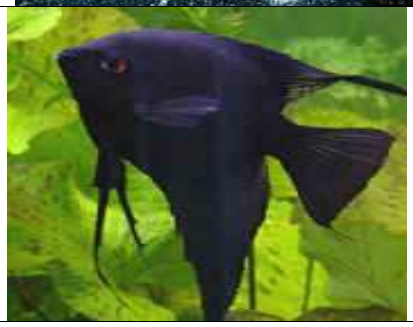
Es…	Jā	Bieži	Dažreiz	Reti	Nē
Lūdzu palīdzību					
Prasīju paskaidrojumus					
Kādu uzslavēju					
Kādu kritizēju					
Jutos atbildīgs/a					
klausījos					
Aktīvi klausījos					
Pārtraucu runātāju					
Skatījos uz runātāju					
Jutos garlaikots/a					
Jutos labi					
Jutos nevisai labi					
Jutos lieliski					
Visu apguvu					
Neko neapguvu					
Kaut ko apguvu					
Ieguvu jaunas zināšanas					

Pētījuma laikā šī anketa skolēniem tika dota vairākas reizes, lai būtu iespējams izvērtēt skolēnu izjūtas, emocijas pēc spēļu iekļaušanas angļu valodas stundās. Ar šīs anketas palīdzību tika noteiktas skolēnu pašvērtējuma izmaiņas pēc spēļu iekļaušanas mācību procesā.

5. pielikums

Iesildīšanās spēle „Tik Tak Bumm”





6. pielikums

Iesildīšanās spēle " Pass the Bomb"

MEALEBTIT	**TAR**	**ELSNOS**	**THSAM**
RE	**LGENIHS**	**YGOBOLI**	**RYHSOTI**
PARGHYEGO	**NEP**	**BURRBE**	**RELUR**
KOTEONOB	**LEGU**	**CEPNLI**	**PAM**
OKOB	**GALOCSHOB**	**NELAR**	**DERA**
ETWRI	**NITAP**	**HATCE**	**NOTUC**

___ VERB

___ NOUN

7. pielikums

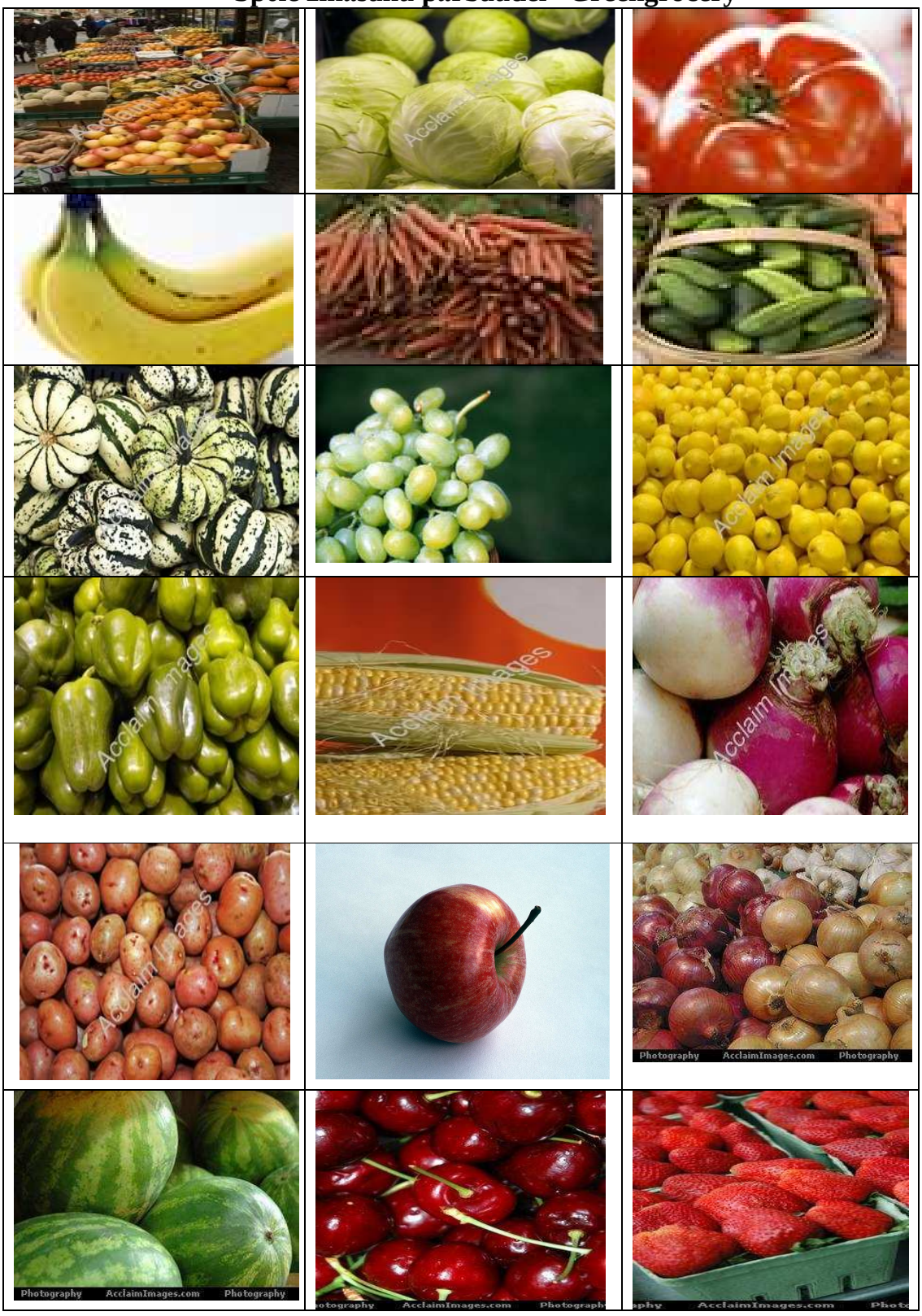
Spēle "Misters X"

I sometimes take a shower in the morning _____	**I never go shopping with my parents** _____
I like baking cookies and cakes _____	**I don't like cleaning the dust** _____
I sometimes wash up _____	**I don't like washing dishes** _____
I like ironing _____	**I don't like taking the rubbish out** _____
I clean my room every weekend _____	**I like looking after my cat or dog** _____
I like walking with my dog in the evening _____	**I don't like making my bed every morning** _____

8.pielikums

Spēle zināšanu pārbaudei “Shopping”.

9. pielikums
Spēle zināšanu pārbaudei "Greengrocery"



10. pielikums
Vecāku aptaujas anketa

Cien. skolēnu vecāki!
Lai izvērtētu, vai spēļu iekļaušana angļu valodas stundās ir bijusi veiksmīga un skolēnu interesi veicinoša, lūdzu Jūs aizpildīt šo anketu, apvelkot Jums vēlamāko atbildi!

1) Vai Jūsu bērns ir stāstījis, dalījies iespaidos par aktivitātēm angļu valodas stundās:

   a) jā, vienmēr pastāsta;
   b) nekad nestāsta;
   c) dažreiz pastāsta.

2) Vai Jūsu bērns ir lūdzis palīdzību, pildot mājas darbus angļu valodā:

   a) jā;
   b) nē, nekad;
   c) dažreiz.

3) Vai palīdzat savam bērnam veikt praktiskos darbiņus, kas saistīti ar angļu valodas priekšmetu (zīmējumi, attēli, darbs ar karti):

   a) jā;
   b) nē;
   c) ja nelūdz, tad nepalīdzu.

4) Vai bērns par angļu valodas apguves procesu skolā un mājas darbu sagatavošanu izsakās noraidoši vai nievājoši:

   a) nē, nekad;
   b) jā, vienmēr;
   c) dažreiz.

5) Vai, Jūsuprāt, bērna interese par angļu valodu ir:

   a) augusi;
   b) mazinājusies;
   c) palikusi nemainīga.

6) Vai, Jūsuprāt, bērna attieksme pret angļu valodu ir:

   a) mainījusies pozitīvi;
   b) mainījusies uz slikto pusi:
   c) palikusi nemainīga.

Paldies par Jūsu atbildēm!

Es, Sanita Millere apliecinu, ka šis darbs izstrādāts patstāvīgi, izmantojot atļautas darba metodes un ir iesniegtas visas literatūras atsauces.

2006. gada 26. maijā Sanita Millere