

Latvijas Universitāte
Pedagoģijas un psiholoģijas fakultāte
Pieaugušo pedagoģiskās izglītības centrs

DIPLOMDARBS PAMATSKOLAS LATVIEŠU VALODAS UN
LITERATŪRAS SKOLOTĀJS STUDIJU PROGRAMMĀ

*Spēles kā motivācijas veidošanas līdzeklis latviešu valodas kā otrās valodas
apgūvē 6. klasē*

Autore

Rasma Stepanova

Pamatskolas latviešu valodas un literatūras skolotāja
5. kursa studente

Zinātniskā vadītāja

lekt. Evija Papule

Rīga 2006

Satura rādītājs

	lpp.
Anotācijas.....	3
Ievads.....	5
1. daļa. Spēles loma vēsturiskajā skatījumā	8
1.1. Skolēnu valodas apguves motivācijas pedagoģiskais raksturojums.....	10
1.2. Valodas apguves motivācijas psiholoģiskie un pedagoģiskie aspekti.....	15
1.3. Spēles loma LAT2 motivācijas veidošanā mācību procesā.....	21
2. daļa. Didaktiskās spēles latviešu valodas kā otrās valodas apgūvē, to raksturojums, klasifikācija, atlase un atlases kritēriji.....	27
3. daļa. Praksē gūti aprobēšanas rezultāti un to analīze.....	34
Nobeigums un secinājumi	39
Literatūras saraksts	41
Pielikums (spēles 1. – 18.)	43

Anotācija

Rasma Stepanova. Spēles kā motivācijas veidošanas līdzeklis latviešu valodas kā otrās valodas apgūvē 6. klasē.

Autore norāda, ka izvēlētā diplomdarba tēma ir aktuāla mūsdienu skolā. Spēle padara valodas mācīšanos aizraujošāku, interesantāku nomāc skolēnos baiļu sajūtu, bailes kļūdīties, lietojot valodu, un būtiski atviegļina mācību darbu. Spēles iesaista skolēnus darbībā, kas ir pamatnosacījums sekmīgai valodas apguvei.

Strādājot pie izvēlētās tēmas, autore balstījās uz šādu teorētiķu atzinumiem, kā I. Kāposta, A. Markova, M. Skatkins, pedagoģiskās aprobācijas rezultātā, pierādot savas tēmas aktualitāti.

Annotation

The theme of this diploma paper is games as a way of forming motivation teaching Latvian as the second language in 6th form.

The author indicates that the chosen theme of the diploma paper is essential in nowadays school. Language games help to make the process of teaching the second language more interesting and exciting, lessness the fear of pupils and the fear of making a mistake when using the language and, in fact, making it easier to learn.

Games involve students into the working process that is necessary to successfully acquire the language.

Writing this paper the author researched the works of different theoretics, such as I. Kaposta, A. Markova, M. Skatkins, at the same time putting the theories into practice, proving the importance of the chosen theme.

Ievads

Pārmaiņas Latvijas izglītības sistēmā diezgan būtiski ir ietekmējušas izpratnes maiņu par latviešu valodas kā otrās valodas mācīšanas un mācīšanās mērķiem un rezultātiem vispārīglītojošās mācību iestādēs.

„Latvija ir vienīgā etniskā teritorija pasaulē, kuru apdzīvo latviešu tauta. Viens no galvenajiem latviešu tautas eksistences un tās kultūras pastāvēšanas un attīstības priekšnosacījumiem ir latviešu valoda...”.

(Latvijas Republikas valodu likums, "Latvijas Vēstnesis" 428/433 (1888/1893) 21.12.1999).

Valodu mācīšanas un mācīšanās vispārīgie uzdevumi pēdējos gadu desmitos ir ievērojami mainījušies. Tradicionālais mācību saturs un process jāpiemēro tām prasībām, kādas valodas lietojumam izvirza pati dzīve. Līdzās zināšanām aizvien lielāka nozīme jāpiešķir prasmēm, attieksmēm, vērtībām, iepriekš gūtajai pieredzei un spējai to izmantot mācīšanās procesā.

Mācot latviešu valodu kā otro valodu, pedagogu uzdevums iemācīt valodas apguvējiem brīvi kontaktēties, sarunāties, izmantot valodu brīvā ikdienas saziņā.

Dinamiskā sabiedrībā mācību satura izmaiņas ir nenovēršamas. Tā ir iespēja apvienot gadu desmitiem koptās latviešu valodas mācīšanas metodiskās tradīcijas apvienojot ar 21. gadsimta izglītības sistēmas prasībām, ievērojot mūsdienu izglītības metodes, ir izstrādāts mūsdienīgs mācību saturs un mācību programmas latviešu valodas kā otrās valodas mācīšanai skolās (Latviešu valoda un literatūra mazākumtautību izglītības programmās. Pamatizglītības standarts 1. – 9. klasei. Apstiprināts ar Izglītības satura un eksaminācijas centra 2004. gada 12. janvāra rīkojumu Nr.4, ISEC normatīvie akti un dokumenti).

Spēja sazināties nozīmē, ka cilvēks spēj saprasties visdažādākajās dzīves situācijās, no kurām daudzas nevar paredzēt. Turklāt šajās situācijās katram indivīdam var būt atšķirīgas vajadzības. Spēja lietot valodu nozīmē ne tikai spēju sazināties ikdienas situācijā, bet arī spēju iegūt sev nepieciešamo informāciju, uzdot jautājumus, izteikt savus uzskatus, viedokli, patiku vai nepatiku, tāpēc ļoti svarīgi ir izpētīt skolēnu attieksmi pret mācību darbu, vēlmi apgūt latviešu valodu, noskaidrot viņa motivāciju un iespējas, kā arī veidot skolēnos veiksmi motivējošu orientāciju.

„Motivācija, tas ir iedrošinājums, kurš izraisa organisma aktivitāti un nosaka tās virzību. Motivācija tiek uzskatīta par iekšēju faktoru sistēmu, kura orientējoši izraisa un virza cilvēku uz mērķa sasniegšanu” (16.14.)

A. Markova uzskata, ka motivācijas attīstības faktori un to rašanās laiks ir pirmsskolas un jaunākais skolas vecums. Šajā periodā izveidojusies, pamatos tāda pati tā saglabājas cilvēkam visu mūžu.

Latvijā dzīvojošām minoritātēm latviešu valodas mācīšanās ir grūts un nopietns darbs. Vienlaikus jāmācās saprast dzirdēto, lietot jauno leksiku mutvārdos, prast rakstīt. Šis process prasa lielu koncentrēšanos un piepūli. Lai šo procesu atvieglinātu, daudz var palīdzēt spēles. Tās padara valodas mācīšanos aizraujošāku, interesantāku, nomāc skolēnos baiļu sajūtu, bailes kļūdīties, lietojot valodu un būtiski atvieglina mācību darbu. Spēles iesaista skolēnus darbībā, kas ir pamatnosacījums sekmīgai valodas apguvei. Spēles palīdz radīt valodas vidi, un tādējādi valoda kļūst saprotamāka un līdz ar to veidojas interese apgūt valodu. Tādējādi radītā veiksmīgā motivācija dod iespēju valodu pielietot ikdienā, kas vēl vairāk attīsta skolēnos tieksmi vispusīgi apgūt valodu.

Ja attieksme pret mācībām ir pozitīva, pat skolēni ar vājām spējām, pieliekot zināmas pūles, var gūt samērā labus panākumus mācībās.

Mācot valodu, sevišķa uzmanība jāpievērš skolēna vecumam un vecuma specifiskajiem psiholoģiskajiem raksturojumiem. Skolēnu vecumposma īpatnības ir ne tikai jāzina, bet tās jāņem vērā jau no paša sākuma. Tas nozīmē, ka ikreiz, kad skolotājs sāk pārdomāt, kādas spēles izmantos mācību darbā, jāņem vērā konkrēta klase, konkrēts skolēns. Skolotājam jāņem vērā, kādi motivācijas veidošanas uzdevumi tieši šajā vecumā ar mācību spēles palīdzību stimulēs personības attīstību šajā vecumposmā. Spēle ir viens no mācību motivācijas līdzekļiem.

To, ka spēle ir nopietns mācību darbs, apstiprina tās teorētiķi. Tai pievērsušies D. Blūma, I. Krivāne, I. Kāposta, V. Ernstone, D. Laiveniece, no ārvalstu metodiķiem šeit varētu minēt M. Skatkinu, A. Spivakovsku, G. Kitaigarodskaju, D. Elkoņinu.

Kaut gan pie problēmas par mācību spēļu izmantošanu mācību procesā ir strādājuši daudzi pedagogi, tomēr praktiski pielietojumu mācību līdzekļu latviešu valodas kā otrās valodas apgūšanai minoritāšu skolās, izmantojot spēles, pieejams ir samērā mazs klāsts.

Latviešu valodas kā otrās valodas mācīšana skolotājam nav iespējama bez mācību metodikas apguves.

Otrajā valodā cilvēkam jābūt varošam izmantot zināšanas, iegūt izglītību valsts valodā, būt spējīgām konkurēt darba tirgū atkarībā no saviem dotumiem, interesēm, spējām.

Balstoties uz iepriekšteikto, secināms, ka lai atvieglotu latviešu valodas kā otrās valodas apguvi mācību darba procesā, viena no iespējām ir mācību spēļu izmantošana.

Viss iepriekš minētais arī noteica diplomdarba tēmas izvēli.

Par pētījuma objektu diplomdarbā uzskatāma latviešu valodas kā otrās valodas apguve mazākumtautību izglītības programmā.

Diplomdarba pētījuma priekšmets ir spēļu izmantošana latviešu valodas kā otrās valodas apgūvē mazākumtautību izglītības programmā.

Pētījuma mērķis ir izpētīt spēļu izmantošanas iespējas latviešu valodas kā otrās valodas apgūvē 6. klasē.

Lai sasniegtu diplomdarba izvirzīto mērķi, tika noteikti šādi uzdevumi:

- 1) izanalizēt zinātniski – teorētisko literatūru par spēles izmantošanu, mācību procesā, sevišķu uzmanību pievēršot spēļu izmantošanai latviešu valodas kā otrās valodas apgūvē,
- 2) izanalizēt mācīšanās psiholoģiskos un pedagoģiskos aspektus 6. klasē,
- 3) izanalizēt dažādu spēļu izmantošanas iespējas latviešu valodas kā otrās valodas apgūvē,
- 4) atlasīt spēles, kuras iespējams izmantot latviešu valodas kā otrās valodas apgūvē 6. klasē,
- 5) izanalizēt pedagoģiskās aprobēšanas gaitā iegūtos rezultātus.

Lai sasniegtu izvirzīto mērķi diplomdarba izstrādē, izmantotas pedagoģiskās pētīšanas metodes:

- darbs ar literatūras avotiem, par šo tēmu iepriekš npublicētu darbu rūpīga teorētiskā analīze, neizpētīto aspektu konstatēšana, problēmas izpēte praktiskā risinājumā, faktu apstrāde un to interpretācija;
- pedagoģiskā novērošana;
- pedagoģiskā novērošana – ilga, nepārtraukta, tieša;
- konstatējošā metode – praktiskā darba analīze.

Diplomdarbu veido: ievads, trīs daļas.

1. daļā tiek aplūkota problēmas vēsturiskā attīstība, spēles psiholoģiskais raksturojums, tiek noskaidroti pamatjēdzieni.
2. daļā tiek sniegti pedagoģiskās prakses izpētes rezultāti un to analīze.
3. daļā norādīta aprobēšanas darba programma 6. klasē.

Nobeigums. Diplomdarbam ir pielikums, kurā ievietotas 19 daudzveidīgas valodas apguves spēles.

1. daļa

Spēles loma vēsturiskajā skatījumā

Spēle ir intelektuālās kultūras satura neatņemama sastāvdaļa. Filozofi Fr. Šillers, V. Vunts uzskatīja spēli par īpašu estētiskās darbības veidu un uztvēra to kā kultūras fenomenu, kurš ļauj cilvēkam iegūt pilnīgu brīvību izrauties no pārlieku reglamentētās dzīves. (11.59.)

Spēle palīdz cilvēkam iekļauties sabiedrībā, apgūt tajā pieņemtās normas, vienlaicīgi veidojot, bagātinot gan katra cilvēka, gan visas sabiedrības intelektuālo, garīgo un jūtu kultūru.

Uzdevumi, kurus spēle palīdz cilvēkam risināt, pilnībā atbilst audzināšanas mērķim. Tādējādi tā organiski iekļaujas pedagoģiskajā procesā.

D. Elkoņins, pētot bērnu rotaļu darbības vēsturiskās izcelsmes problēmu, konstatēja, ka agrīnajos cilvēku sabiedrības attīstības posmos, kad ražošanas spēki vēl bija primitīvi un sabiedrība nevarēja paēdināt bērnus, bet darbarīki bija tik vienkārši, ka bērnu bez jebkādas sagatavošanas varēja iekļaut pieaugušo darbībā, nebija speciālu vingrinājumu darba rīku lietošanas apguvei, nemaz nerunājot par lomu spēlēm. (21.)

Tātad agrīnajos cilvēku sabiedrības vēsturiskās attīstības posmos spēļu un rotaļu vēl nebija. Tikai vēlāk, atbilstoši ražošanas spēku attīstībai sākumā rodas priekšmetiskās spēles (spēles ar rotaļlietām), bet pēc tam arī lomu spēles.

D. Elkoņins raksta, ka rodas situācija, kad bērnam uzreiz nevar iemācīt, kā darbarīki izmantojami, jo tie ir pārāk sarežģīti. Bez tam bija sākusies darba dalīšana un līdz ar to radusies iespēja izvēlēties nākamās darbības veidu. Vecāku darbs to vienozīmīgi noteikt nevarēja. Iestājās savdabīgs periods, kad bērnu dzīve tika atstāta viņu pašu ziņā. Radās savrupinātas bērnu apvienības. Dzīve šādās apvienībās atbrīvoja bērnus no rūpēm par iztiku, taču palika organiski saistīta ar visas sabiedrības dzīvi.

Šajās bērnu apvienībās tad arī kā „vadošā” darbības parādās rotaļa (21.)

Ārkārtīgi nozīmīgs un tādēļ īpaši akcentējams ir fakts, ka spēle bērnu vecumā vēsturiski ir veidojusies kā darbība, kas pilnīgi atbilst viņu dabiskā ceļā dzimušajām iekšējām vajadzībām, tām tieksmēm un vēlmēm, kas piemīt katram bērnu attīstības posmam. Tādēļ mūsdienu sabiedrībā spēļu darbība ir darbība, kurā izpaužas bērna būtība.

Bez spēlēm nav iespējama ne bērna normāla dzīve, ne arī viņa kā personības veidošanās.

Parasti, runājot par mācību un audzināšanas darba formām, iet analītisko ceļu apskata vairākas formas un raksturo tās īpatnības un katras formas vietu personības totālā attīstībā. Personības atbilstošā forma ir rotaļa. Bērnu rotaļu pamats ir viņu iztēle un fantāzija.

Ar mācību darbību ir citādi. Vēsturiski tā radusies vēlāk nekā rotaļu darbība. Vēsturisku apstākļu dēļ mācību darbībai kļuva raksturīgas tādas formas, kas tikai daļēji vai pat nemaz neatbilst reālajām skolēnu vajadzībām.

Spēki, kas rosina mācīšanos, pagaidām vēl atrodas ārpus paša skolēna mācību darbības, un visbiežāk tiem ir tiešs vai netiešs piespiedu raksturs. Tādēļ vairumam skolēnu mācīšanās vēl nav kļuvusi par nepieciešamu pašdarbības formu.

Tādēļ, lai mācību process patiešām nodrošinātu katra skolēna vispusīgu attīstību, veidotu skolēnos psiholoģisku gatavību darbam kā nepieciešamai pašdarbībai, ir jāatrod tādas mācību formas un mācību process jāorganizē tā, lai arī skolēnu mācību darbs iegūtu viņiem vēlamas pašdarbības formas.

Mācību darbība nedz atceļ, nedz arī izsmej pirms tam dominējošo spēļu darbību. Spēļu darbība savukārt iekļaujas mācību darbībā, kļūst par neatņemamu tās sastāvdaļu un nepieciešamu šīs darbības īstenošanas līdzekli. Tas nozīmē, ka skolēnu mācību darbībai jābūt cauraustai ar spēles darbības elementiem.

Tātad varam secināt, ka spēļu darbība jau no seniem laikiem ieņem nozīmīgu vietu mācību procesā, tā palīdz iekļauties sabiedrībā, apgūt tajā pieņemtās normas, vienlaicīgi veidojot, bagātinot katra cilvēka gan visas sabiedrības intelektuālo, garīgo un jūtu kultūru.

Spēle organiski iekļaujas pedagoģiskajā procesā to savos pētījumos pierādījis Elkoņins.

Ar spēles palīdzību skolēni mācību vielu iegaumē ar netīšās iegaumēšanas likumsakarībām. Netīši iegaumē to, ko uzskata par svarīgu, kas saistās ar viņa vajadzībām, aktīvu darbību, tiek emocionāli pārdzīvots. To savos pētījumos ir apskatījis M. Skatkins. Balstoties uz šīm likumsakarībām, visa skolēnu dzīves darbība jāorganizē tā, lai rosinātu viņos vajadzību pēc zināšanām, radītu nosacījumus atmiņas bagātināšanai netīšās iegaumēšanas procesā, mācību procesā ar rotaļas palīdzību radīt spilgtus iespaidus un emocionālus pārdzīvojumus dažāda veida darbībās.

Turpmāk apskatīsim skolēnu attieksmi pret mācībām, to motivācijas psiholoģisko raksturojumu valodas apgūvē.

1.1 Skolēnu valodas apguves motivācijas pedagoģiskais raksturojums

Ar skolēnu mācīšanās motīviem saprot impulsus, kas mudina viņus uzmanīgi izturēties pret saviem mācību pienākumiem, būt centīgiem, uzcītīgiem, pildot uzdevumus. (16.71.) Mācību darbības ārējie impulsi ir stimuli. Piemēram, labi attīstīta pienākuma izjūta ir mācīšanās motīvs; pamudinājums un sods – stimul. Motīvi un stimuli ir dialektiski cieši savstarpēji saistīti. Tie ietekmē cits citu un pārvēršas cits citā. Mācīšanās motīvi ietekmē skolēna attieksmi pret mācību darbu.

Ir zināms, ka vissekmīgāk mācīšanās noris tad, ja attieksme pret mācību darbu ir pozitīva. Tādā gadījumā skolēni mācību stundās ir uzmanīgi, centīgi, viņi pieliek visas pūles, lai mācību un darba uzdevumus izpildītu pēc iespējas labāk, lai labi apgūtu zināšanas, iemaņas un prasmes. Skolotājiem ar skolēniem ir interesanti un viegli strādāt.

Diemžēl ne jau visiem skolēniem ir pozitīva attieksme pret mācību darbu. Ir ne mazums tādu, kuri pret mācībām ir vienaldzīgi un pat negatīvi noskaņoti pret skolu. Viens no svarīgākajiem ceļiem, kā radīt pozitīvu attieksmi pret mācībām, ir izveidot bērnos pozitīvus mācīšanās motīvus.

Parasti laiks, kas aizsākas ar 11. dzīves gadu saukts par pusaudžu vecumposmu, vēl to sauc par „tīņa gadiem”, tam nav precīzas hronoloģiskas vecuma robežas, dažreiz tā pat nesakrīt. Šo periodu raksturo galvenokārt abstraktās domāšanas spējas attīstība, vēlēšanās atbrīvoties no vecāku aprūpes, apvienoties ar vienaudžiem. Pusaudža vecumā veidojas jauni priekšstati par sevi un citiem. Vēlēšanās distancēties no vecākiem arī no skolotāja. Pusaudzis nonāk dažādās vidēs, kas viņam nodrošina noteiktu pieredzes ieguvu. Veidojas darbību noteicošie kritēriji – motīvi (vajadzības un intereses, valodiskās dzīvesdarbības līdzekļi un to izmantojuma mērķtiecīgums).

Lai prognozētu vēlamo rezultātu – noteikts pusaudža komunikatīvās, valodas un sociokultūras kompetences līmenis, kā arī relatīvi pilnīgota mācīšanās kompetence ar virzību uz nākotni.

Tikai motivēta darbība ir sekmīga, tikai motivētas mācības var būt mērķtiecīgas un to rezultāts kvalitatīvs, tāpēc nekad nav par vēlu novest pareizas motivācijas ierosinājumu un attīstību līdz noturīgam stāvoklim.

Motivācija apzīmē cilvēka vispārīgo, ilglaicīgo gatavību mēģināt īstenot kādu mērķi, kā arī intensitāti, to darot. Tā apzīmē intereses un vajadzības, kuras slēpjas aiz dažādām aktivitātēm.

Lielu ieguldījumu mācību motivācijas izpētē ir devusi A. Markova. Savā darbā „Mācīšanās motivācijas veidošana skolēniem” viņa raksta, ka mācību un audzināšanas procesā skolotājs nedrīkst samierināties tikai ar motivācijas esošo līmeni, jo tas nozīmētu pamatoties uz bērna attīstības vakardienu un nekonzentrēties uz viņa attīstības rītdienu. Viņa uzsver, ka tāpēc ir nepieciešams īpašs darbs motivācijas veidošanā. (16.43.)

Veidojot mācīšanās motivāciju, skolotājam jāņem vērā šīs motivācijas attīstības perspektīvas, rezerves un uzdevumi attiecīgajā vecumposmā.

Šajā nolūkā vajag pamatoties uz tādu svarīgu personības raksturojumu kā motivācija un darbības savdabība pašreizējā un nākamajā vecumposmā. Tādējādi motivācijas veidošanai jābalstās uz to reālo līmeni, kas izveidojies iepriekšējā vecumposmā. Veidojot motivāciju, ir jānosaka tās attīstības tuvākās perspektīvas dotajā vecumposmā un attīstības tālākās perspektīvas nākamajā vecumposmā.

Lai mobilizētu motivācijas rezerves katrā vecumposmā, ir nepieciešams organizēt bērna iesaistīšanos aktīvas darbības veidos, kā arī sabiedriskā mijiedarbībā ar citiem cilvēkiem.

Šo darbības un sociālo kontaktu veidu īstenošanas gaitā skolēnam rodas jaunas kvalitātes psihiskajā attīstībā – psihiskie jaunveidojumi. To būtība, pēc psiholoģisko pētījumu datiem, izpaužas bērna jaunā aktīvā attieksmē, jaunā pozīcijā:

1. pret pētāmo objektu,
2. pret citiem cilvēkiem,
3. pret sevi pašu un savu darbību.

Attiecībā uz motivāciju šīs jaunās psihiskās kvalitātes A. Markova raksturo sekojoši:

Jauna tipa attieksme pret pētāmo objektu izpaužas kā skolēna izziņas aktivitāte. Par izziņas aktivitāti sauc aktīvo attieksmi pret mācībām kā pret izziņu: skolēna izpratni par mācīšanos kā izziņas procesu, visus izziņas motīvu veidus, mērķus, kas saistīti ar šo izziņas motīvu īstenošanu, emocijas, kas veidojas šajā procesā.

Uz šī pamata skolēns veidojas par mācību darbības subjektu.

Jauna tipa attieksme pret cilvēkiem izpaužas sociālajā aktivitātē. Par sociālo aktivitāti sauc aktīvo attieksmi pret mācīšanos kā pret saskarsmi, mijiedarbību un sadarbību: skolēna izpratni par mācīšanos kā mijiedarbību ar citiem cilvēkiem; visus sociālo motīvu

veidus (sabiedriskā pienākuma motīvi, tieksme ieņemt noteiktu pozīciju attiecībās ar citiem cilvēkiem, tieksme apjēgt sadarbības veidus u.c.); mērķus, kas ir šiem sociālajiem motīviem, emocijas, kas saistītas ar mācīšanās sociālajiem motīviem. Uz šī pamata skolēns veidojas par mijiedarbības, saskarsmes subjektu.

Jauna tipa attieksme pret sevi pašu izpaužas kā prasme apjēgt un pārveidot savu motivācijas sfēru, pārkārtot vairāku veidu darbības motīvus citu citam, mainīt savus mērķus utt. Tas ir pamats skolēna veidošanai par savas motivācijas sfēras subjektu. (16.60.)

Pamatojoties uz visām šīm izmaiņām, skolēns veidojas par mācību un audzināšanas subjektu plašākā nozīmē.

Par psiholoģiskajiem jaunveidojumiem skolēna motivācijas sfērā liecina nevis tas, ka pieaug viņa vispārējā pozitīvā attieksme pret mācīšanos, bet gan dažādu šīs attieksmes aspektu kvalitatīvās pārmaiņas, tas, ka sarežģītāka kļūst šo aspektu sakritība un līdz ar to arī motivācijas sfēras uzbūve, ka brīvāka ir tās organizācija. A. Markova atklāj pašus vispārīgākos principiālos motivācijas veidošanas ceļus.

Pirmo ceļu mēdz saukt par ceļu „no augšas uz leju”. Tā būtība – izveidot skolēniem mācīšanās motīvu ideālus, paraugus. Izmantojot šo ceļu skolēns apgūst „zināmos” motīvus – tos etalonus, kuriem viņš seko savā rīcībā, identificē savus motīvus ar motīviem, ko piedāvā sabiedrība. Šī ceļa nepilnība ir tā, ka iespējama nepieciešamo rosinātāju formāla apguve.

Otrajam ceļam raksturīga virzība „no lejas uz augšu”. Tā būtība – bērns, tāpat kā pieaugušais, iekļaujas dažādos darbības veidos, tādējādi gūstot tikumiskās uzvedības pieredzi. Izmantojot šo ceļu, skolēnam veidojas motīvi, kas reāli darbojas. Šī ceļa nepilnība ir tā, ka audzinātājs ne vienmēr var būt pārliecināts, ka veidosies tieši tie rosinātāji, kas nepieciešami.

Tikai vienoti izmantojot abus šos ceļus, iespējams panākt „zināmo” motīvu apvienojumu ar motīviem, kas reāli darbojas un nodrošina skolēna personības briedumu, vārdu un darbu saskaņu. Skolas mācību procesā ietverti abi šie ceļi, turklāt motivācijas veidošana darbībā paredz izmantot ne tikai mācību, bet arī sabiedriski derīgos un citus darbības veidus.

Motivācijas veidošana mācību darbībā ir ļoti objektīva. Daudzi psiholoģiskie pētījumi, ko veikuši: D. Elkoņins, A. Markova u.c., parāda, ka motivācijas raksturu var programmēt ar mācīšanās tipu.

Mācību saturs tiek veidots nevis kā gatavas zināšanas, bet gan kā uzdevumu sistēma skolēniem. Audzēkņi tiek virzīti uz mācību kursa teorētisko atzinumu patstāvīgu

atklāsmi. Viņiem tiek izkopta mācību darbība visu tās komponentu vienotībā un tad skolēniem veidojas iekšēja, stabila, vispārināta mācīšanās motivācija.

Pamatojoties uz šiem secinājumiem, skolotājam vienlaikus jāsapņo tos ar reālajiem apstākļiem un jāievēro, ka motivācijas veidošana ir ilgstošs process, kas saistīts ar skolēna personības veidošanos kopumā.

Rūpīgs darbs nepieciešams, veidojot pašizglītības motīvus. Izziņas motīvu veidošanos veicina visi mācību procesa pilnveides līdzekļi: satura atjaunināšana un starppriekšmetu sakaru nostiprināšana, mācību metožu pilnveidošana, attīstoša un problemātiska mācību metožu izveide un ieviešana, stundas struktūras modernizēšana, mācību stundā izmantojamo patstāvīgā darba formu paplašināšana un dažādošana, skolēnu mācību darbības aktivizēšana, īpaša darba sistēma pašizglītības paņēmieni veidošanā. Izmantojot mūsdienu mācību metodes, tiek pilnveidoti visi izziņas motīvu veidi, pirmām kārtām plašie izziņas motīvi: interese par zināšanām, par mācību saturu un procesu.

Atbilstoši tam, skolēns piedalās dažādu problēmu risināšanas paņēmieni un pārbaudes veidu meklēšanā un apspriešanā, pilnveidojas arī viņa mācību izziņas motīvi – interese par zināšanu apguves paņēmieniem.

Pēdējos gados didakti akcentē nepieciešamību pēc dažādu metožu optimāla apvienojuma, kas dod iespēju skolēniem atklāt jaunas zināšanas problēmu veidā un tajā pašā laikā neatstāt novārtā audzēkņu darba paņēmieni un veidu izkopšanu līdz prasmju un iemaņu līmenim.

No psiholoģiskā viedokļa metožu apvienojums ir vajadzīgs, lai veidotu skolēniem dažādus motivācijas veidus.

Visu veidu mācību izziņas motīvu, kā arī pašizglītības motīvu veidošanas galvenā rezerve ir skolēnu mācību darbības aktivizēšana. Tā īstenojama dažādās skolēnu mācību darba formās.

Kā vienu no šādām mācību darba formām mēs varam arī minēt, spēļu elementu izmantošanu mācību stundās. Spēle – tā ir darbība. Tā rosina visus izziņas motīvu veidus, rada dažādas pozitīvas emocijas sakarā ar jaunām darba formām, jauna tipa attiecībām starp skolēnu un skolotāju, veido nepiespiestu un brīvu atmosfēru, aktivizē mērķu izvirzīšanas procesu, kad skolēni droši izraugās patstāvīgus mērķus utt.

Lai rosinātu dažādus skolēnu izziņas aktivitātes veidus, galvenais ir aktivizēt skolēnu mācību darbību.

Kopumā it visiem mācību darbības procesa aspektiem – mācību kursa jēdzienu sistēmai, mācību metodēm un to saistījumam, stundas struktūrai, pašu skolēnu

darbībai ir liela rosinoša ietekme, tie arī attīsta visus audzēkņu izziņas aktivitātes veidus.

Apkopojot visu iepriekš minēto, mēs varam secināt, ka kopumā psiholoģiski pamatota skolēnu motivācijas veidošana var norisēt šādi:

- skolotājs nosaka motivācijas veidošanas uzdevumus 6. klases skolēniem (pusaudžiem), ņemot vērā perspektīvas, kā arī orientējoties uz attīstības nākotni;
- skolotājs noskaidro savu skolēnu motivācijas stāvokli;
- skolotājs organizē dažādus skolēnu aktīvās darbības veidus, veic plašu audzināšanas darbu, iesaista skolēnus īpaši izveidotās pedagoģiskajās situācijās, kā arī tādu uzdevumu risināšanā, kas orientē uz to, lai skolēns apzinātu savu motivācijas sfēru, izkoptu mērķa izvirzīšanas paņēmienus;
- skolēnam spēles gaitā ir iespēja parādīt savu iniciatīvu spēles mērķa īstenošanā;
- skolēnam spēles gaitā jāregulē savu rīcību un uzvedību atbilstoši spēles noteikumiem;

Svarīgi ir ievērot skolēnu vecumposmu īpatnības, tāpat ir nepieciešams aplūkot mācīšanās motivācijas psiholoģiskos un pedagoģiskos aspektus vidējā skolas vecumposmā (6. klasē).

A. Markova uzsver, ka mācīšanās motivācija sastāv no daudziem aspektiem, kas mainās un stājas jaunās attiecībās cits ar citu. Motivācijas veidošanā nav tikai pieaugusi pozitīvā vai negatīvā attieksme pret mācībām, bet gan ar to saistītais process, kurā sarežģītāka kļūst motivācijas sfēra un rosinātāji, kas tajā ietilpst, veidojas jaunas, pilnīgākas dažkārt pretrunīgas attiecības starp tiem. Skolotājiem ir daudz iespēju pētīt motivāciju ar metodēm, kuras var izmantot, netraucējot mācību procesa norisi (novērojumi, pārrunas, speciāli izveidotas situācijas). Rūpīga un iespējami ilgāka bērna motivācijas izpēte palīdz skolotājam iegūt pietiekami drošus secinājumus par skolēnu patieso attieksmi pret mācīšanos.

Balstoties uz A. Markovas teikto secinām, ka pusaudzis atšķirībā no jaunāko klašu skolēna ne vien rīkojas atbilstoši mērķim, ko noteicis skolotājs, bet arī spēj patstāvīgi izvirzīt, t.i. plānot savu darbību. Pusaudzis prot noteikt savu mērķu hierarhiju un to sasniegšanas secību, bet nereti neprot saistīt savas mācību darbības mērķus un motīvus ar nākamās darbības mērķiem un motīviem.

1.2 Valodas apguves motivācijas psiholoģiskie un pedagoģiskie aspekti

Skolotājam, protams, teicami jāzina savs mācību priekšmets, kā arī metodes, ar kuru palīdzību šo priekšmetu pareizi apgūst skolēni. Taču, ja netiek ievērotas bērnu vajadzības, spējas, intereses un gatavība labprāt un uzcītīgi mācīties, tad mācīšanās rezultāts mēdz būt neapmierinošs, un skolotājs nerod gandarījumu par savu darbu, tas kļūst mokošs.

Skolotāja mācīšana, kas rēķinās ar bērna domāšanas īpatnībām un bērna dabu vispār, rosina viņā tieksmi pēc zināšanām, nodrošina sekmes, padara skolotāja un skolēna darbību par priekpilnu jaunradi. Tas, ka bērni domā, jūt un uzvedas citādi nekā pieaugušie, zināms visiem.

Bērna fiziskās un garīgās attīstības zinātniskā izpēte ir pierādījusi šī procesa ārkārtējo sarežģītību un pretrunīgumu. Ir atklāts, ka šis process nenoris vienmērīgi, bet gan lēcienveidīgi, katram vecumposmam raksturīgas savas attīstības īpatnības, sava noteikta specifika. Ja jaunākajā skolas vecumposmā bērna galvenā darbība ir mācību darbība un, lai to veiktu, viņam nepieciešams apgūt visus tās komponentus, tad vidējā skolas vecumposmā galvenā darbība ir skolēna mijiedarbība un saskarsme ar citiem cilvēkiem mācīšanās gaitā, un tas mācīšanos šajā vecumposmā tuvina dažādiem sabiedriski derīgās darbības veidiem. Vecākajā skolas vecumā galvenā darbība ir mācīšanās saistībā ar gatavošanos nākamajai profesijai un darba dzīvei. Nedrīkst aplūkot mācīšanos vai mācību darbību vispār, bet vajag saskatīt ar to saistītās vecumposma īpatnības.

Tāpat kā mācīšanos nedrīkst aplūkot atrauti no vecuma īpatnībām, tā arī skolēna mācīšanās motīvus nedrīkst analizēt, neņemot vērā bērna attīstības iezīmes attiecīgajā vecumposmā un likumsakarības, kas noteiktā vecumposmā raksturīgas aktīvai mācību darbībai un sociālajām mijiedarbībām. Motivācija ir saistīta ar bērna vecuma īpatnībām, taču motīvus nosaka nevis vecums kā brieduma stadija, bet gan bērna darbības raksturs un savstarpējo attiecību sistēma, kas šajā vecumā izveidojusies ar apkārtējiem cilvēkiem. Nedrīkst uzskatīt, ka skolēnam attiecīgajā vecumā piemīt noteikti motīvi, un ka vecumposmos var stingri ierobežot interešu un motīvu attīstību. Katrā vecumposmā ir motivācijas attīstības rezerves. Tomēr tās nav neierobežotas vai bezgalīgas. Tās tomēr ir saistītas ar bērna fizisko un psihisko attīstību. Tāpēc, apskatot skolēna motivācijas īpatnības dažādos vecumposmos, īpaši valsts valodas apgūvē, jāņem vērā

nevis vecums pats par sevi, bet gan mācīšanās tips. Jāņem vērā bērna darbības veidi, viņa kontaktus ar citiem cilvēkiem, kas arī nosaka motivāciju attiecīgajā vecumposmā.

Vidējā skolas vecumā notiek lielas pārmaiņas bērna dzīvē. Palielinās apgūstāmo priekšmetu skaits, bērnam jāsadarbojas ar vairākiem skolotājiem, kuru prasības ir atšķirīgas attiecībā uz skolēna mācību darbību. Mācību programmas materiāls kļūst arvien sarežģītāks, kas prasa no skolēna lielāku piepūli un izpratni. Ārpus skolas arī veidojas jaunas sociālās attiecības. Īpaši asi tās izpaužas pusaudža gados. Tāpēc jānosaka, kas veicina un kas traucē mācīšanās motivācijas veidošanos.

Pusaudža gados pozitīvo mācīšanās motivāciju nosaka šādi faktori:

- iespēja justies pieaugušam (pusaudzīm ir liela nepieciešamība to izjust), ieņemt jaunu dzīves pozīciju attieksmē pret ārpasauli, pret citiem cilvēkiem, pret sevi pašu, cenšanās apgūt pieauguša cilvēka uzvedības normas;
- pusaudža aktivitāte būt gatavam iekļauties dažādos darbības veidos kopā ar pieaugušajiem un vienaudžiem;
- būt personībai, apzināties sevi kā personību, pamatojoties uz cita cilvēka viedokli. Pašizteikties un pašapzināties sevi kā personību;
- tieksme būt patstāvīgam;
- interešu redzesloka tālāka paplašināšanās;
- interešu noturīguma palielināšanās;
- pusaudža īpašo spēju attīstība, pamatojoties uz iepriekšminētajām īpašībām.

Negatīvās mācīšanās motivācijas veidošanos pusaudžiem izraisa vairāki cēloņi, t.i. nepilnības pusaudža pašnovērtējumā un citu cilvēku vērtējumā rada grūtības savstarpējās attiecībās ar citiem cilvēkiem. Tas notiek, ja pusaudzis nepieņem skolotāja viedokli un vērtējumu, nonāk konfliktā ar pieaugušajiem, uztver apkārtējo pasauli naidīgi.

Pusaudža tieksme būt pieaugušam un neatkarīgam, nevēlēšanās izrādīties mazam vienaudžu vidū izraisa ārēju vienaldzību pret skolotāja teikto vērtējumu. Tomēr īstenībā pusaudzīm ir ļoti svarīgi iegūt pieaugušā pozitīvu vērtējumu par savu darbību, un ir vēlēšanās rēķināties ar pieaugušā cilvēka domām, bet izrādīt to ne vienmēr ir vēlēšanās.

Pusaudzīm tieksme būt patstāvīgam izraisa viņā negatīvu attieksmi pret gatavām zināšanām, pret neproduktīviem mācību darbības veidiem. Viņu attieksmi pret mācīšanos pazemina arī tas, ka pusaudži neizprot, ka skolā apgūstāmie priekšmeti var noderēt nākotnē. Šauri racionālā pieeja un dzīves pieredzes trūkums rada šo problēmu. Kā arī selektīva interese par atsevišķiem mācību priekšmetiem var nomākt interesi par

citiem mācību priekšmetiem, jo pusaudzis neprot tos saistīt, neprot organizēt savu mācību darbu. Pamatojoties uz to, ka pusaudža intereses ir ļoti plašas, tās var kļūt vispusīgas. Jaunas ārpusklases un ārpuskolas nodarbības sāk konkurēt ar mācību darbību. Interesu noturīgums izraisa to maiņu un miju.

Pusaudzim pirmkārt nostiprinās plašie izziņas motīvi, interese par jaunajām zināšanām. Turklāt šajā vecumā vairākumam skolēnu interesi par faktiem nomaina interese par likumsakarībām. Pusaudža vecums ir labvēlīgs izziņas interešu attīstībai. Šīs intereses lielākā vai mazākā mērā rodas visiem bērniem.

Pusaudža vecumā būtiski nostiprinās arī mācību izziņas motīvi, kuriem raksturīga ir interese par zināšanu apguves paņēmieniem. Tomēr pusaudži vēl ar grūtībām apjēdz šos mācību motīvus. Pusaudža vecumā turpinās pašizglītības motīvu attīstība. Galvenie pašizglītības īstenošanas paņēmieni šajā vecumā ir selektīva un diezgan sistemātiska papildliteratūras lasīšana, jaunas informācijas apguve un vienlaikus arī skolas programmā ietvertās vielas maksimāla izmantošana.

Pusaudžiem ir raksturīga interese par zināšanām, kas sniedzas ārpus skolas programmas ietvariem. Izziņas interese šajā vecumposmā ir liela – interese pieaug līdz ar to apmierināšanu.

Ja runājam par sociālajiem motīviem, tad vidējā skolas vecumā tie pilnveidojas pirmām kārtām. Šie motīvi īpaši pilnveidojas tad, ja skolotājs patstāvīgi audzēkņiem parāda mācīšanās rezultātu izmantošanas iespējas ikdienā, saskarsmē un pašizglītībā, kā arī iespēju izmantot tās nākamajā profesionālajā darbībā. Plašo sociālo motīvu attīstības gaitā nostiprinās arī pusaudža sociālā pašapziņa, izpratne par savu sociālo lomu gan klasē, gan arī skolā.

Pusaudža vecumā kvalitatīvas pārmaiņas notiek tā sauktajos šaurajos sociālajos mācīšanās motīvos. To attīstību nosaka pusaudža tieksme ieņemt jaunu pozīciju attiecībā ar apkārtējiem cilvēkiem, gan ar pieaugušajiem, gan ar vienaudžiem. Vēlēšanās saprast otru cilvēku un tikt saprastam, novērtēt sevi no citu cilvēku viedokļa.

Mācību darbībai pamatmotīvs 6. klasē (vidējā skolas vecumā) ir tas, kas saistīts ar kontaktu un sadarbības meklējumiem, to sadarbības paņēmieni apguvi, kas nepieciešami kopīga mācību darba veikšanai. Tas nosaka skolēna interesi, kas dos iespēju īstenot viņa sociālās vajadzības pēc draudzības, saskarsmes un sadarbības ar citiem cilvēkiem, pēc pašizteikšanās un pašapliecināšanās attiecībā ar citiem cilvēkiem. Pusaudzim patīk tādas mācību darba formas, kurās skolēni un skolotājs izturas kā kolēģi, kopīgi meklē jaunas zināšanas un to atklāšanas ceļus.

Pusaudzis patstāvīgi prot izvirzīt mērķi, elastīgi to mainīt atkarībā no apstākļiem. Pusaudža vecumposma beigās skolēnam veidojas prasme izvirzīt perspektīvos mērķus, kas saistīti ar nākotni. Tas liecina par to, ka pusaudzis sāk veidoties par savas mācību darbības un savu gribas procesu noteicēju.

Mērķu izvirzīšanas procesā ir arī nepilnības. Pusaudža spēja īstenot mērķus nav vienāda dažādos mācību priekšmetos un dažādos darbības veidos.

Pusaudzis bieži neprot saistīt savas mācību darbības mērķus un motīvus ar nākamās darbības mērķiem un motīviem. Pusaudžu aktivitāte mērķu izvirzīšanā apsteidz prasmi tos īstenot un sasniegt. Tas nereti rada sarežģījumus viņa dzīvē.

Pusaudžu audzināšanas darba pamatā ir to mērķu izvirzīšanas paņēmieni veidošana, kurus viņi vēl nav apguvuši. Svarīgs audzināšanas uzdevums – sniegt pusaudzim iespēju patstāvīgi izmēģināt savas spējas un spēkus, izvirzīt sev vairākus mērķus. Nevajag censties pēc iespējas ātrāk ierobežot pusaudža plašās intereses, mērķus, attīstīt tikai šaurās speciālās spējas.

Vidējā skolas vecumā sava specifika ir arī emocijām, kas saistītas ar mācīšanos. Tā kā pusaudža vecumā atsevišķu mācību darbības aspektu un tās motivācijas sfēras attīstība var norisināties nevienmērīgi, tas var radīt emociju daudzveidību, pretrunīgumu un mainīgumu.

Pusaudzim kopumā tomēr ir raksturīgas arī vairākas pozitīvas emocijas. Tās viņam rodas, veicot patstāvīgo mācību darbu, apzinoties savu līdzdalību notiekošajā, gūstot gandarījumu par jaunajām savstarpējām attiecībām ar skolotāju. Tas, ka pusaudzim nav pietiekami izveidoti gribas komponenti, bieži ir par iemeslu paaugstinātam emocionālajam jūtīgumam, nelīdzsvarotībai.

Tomēr salīdzinājumā ar jaunāko klašu skolēniem pusaudžiem visumā palielinās prasme apvaldīt savas emocijas, to ārējās izpausmes kļūst vairāk apzinātas. Visas pusaudža negatīvās emocionālās izpausmes nav novēršamas. Tās var regulēt ar pārdomātu viņa darbības un skolas kolektīva dzīves organizācijas gaitu.

Pusaudža vecumā, tāpat kā jaunākajā skolas vecumā, ir motivācijas veidošanas rezerves.

Psihologi ir atklājuši iespējas, kā veidot vidējā skolas vecuma skolēnu izziņas intereses. Tā pētījumā, ko veica A. Markova kopā ar L. Zlothinu, tika noskaidrots, ka jau jaunākajiem pusaudžiem iespējams noteiktā laikā izveidot mācību izziņas motīvus, tieksmi orientēties ne vien uz rezultātu, bet arī uz mācību darba izpildes paņēmieniem. Pētījums atklāja, kādos apstākļos tas iespējams.

Skolēniem izskaidro kāda noteikta darbības paņēmiena vispārīgo raksturu, audzēkņiem rodas vēlēšanās izmantot šo paņēmieni arī jaunās situācijās. Ja skolēnus iesaista kolektīvā mācību darba situācijās, viņiem paaugstinās jaunizveidotā mācību izziņas motīva iedarbīgums, jo rodas patstāvīga, noturīga vēlēšanās apspriest ar klases biedriem jaunus vispārīgos darba paņēmienus.

Īpaša nozīme nobriedušu mācību izziņas izkopšanā pusaudža vecumā ir patstāvīgai mācību darbībai, dažādiem paškontroles un pašnovērtējuma, savstarpējās kontroles un vērtēšanas veidiem. Motivācijas galvenais saturs šajā vecumā ir iemācīties sadarboties ar citiem cilvēkiem kopīgā mācību darbībā.

Motivācijas veidošanas rezerve vidējā skolas vecumā ir noturīga interese par vispārīgo likumsakarību noskaidrošanu attiecīgajā mācību priekšmetā un par zināšanu apguves paņēmieniem, kā arī interese par kopīgā, kolektīvā mācību darba formām, interese par mācību darba rezultātu izmantošanu sociāli nozīmīgas darbības veidos.

Tieši pusaudža vecumā sāk veidoties un izpausties pusaudžu spējas kādā noteiktā darbības veidā.

Protams, spēju izpausmes ir novērojamas arī jaunākajā skolas vecumā un pat pirmskolas vecumā, taču pa īstam tās sāk attīstīties tieši pusaudža vecumā. Tas notiek tādēļ, ka tieši pusaudža vecumā rodas dziļas, darbīgas, noturīgas intereses, veidojas apzināta, aktīva attieksme pret apkārtni, attīstās radošā domāšana.

Skolotāja uzdevums, pēc iespējas pilnīgāk attīstīt jau atklājušās spējas, radīt apstākļus visu skolēna interešu un spēju attīstībai.

Katra vecumposma ietvaros motivācijas īpatnības būtu jāsaista, jāsalīdzina ar attiecīgā vecuma bērna psihisko veidolu, ar mācību darbības īpatnībām, citu darbības veidu raksturojumiem, personības attīstību.

Mācību un audzināšanas darba gaitā ne vien jātiecas ņemt vērā un precīzi noskaidrot, novērtēt skolēnu motivāciju, bet arī jācenšas veidot skolēniem jaunas mācību darbības formas, jā rūpējas par jaunu motivācijas līmeņu izveidi, radot skolēniem jaunus motīvus, padarot tos iedarbīgus, izvirzot jaunus mērķus, bagātinot mācīšanos ar dziļāku jēgu un nobriedušākām emocijām. Tas viss sekmē mācīšanās motivāciju.

Par vienu no mācību motivācijas sekmēšanas līdzekļiem mēs varam uzskatīt spēju darbību, tāpēc tālāk pievērsīsimies vietai un lomai mācību procesā.

Aplūkojot valodas apguves motivācijas psiholoģiskos un pedagoģiskos aspektus, nonākam pie atziņas, ka pozitīvās mācīšanās motivācijas veidošanos pusaudžu vecumā ietekmē šādi faktori:

- vajadzība justies pieaugušam – nevēlēšanās uzskatīt sevi par bērnu, cenšanās ieņemt jaunu dzīves pozīciju attieksmē pret pasauli, pret citiem cilvēkiem, pret sevi pašu, pusaudža īpašā spēja viegli apgūt pieauguša cilvēka uzvedības normas un veidus,
- pusaudža vispārīgā aktivitāte, viņa gatavība iekļauties dažādos darbības veidos kopā ar pieaugušajiem un vienaudžiem,
- pusaudža tieksme apzināties sevi kā personību,
- pusaudža tieksme kļūt patstāvīgam, interešu tālāka paplašināšanās, it īpaši izziņas motīvu pilnveidošanās. Kā norāda Markova pusaudzim patīk tādas mācību darba formas, kurās skolotājs un skolēni kopīgi, izturēdamies kā kolēģi, meklē jaunas zināšanas un to atklāšanas ceļus un viena no tādām darba formām ir spēle, kur šī koleģialitāte organiski izpaužas.

Mācoties latviešu valodu kā otro valodu, skolēns ar spēles palīdzību aktīvi izmanto iegūtās valodas zināšanas, iesaistās mācību procesā, ļaujot nepiespiesti un radoši iegūt jaunu informāciju un pielietot to praksē.

1.3 Spēles loma LAT2 motivācijas veidošanā mācību procesā

Latviešu valodas mācīšanās minoritātēm ir nopietns un grūts darbs. Vienlaikus jā mācās saprast dzirdēto, lietot jaunapgūstamo valodu mutvārdos, saprast lasīto, rakstīt. Šis process ir intensīvs un prasa lielu koncentrēšanos un piepūli. Spēles latviešu valodas mācīšanos padara aizraujošāku, interesantāku un līdz ar to it kā atvieglo darbu. Spēles iesaista apmācāmos darbībā, kas ir pamatnosacījums sekmīgai valodas apgūšanai. Spēle palīdz radīt valodas vidi, komunikatīvas mācību situācijas, un tādējādi valoda kļūst saprotamāka, vieglāk uztverama.

E. Pasovs uzskata, ka spēle – tas ir darbs un nopietns darbs. Ja spēli izmanto tikai kā uzjautrināšanās, izklaidēšanās un atpūtas līdzekli, tad no tās labums ir mazs. Tādas funkcijas spēlei ir, bet tās nav vadošās, galvenās. (18.30.)

M. Skatkins raksta: „Ir svarīgi izprast, kādu didaktisko uzdevumu risināšanai un kādu psihisko funkciju attīstībai spēle ir domāta”. (19.60.)

Spēle – tā ir tikai forma, bet tās saturam un nozīmei ir jābūt mācībām. V. Ernstone arī piekrīt šai domai. Viņa uzskata, ka: „spēle ir īpaši veidota nodarbība, kas, izraisot vēlēšanos atrisināt dažāda veida problēmas un uzvarēt, aktivizē dalībnieku domāšanu un emocijas”. Spēlei ir noteikts mērķis, stingri noteikumi, struktūra, sākums un beigas. Primārā ir tās attīstošā funkcija, kas rosina skolēnu radošās spējas.

To, ka spēle – tas ir nopietni, apstiprina arī tās teorētiķi:

A. Markova spēlei piešķir četras galvenās funkcijas, kas ir svarīgas cilvēkam:

- 1) spēle kā pozitīvu motīvu veidotāja,
- 2) spēle kā izzināšanas līdzeklis,
- 3) spēle kā prāta attīstības līdzeklis,
- 4) spēle kā brīvas uzvedības attīstības līdzeklis. (16.73.)

Savukārt filozofe N. Sazontjeva izdala šādas spēli kā kultūras principu raksturojošas pazīmes:

- 1) spēle ir nosacītība, kura var atklāties dažādi, kā stāvokļa nosacītība, kā priekšmeta nosacītība (loma, lelle, zīme, apzīmējums);
- 2) spēles kā patstāvīgas parādības darbību nodrošina noteikumu sistēma. Galvenokārt šie nosacījumi reglamentē spēles dalībnieku savstarpējās attiecības, to kārtību;
- 3) spēle kā patstāvīga kultūras sastāvdaļa ieņem tajā noteiktu vietu;

- 4) spēles būtība – dažādu cilvēku savstarpējo attiecību normu (gan sociālo, gan personisko) aprobācija, nostiprināšana, atklāšana un elastīgu pāreju izveidošana no vienas citā. (10.14.)

Tātad var sacīt, ka spēle palīdz cilvēkam iekļauties sabiedrībā, apgūt tajā pieņemtās normas, vienlaicīgi veidojot, bagātinot gan katra cilvēka, gan visas sabiedrības intelektuālo, garīgo un jūtu kultūru.

Uzdevumi, kurus spēle palīdz skolēnam risināt, pilnībā atbilst audzināšanas mērķim. Tādējādi tā organiski iekļaujas pedagoģiskajā un mācību procesā.

Spēles galvenais elements ir spēles loma, nav svarīgi – kāda: svarīgi ir, lai tā palīdzētu attīstīt cilvēciskās attiecības. Ja mēs spēles pamatā liekam attiecības starp cilvēkiem, tad spēle kļūst saturīga un noderīga.

Kas attiecas uz spēles attīstošo nozīmi, tad tā jau ir ielikta tās darbā. Spēle – tās ir emocijas, bet tur, kur ir emocijas, tur arī aktivitāte, tur arī uzmanība un iztēle, tur darbojas domāšana, kā arī intelektuālā iniciatīva un jaunrade.

Tādā veidā, spēle ir:

- 1) valodas darbība,
- 2) motivācija bez piespiešanās,
- 3) individualizēta darbība,
- 4) mācīšana un audzināšana kolektīvā un caur kolektīvu,
- 5) psihisko funkciju un spēju attīstība,
- 6) mācīšanās ar aizrautību.

Pareizi organizētas spēles izraisa un uztur skolēnu interesi latviešu valodas apguves procesā. Skolēni mācās valodu ar patiku. Kad tiek izmantota interesanta spēle, skolēniem rodas vēlēšanās mācīties, atcerēties un praktiski apgūt latviešu valodu. Spēle ir viena no atslēgām, lai cīnītos ar skolēnu pasivitāti stundā.

Visiem, sevišķi sekmēs vājākajiem skolēniem, spēle ir stimulējošs valodas apguvei. Spēlei jābūt radošai un attīstošai darbībai.

Tomēr nedrīkst visu mācību procesu pakārtot spēlēm. Ir nepieciešams spēles izmantot līdztekus citām dažādām darba formām un paņēmieniem, pretējā gadījumā spēle kļūst apnicīga un interese par to pazemināsies. Spēle izraisa sevišķu skolēnu aktivitāti. Reizēm skolēnu aktivitāte var traucēt disciplīnu klasē, tāpēc spēle prasa no skolotāja tādu sasprindzinājumu, kādu neprasa neviena cita darba forma.

Skolotāja uzdevums ir vērst skolēnu aktivitāti uz izvirzītā mērķa sasniegšanu – praktisko valodas apgūšanu. Tāpēc jau iepriekš nepieciešams dziļi, detalizēti pārdomāt

spēles noteikumus, un nepalēninot stundas tempu, veltīt pienācīgu uzmanību valodas kļūdu labošanai, prasīt no skolēniem nopietnu attieksmi pret valodu.

Pēdējos gados vairāk tiek pētītas un apkopotas spēles jaunākajās klasēs, šinī vecumposmā rotaļdarbība ieņem ļoti nozīmīgu vietu, īpaši spēlei ir liela nozīme, mācot latviešu valodu minoritātēm. Tādā veidā radot nesaspringtu vidi valodas apgūšanai.

Spēļu izmantošanas iespējas vidējā un vecākajā vecumposmā pētītas samērā maz. Taču pareizi izmantotai spēlei ir lieli panākumi ne tikai vidējā vecumposmā, bet arī vecākajās klasēs. Taču, jo vecāks skolēns, jo vairāk viņam gribas darboties patstāvīgi. Pie šīs problēmas pētīšanas daudz strādājusi G. Kitaigorodska, kura pierādījusi, ka arī lielāko bērnu vidū spēle ir populāra un derīga. Viņa raksta, ka skolēni atbrīvojas no bailēm kļūdties, grupa apvienojas kopīgā darbībā, tiek radīts labvēlīgs saskarsmes klimats, grupa pārvēršas par mācību procesa subjektu, katrs pēc kārtas kļūst par saskarsmes centru, tāpēc tiek apmierinātas katra prasības pēc prestiža, statusa, uzmanības, cieņas. (23.40.)

Spēles stundās var tikt izmantotas dažādiem mērķiem:

- 1) noteiktu zināšanu veidošanai;
- 2) noteiktu valodas prasmju attīstībai;
- 3) sazināšanās prasmju attīstībai;
- 4) nepieciešamo spēju un psihisko funkciju attīstīšanai;
- 5) valodas materiāla iegaumēšanai.

Spēles var izmantot, strādājot gan individuāli, gan pāros, gan sadalot skolēnus grupās vai komandās. Spēles var izmantot visās studiju pakāpēs dažādu un vienlaicīgi vairāku runas prasmju veidošanai: gan audiēšanas, gan mutvārdu runas, gan lasīšanas, gan rakstīšanas prasmju veidošanai.

M. Skatkins atzīmē „spēles specifika”, nozīmē to, ka mācību uzdevumi bērnam neparādās atklātā veidā. Spēlējot bērns sev neizvirza mācību uzdevumus, bet spēles rezultātā viņš tomēr iemācās. (19.67.)

Ņemot vērā spēles būtību un tās izmantošanas iespējas latviešu valodas mācību procesā, ir nepieciešams spēles klasificēt.

Spēles varētu klasificēt, no vienas puses, ņemot vērā spēlei raksturīgo elementu, bet, no otras puses, saskaņā ar spēles pedagoģisko mērķi, kuru jāīsteno atbilstoši skolēnu vecumposma īpatnībām un atbilstoši valodas mācību mērķim.

Spēļu ir milzīgs daudzums un daudzveidība. Katru dienu tiek atklātas un izdomātas jaunas, brīnišķīgas kompozīcijas. Tāpēc spēļu un rotaļu skaits, kuras cilvēki izgudrojuši un joprojām izgudro, ir neaptverams. No visas spēļu daudzveidības ir

nepieciešams izdalīt tās, kuras ar panākumiem varētu izmantot latviešu valodas stundās. Ne visas spēles tam ir derīgas. Piemēram, ļoti uzmanīgi ir jābūt ar kustību spēlēm. Nav mērķtiecīga arī tādu spēļu izmantošana, kurās dalībniekiem ir jāizstājas. Tā mēs pakāpeniski izslēgtu no darba visu klasi un no frontālās pārbaudes pārietu uz individuālo. Bet frontālais darbs ir viena no spēles prasībām, lai aktivizētu visus skolēnus. Šādas spēles klasē pazemina arī disciplīnu. Ja mēs klasificējam spēles, kuras izmantojam stundās, tad jāizdala „mierīgās” spēles un „dzīvās” spēles. Tas ir saskaņā ar skolēna iekšējo aktivitātes pakāpi, ko izsauc spēle. Pie „mierīgajām” spēlēm varētu piesaistīt visas spēles, kurās ir vāji izteikts spēles elements.

Pie „dzīvajām” spēlēm pieder tās, kurām ir spilgti izteikts spēles elements, piemēram, spēles ar uzvarētāju. Tomēr praksē ir pierādīts, ka spēles ar spilgti izteiktu spēles elementu vecākajās klasēs izsauc daudz mazāku skolēnu aktivitāti nekā jaunākajās klasēs, tāpēc tās varētu pieskaitīt pie „mierīgajām” spēlēm. To varētu izskaidrot ar skolēnu vecumposma īpatnībām: jo vecāks skolēns, jo mazāk viņu pievelk ārējais efekts, bet vairāk pievelk darba saturs. Tāpēc vecākajās klasēs labus panākumus gūst lomu spēles.

Ja mēs ņemam vērā spēles elementu, tad varam secināt, skolā varētu tikt pielietotas sekojošas spēles:

1) Spēles ar uzvarētāju.

Ne tikai vienkārši spēle, bet spēle – sacensība izraisa īpašu interesi. Bet ne visās spēlēs var izmantot sacensību elementu. Piemēram, lomu spēlēs nebūtu mērķtiecīgi izmantot sacensību elementu. Vēl ir jāizvairās no tā, lai neizceltos konflikti starp skolēniem. Jācenšas panākt, lai skolēni sacenšoties censtos palīdzēt viens otram. Spēlei ir jāaudzina skolēnus būt draudzīgiem un saliedētiem. Šāda tipa spēles vēl varētu iedalīt sīkāk:

- a) spēles ar vienu uzvarētāju,
- b) spēles ar vairākiem uzvarētājiem.

Pie šī spēļu tipa varētu piesaistīt dažādas viktorīnas.

2) Spēles ar ķīlām.

Šīs spēles būtība ir tā, ka skolēns, kurš nevar atbildēt, kurš netaisni kaut ko pasaka vai pieļauj valodas kļūdu, neizstājas no spēles, bet izpērk ķīlu, t.i. izpilda latviešu valodā kādu skolēnu uzdotu uzdevumu.

Piemēram, ja klases skolēni sastāda pēc kārtas kādu stāstiņu, pasakot katrs pa vienam teikumam, lai iznāktu sakarīgs stāsts. Tas, kurš nevar izdomāt teikumu vai pieļauj kļūdu „maksā ķīlu”. Šāda veida spēles varētu pielietot atbilstošu „spēļu ar

izstāšanos” vietā. Šīs spēles izsauc skolēnu interesi, un ar to arī aktivizē klasi, un ļauj strādāt ar visiem skolēniem.

3) Spēles ar minēšanu.

Varam minēt burtu, vārdu, priekšmetu, cilvēku, utt. Šī veida spēles ir ļoti dažādas. Tās ir vērtīgas ar to, ka šī veida spēļu laikā, skolēni patstāvīgi sarunājas viens ar otru, izsakās latviešu valodā. Skolotājam atliek tikai izskaidrot spēles noteikumus un pēc tam noteikt spēles vadītāju. Šīs spēles palīdz attīstīt runas iemaņas un prasmes apstākļos, kas ir tuvi valodas videi.

4) Lomu spēles.

Šīs spēles pozitīvā puse ir tā, ka mēs varam mākslīgi radīt valodas vidi stundā. Jo dziļāk skolēns iejutīsies savā lomā, jo labāk. Šeit mēs paši varam pielietot uzskati: videofilmas, diafilmas, magnetofonu utt. Svarīgi ir atzīmēt, ka skolēnu iejušanās lomā nepazemina uzvedību, bet drīzāk to uzlabo, tā kā tā prasa skolēniem koncentrēt uzmanību uz valodas darbību negaidītās situācijās.

5) Informācijas apmaiņas un apkopošanas spēles.

Šajās spēlēs vienai spēlētāju daļai ir informācija, kuras nav citām. Spēles pamatā ir „es tev – tu man” maiņas princips. Viena spēlētāju daļa maina citiem nepieciešamo pret sev nepieciešamo informāciju.

Ja spēles klasificēsim pēc spēles elementa, tad šie ir pamatspēļu veidi, kurus izmanto stundās.

Vēl varētu izdalīt kustību rotaļas, bet tās pamatā tiek izmantotas ārpusklases nodarbībās.

Kas attiecas uz galda spēlēm, tad katru no tām mēs varētu ieskaitīt pie kādām no minētajiem spēļu veidiem. Lielākā daļa galda spēļu attiecas uz spēlēm ar uzvarētāju. Visi šie spēļu veidi var tikt izmantoti gan mutiski, gan rakstiski, gan arī vienlaicīgi mutiski un rakstiski.

To katrā gadījumā izvēlas skolotājs atbilstoši pedagoģiskā procesa prasībām un atbilstoši mērķim.

Dažādu spēļu izmantošana stundās kalpo komplekso mācību mērķu realizēšanai.

Taču katrā konkrētā gadījumā skolotājs, izmantojot to vai citu spēli, ņem vērā noteikta speciāla mērķa realizēšanu. Galvenajam katras spēles izmantošanas mērķim ir jābūt skolēnu praktizēšanai valodas darbībā.

Spēli kā līdzekli latviešu valodas stundās var pielietot kā vienu no vērtīgākajiem līdzekļiem, lai attīstītu visu veidu valodas prasmes un spējas. Taču izvēloties spēles, jāņem vērā arī prasības to organizēšanā:

- 1) ar spēli jāsasniedz tāds pats mērķis kā ar citām darba formām, ko tās aizvieto;
- 2) skolotāja prasme organizēt spēles;
- 3) skolēnu intereses, valodas zināšanas līmenis, attieksme pret spēlēm.

Skolā, kurā strādā darba autore, skolēnu LAT2 valodas zināšanu līmenis ir pietiekams un optimāls, tāpēc lai skolēnus motivētu mācību darbam, spēle ir viens no mācību metodikas elementiem.

Šajā nodaļā tika aplūkota spēļu klasifikācija pēc spēles elementa, taču tā pietiekoši neatklāj spēļu izmantošanas specifiku latviešu valodas stundās.

Klasē izmanto tās spēles, kuras veicina dotā priekšmeta apguvi.

2. daļa

Didaktiskās spēles latviešu valodas kā otrās valodas apguvē, to raksturojums, klasifikācija, atlase un atlases kritēriji

Praktiskā valodas apguve ir komplicēta sistēma, kas ietver veselu zināšanu, prasmju un iemaņu kompleksu. Ir izveidojies uzskats, ka skolā tiek ielikti praktiskās valodas pamati, uz kuriem indivīdam attīsta valodas spējas un rada optimālus nosacījumus tālākai valodas apguvei izglītības procesā.

Praktiskās valodas apguves pamati ietver patstāvīgā darba iemaņu attīstību un spējas iegūtās zināšanas lietot radoši jaunās runas darbības situācijās.

Pastāv daudz dažādu valodas apguves veidu. Ir noteiktas, ikvienam valodas apguves veidam raksturīgas pazīmes un parādības, bet pastāv arī atšķirības, ko nosaka vairāki parametri.

Visi cilvēki bez apzinātas piepūles un motivācijas ir apguvuši vienu valodu (dzimto valodu). Citi ieguvuši divas dzimtās valodas (ja vecāki ar bērnu runā katrs savā valodā, kur ikdienā bērns sastopas ar abām valodām un liet tās).

Otrās valodas apguvi veicina didaktiskās spēles. Didaktisko spēli uzskatām par variatīvi situatīvu didaktisku uzdevumu, kura saturs un raksturs ir apslēpts ar formas palīdzību un kurš paredz skolēna brīvu radošu darbību. Radoša darbība ir brīva intelektuāla, patstāvīga darbība, kuras rezultātā uzdevums tiek atrisināts jaunā, īpašā veidā.

Spēle nedrīkst būt tikai izklaide, bet gan latviešu valodas apguves līdzeklis un forma. No vienas puses, spēle ir izklaide, brīva darbība, kuru organizē intereses dēļ, šeit spēlei jābūt aizraujošai. No otras puses, spēle ir darbība, kas dod jaunas zināšanas – tai jābūt apmācošai. Skolotāja uzdevums padarīt spēli maksimāli apmācošu. (11.12.)

Visi spēļu veidi, neatkarīgi no to virzības, veicina skolēnu valodas prasmju un iemaņu attīstību. Spēles, kas veicina skolēniem fonētikas, ortogrāfijas, leksikas un gramatikas apgūšanu, palīdz radīt valodas bāzi, lai attīstītu valodas prasmes un iemaņas, vispirms mutvārdu runas prasmes un iemaņas. Šīs prasmes un iemaņas pilnveidojas pašā spēles gaitā. Ir ļoti daudz spēles, kuras speciāli virzītas uz mutvārdu runas apmācību konkrētās dzīves situācijās. Tieši šīs spēles arī tiek biežāk izmantotas latviešu valodas stundās.

Tās klasificējot, jāņem vērā mutvārdu runas būtība, kurai ir divas savstarpēji saistītas puses – valodas izpratne pēc dzirdes un runāšana,

Var organizēt spēles, kas darbojas uz katru šo pusi, bet ir jāorganizē arī spēles, kas veicinātu klausīšanās un runāšanas prasmju attīstību savstarpējā saistībā.

Tātad varētu izdalīt spēles, kuras izmanto ar mērķi, lai attīstītu:

- 1) klausīšanās prasmes un iemaņas,
- 2) runas prasmes un iemaņas,
- 3) vienlaicīgi klausīšanās un runāšanas prasmes un iemaņas.

Spēles nevajadzētu izmantot tikai kā izolētu darba formu. Tā kļūst vēl efektīvāka, ja to mēs izmantojam kopā ar dažādiem uzskates līdzekļiem – īpaši ar mācību tehniskajiem līdzekļiem.

Valodas materiāls, ko mēs izmantojam spēlēs, var būt veltīts tieši kādam skolotāja speciāli izvēlētam leksikas vai gramatikas likumam. Šajā gadījumā spēles mērķis būs vienlaikus ar valodas darbības praktizēšanu, praktiski apgūt arī doto leksisko vai gramatisko tematu.

Jāatzīmē, ka nevajadzētu aizrauties ar spēli kā līdzekli, lai tikai paplašinātu skolēnu vārdu krājuma rezervi. Galvenais leksisko spēļu uzdevums ir padziļināt un noskaidrot vārdu nozīmes, attīstīt prasmi, praktiski pielietot leksiku, t.i. kopumā attīstīt valodas prasmes un iemaņas.

Tādējādi šādā veidā spēles ir jāizmanto uz apgūtā leksiskā un gramatiskā materiāla pamata. Nepazīstamus vārdus spēles laikā varētu izmantot tikai retos gadījumos.

Latviešu valodas apguves procesā tiek izmantotas arī fonētiskās un ortogrāfiskās spēles. Arī šīs spēles mēs varam izmantot kā līdzekli, lai ieinteresētu skolēnus attīstīt fonētiskās un ortogrāfiskās prasmes un iemaņas. No visa iepriekš minētā mēs varam secināt, ka didaktiskās spēles var klasificēt no dažādiem viedokļiem, taču visbiežāk šī veida spēles mēs iedalām sekojoši:

- 1) leksiskās,
- 2) gramatiskās,
- 3) fonētiskās,
- 4) ortogrāfiskās.

Izvēloties, kura spēle ir vispiemērotākā un dos vislielākos panākumus, vispirms jāņem vērā skolēnu zināšanu līmenis. Svarīgi ir noteikt spēles galveno mērķi. Vai tā domāta specifisku valodas prasmju vingrināšanai vai vispārējai valodas praksei, vai arī tikai atpūtai, lai uz laiku pārtrauktu garu sasprindzinātu darbu stundā? Jāpievērš uzmanība skolēnu interesēm (6. klasē tas ir vecums no 11 līdz 13 gadiem), motivācijai latviešu valodas apguvei, kā arī jāzin kādām spēlēm viņi dod priekšroku. Vai tās būs

spēles saistītas ar iztēli, vai loģisku risinājumu? Skolotājam jādomā par to, kas spēle tiks lietota? Kādā nedēļas dienā, kādā mācību stundā, lai reaģētu uz skolēnu reakciju, jo tā ir atkarīga no spēles lietošanas laika.

Spēles vajadzētu izvēlēties mērķtiecīgi, ņemot vērā norādījumus atbilstoši valodas prasmju līmenim. Skolotājam pirms spēles jāpārlicinās vai skolēni pārzin piedāvāto tematu, saprot izdales materiālā izmantotos vārdus, dažādas gramatiskās struktūras. Pirms katras spēles jāpārrunā tās mērķi, prasības, kāds būs paredzamais rezultāts. Ja spēle ir paredzēta mācību vielas atkārtošanai, tad tāda veida pārrunas nav nepieciešamas.

Skolēniem jāpasaka aptuvenais laiks, kad tiks izmantots dotajai spēlei. Tas organizē un disciplinē skolēnus. (8.10)

Pirms spēles skolēnus jāiepazīstina ar klases darba organizāciju. Jāpaskaidro kādā veidā tiks organizēti skolēni: vai visa klase strādās kopīgi, vai strādās komandās, vai tas būs grupu darbs, vai pāru, vai arī katrs skolēns strādās individuāli.

Pareiza spēļu izvēle veicina skolēnu ieinteresētību un nopietnu attieksmi pret spēli kā mācību metodi valodas apguvē.

Lai pārlicinātos, kā spēles ir iespējams izmantot otrās valodas apguvē mācību stundās un ārpusklases nodarbībās, lai veidotu skolēnos motivāciju uz sasniegumiem, lai pierādītu, ka darbības veiksmē izraisa personiskā „Es” aktivizēšanos un kļūst par pārdzīvojumu centru, tika veikta aptauja – skolēnu viedokļu intervijs.

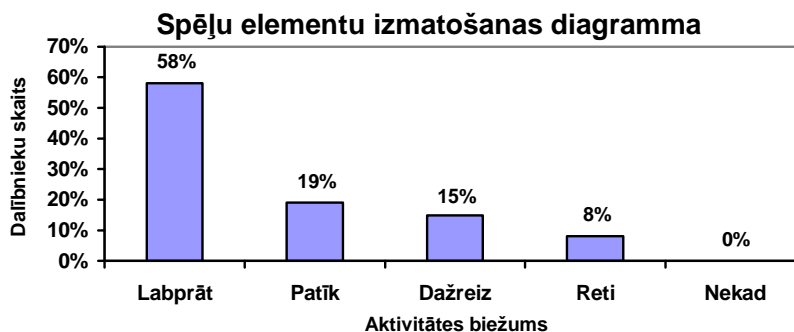
Aptaujas laiks: latviešu valodas stunda.

Aptaujas dalībnieku skaits: 21

Aptaujas vieta: Rīgas Vidzemes priekšpilsētas vidusskola.

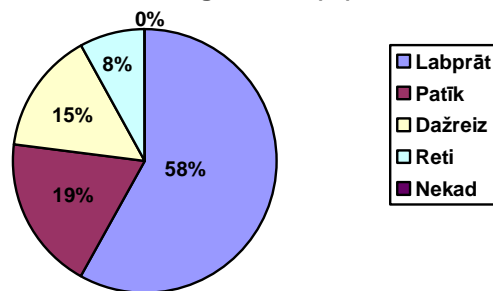
Aptaujas jautājumi: (skat. pielik. Nr.1)

Apkopojot skolēnu domas par didaktisko spēļu izmantošanu stundās un ārpus klases nodarbībās, var secināt, ka no aptaujātajiem skolēniem 58% labprāt piedalās spēlē un ir aktīvi atbalstītāji, 19% patīk piedalīties, bet aktivitāti izrāda daļēji, 15% vēro spēles gaitu, 8% piedalās dažreiz.



1. diagramma

Spēļu izmantošanas diagramma. (%)



No dotā var secināt, ka spēlēs skolēni piedalās labprāt. Skolēniem pamatā ir pozitīva attieksme pret spēļu izmantošanu.

Valodas apguve ir grūts un smags process, tādēļ ļoti svarīgi, ir nepazaudēt skolēna interesi par to. Te noder lomu spēles, savstarpējās intervijas, diskusijas par pašu izvēlētām tēmām utt. Nodarbībās jābūt brīvai, nepiespiestai atmosfērai, lai skolēni psiholoģiski atbrīvotos un nebaidītos kļūdīties.

Apzinīgs mācību process ir efektīvāks un iegūtās zināšanas labāk saglabājas atmiņā. Ļoti svarīgi, lai skolēns apzinās savu valodas prasmi un spēj mērķtiecīgi papildināt valodas zināšanas. Saziņas procesā nereti rodas vajadzība improvizēt ar valodas izteicieniem un formām, tādā veidā skolēns praksē radoši izmanto jau iegūtās zināšanas un iemaņas, šo principu būtiski veicina didaktiskās spēles ar noteiktu uzdevumu.

Vislielāko skolēnu interesi izraisa spēles ar uzvarētāju un ar ķīlām. Taču palielinoties skolēnu vecumam, lielāka interese rodas par lomu spēlēm. Jaunākajās klasēs vislielāko interesi izraisa kustību spēles, turpretī vecākajās klasēs šīs spēles savu nozīmi zaudē. Savu mērķi parasti nerasniedz tādas spēles, kurās netiek iesaistīti visi skolēni, piemēram, spēles ar izstāšanos. Šajās spēles aktīvi nedarbojas visi klases skolēni, līdz ar to klasē pazeminās disciplīna. Spēļu galvenais uzdevums ir izraisīt skolēna aktīvu darbību, tāpēc tajās jādarbojas visiem skolēniem.

Pēc aptaujāto skolēnu domām, spēļu galvenās priekšrocības ir:

- paaugstināta interese par mācāmo vielu un jauno izziņas materiālu,
- iespēja aktīvi darboties,
- brīva un nepiespiesta vide,
- spēja efektīvi sazināties atbilstoši reālajām valodas situācijām.

Skolotājam, izvēloties spēles, jāpievērš uzmanība sekojošiem faktoriem:

- jāskatās, lai spēle nekļūtu par izklaides līdzekli,
- spēles ir rūpīgi jāpasagatavo,

- jāskatās arī uz skolēnu interesēm, ja skolēni nebūs ieinteresēti, tad spēle savu mērķi nerasniegs,
- jāskatās kāds ir skolēnu zināšanu līmenis, vēlams, lai spēli varētu diferencēt līmeņos.

Pamatojoties uz pedagoģisko novērojumu un bērnu viedokļu interviju, turpmāk aplūkosim dažādas didaktiskās spēles, kuras veiksmīgāk un mērķtiecīgāk var izmantot latviešu valodas kā otrās valodas apguves procesā, lai ieinteresētu skolēnus attīstīt leksiskās, gramatiskās, fonētiskās un ortogrāfiskās prasmes un iemaņas, kā arī komunikatīvās prasmes un iemaņas.

Lai attīstītu skolēniem leksiskās iemaņas, spēles var izmantot, mācoties par dažādām tēmām.

Kā iepriekš bija minēts, svarīgi, lai spēli varētu diferencēt līmeņos. Viena no šādām spēlēm ir „Jautrais korektors” (skat. pielik.). Šī spēle skolēnos attīsta uzmanību, fonētiskās un gramatiskās iemaņas. Pēc skolēnu zināšanu līmeņa viņam tiek precizēts spēles uzdevums. Šī spēle iemāca brīvi orientēties tekstā.

Ikdienā, mācoties jauno leksiku, var izmantot spēli „Burtlicis”, „Izlaistie burti” (skat. pielik.).

Lai skolēnus ieinteresētu un, lai viņiem būtu vieglāk apgūt arī dažādas sarežģītākas fonētiskās likumsakarības, var izmantot spēli „Pakāpieni”, lai labāk iegaumētu gramatiskās konstrukcijas, izmantojama spēle „Atkārto un izrunā pareizi”, „Atrodi pāri”.

Spēles „Burtlicis” un „Pakāpieni” skolēnos rada vislielāko atsaucību, jo visi iesaistās šajā spēlē, tā ir radoša un katram dalībniekam dod iespēju sevi apliecināt, dot savu artavu kopējā darbībā.

Skolēnam diezgan lielas grūtības sagādā stāstiņu veidošana. Lai šis process būtu vieglāks, var izmantot spēli „Tavs iemīļotais burts”, „Pastāsti man...”.

Apgūstot komunikācijas prasmes un iemaņas, būtu vēlams izmantot spēles „Vienāda un atšķirīgais”.

Dzīvojot līdzī laikmetam, kas ir spraigs un ātrs, arī bērnam jāprot ātri piemēroties videi, kurā tas dzīvo, respektīvi, valodas videi, jāprot komunicēties. Komunicēšanās ir zināšanu, informācijas, ideju, pieredzes, jūtu apmaiņa starp cilvēkiem. Tās izpausmes ir daudzējādas. Cilvēki kontaktējas ar jebkuru objektu, kam ir nozīme to dzīvē. Sazināšanās situācijas komunikatīvajā procesā nepārtraukti mainās, to varianti ir daudzskaitlīgi.

Runātājam jābūt gatavam uz darbību dažādos apstākļos, situācijās. Šādu iespēju piemēroties jāattīsta speciāli. Pielikumā ir doti ieteicamie komunikācijas temati. Runas spējas veidojas tieši un tikai sarunājoties. Šo spēju attīstīt un attīstīt mērķtiecīgi, plānveidīgi ir skolotāja uzdevums. Skolotājam maksimāli jārada apstākļi, vide, lai audzēkņiem būtu nepieciešamība izmantot savas zināšanas latviešu valodas kā otrās valodas apgūvē.

Lai pārliecinātos, ka patiešām šīs spēles darbojas kā līdzeklis pozitīvas motivācijas veidošanai latviešu valodas kā otrās valodas apgūvē, tika veikta pedagoģiskā izmēģinājuma darbība, kuras laikā šīs spēles un komunikāciju temati tika intensīvi izmantoti. Tālāk iepazīsimies ar šo pedagoģisko izmēģinājuma darbību un rezultātiem.

Ieteicamie komunikācijas temati

Apgūstāmā leksika, kas nepieciešama ikdienas komunikācijai, lai saprastu runu un spētu izteikties, kontaktēt ar vienaudžiem un pieaugušajiem cilvēkiem.

- ❖ Izvēloties mācību tematus, jālieto tādi, kuri atbilst bērnu interesēm un vecuma īpatnībām.
- ❖ Valodas mācīšanai izmantojami temati no bērnu dzīves, viņu tuvākās apkārtnes.
- ❖ Valodas apguvei jānotiek komunikatīvās situācijās.
- ❖ Nepieciešams maksimāli veidot sarunu situācijas, dialogus, ne tikai neproduktīvajā, bet arī produktīvajā līmenī.
- ❖ Ņemot vērā bērnu spējas atdarināt, liela nozīme ir komunikatīvajiem vingrinājumiem.

Svarīgi nostiprināt leksikas un runas modeļus šādās situācijās:

- ❖ sasveicināšanās, atvadīšanās, pateicība, atvainoššanās, noliegums, piekrišana;
- ❖ izteikumi, jautājumi un atbildes par bērniem aktuāliem tematiem no tuvākās apkārtnes;
- ❖ es par sevi (izskats, vaļasprieks, nākotnes ieceres);
- ❖ tuvākā apkārtnē (dzīvesvieta, skolas ceļš, pagalms);
- ❖ bērnu intereses (grāmatas, ko es lasu, brīvais laiks);
- ❖ māja, kurā es dzīvoju, mana istaba;
- ❖ apģērbs (kā es ģērbšos uz...);
- ❖ ēdiens (pārtikas produkti, ēdienkartes, es kafejnīcā);

- ❖ augi un dzīvnieki;
- ❖ muzejā;
- ❖ daba (ekskursijas dabā, dzimtais novads);
- ❖ uz ielas (transporta līdzekļi, uzvedība uz ielas un transporta līdzekļi);
- ❖ iepirkšanās (produktu veikalā, aptiekā, apģērbu veikalā u.c.);
- ❖ svētki (svētki dažādās to izpausmēs, kādus svētkus es svinu).

Ieteicams darbu sākt ar vienkāršām frāzēm, teikumiem, pamazām palielinot grūtības pakāpi, lietojot dažādas frāzes un teikumus jaunās situācijās.

Tematu secība var būt dažāda, to izvēlas skolotājs kopā ar audzēkņiem. Temata līmeņa sarežģītību nosaka skolotājs, vadoties no audzēkņu valodas zināšanām, viņu sagatavotības līmeņa.

Katram skolēnam ir individuāla dzīves pieredze un vārdu krājums, tāpēc viņi var apgūt dažādas monoloģiskās un dialogiskās runas iemaņas, svarīgi, lai katrā radītājā situācijā audzēknis spētu orientēties.

Monoloģiskā runa: Par katru no tematiem skolēns var pastāstīt un iepazīstināt klausītāju ar sev zināmo informāciju.

Dialogiskā runa: Veidot jautājumus un atbildes par doto tematu. Svarīgi mācēt uzturēt sarunas vai intervijas spraigu tempu.

3. daļa

Praksē gūti aprobēšanas rezultāti un to analīze

Diplomdarba izstrādes gaitā tika veikta pedagoģiskā aprobēšana mācību gada garumā 6. klasē.

Aprobēšana veikta Rīgas Vidzemes priekšpilsētas vidusskolā.

Aprobēšanas mērķis bija noskaidrot, vai, mērķtiecīgi un pareizi izmantojot spēles kā motivācijas līdzekli latviešu valodas kā otrās valodas apguvē, skolēniem veidojas motivācija uz sasniegumiem valodas apguvē.

Aprobēšanas laiks 2005./2006.m.g. Aprobēšanas darbībās piedalījās 6. klases skolēni (21 audzēknis), kuru apmācībā tika intensīvi izmantoti spēļu elementi un saistoši komunikāciju temati.

2005./2006. mācību gada sākumā tika noteikta pedagoģiskās aprobēšanas darbības bāze un apzināti problēmas (spēles kā motivācijas veidošanas līdzeklis LAT2 valodas apguvē) teorētiskie pamati.

2005./2006. mācību gada otrajā pusgadā tika veikta tieša pedagoģiskās aprobēšanas darbība, kuras mērķis bija pierādīt, ka izmantojot didaktiskās spēles un apgūstot valodu komunikatīvā ceļā skolēniem veidojas motivācija uz sasniegumiem valodas apguvē, skolēni pilnvērtīgāk un intensīvāk apgūst valodu.

Veicot aprobēšanu, tika izmantotas šādas pētīšanas metodes – darbs ar literatūru, skolēnu radošo darbu izpēte, pedagoģiskā novērošana, pedagoģiskā novērtēšana, skolēnu aptauja un pārrunas.

Veicot aprobēšanas darbībā iegūto rezultātu analīzi, uzmanība tika pievērsta skolēnu spējām uztvert un apgūt mācību vielu.

Ar aptaujas palīdzību tika noskaidrota skolēnu attieksme mācību procesā izmantot spēles.

Strādājot pie aprobēšanas darbības, bija jāsaprot tā ar reālajiem apstākļiem un jāievēro, ka motivācijas veidošana ir ilgstošs process, kas saistīts ar skolēnu personības veidošanos kopumā.

Bija jāpaiet vairākiem mēnešiem pacietīgā un rūpīgā darbā, līdz izdevās panākt pamanāmu un stabilu pārmaiņu skolēnu motivācijas ievirzēs.

Plašāka izziņas virzība – interese par zināšanām, grūtību pārvarēšanu, veidojas visā skolas mācību laikā.

Lai attīstītu mācību izziņas intereses, kas ir daudz dziļākas tika veikta īpaša izmēģinājumu darbība, izmantojot didaktiskās spēles.

Rūpīgs darbs bija vajadzīgs, lai veidotu skolēniem pašizglītības motīvus.

Lai rosinātu dažādus skolēnu izziņas aktivitātes veidus, galvenais ir aktivizēt skolēnu mācību darbību. 6. klasē to centos panākt, izmantojot spēles mācību procesā un turklāt izmantojot tās ļoti intensīvi.

Spēles tika pielietotas dažādu un vienlaicīgi vairāku runas prasmju veidošanai: gan audiēšanas, gan mutvārdu runas, gan lasīšanas, gan rakstīšanas prasmju veidošanai. Lai pārlicinātos, vai ir notikušas kādas izmaiņas skolēnu motivācijā, tika izstrādāti kritēriji, pēc kuriem vadoties, mēs varam noskaidrot, analizēt faktisko stāvokli klasē: kāda ir reālā skolēnu intereses izaugsmes pakāpe.

Un tā tika izvēlēti 4 kritēriji, pēc kuriem var noteikt, kā katram skolēnam veidojas pozitīvā mācību motivācija.

Pētot šo problēmu, tika ņemts vērā:

- 1) kāda ir skolēnu izziņas darbība stundās;
- 2) kāda ir pašizglītības darbība stundās;
- 3) kāda ir skolēnu brīvprātīgā darbība;
- 4) kāda ir kopīgā darbība stundās.

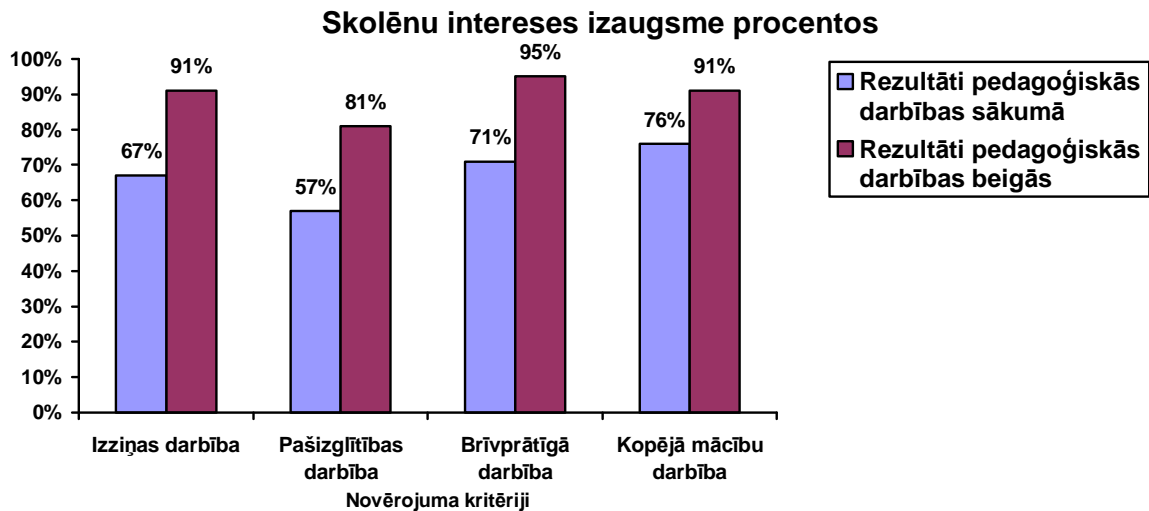
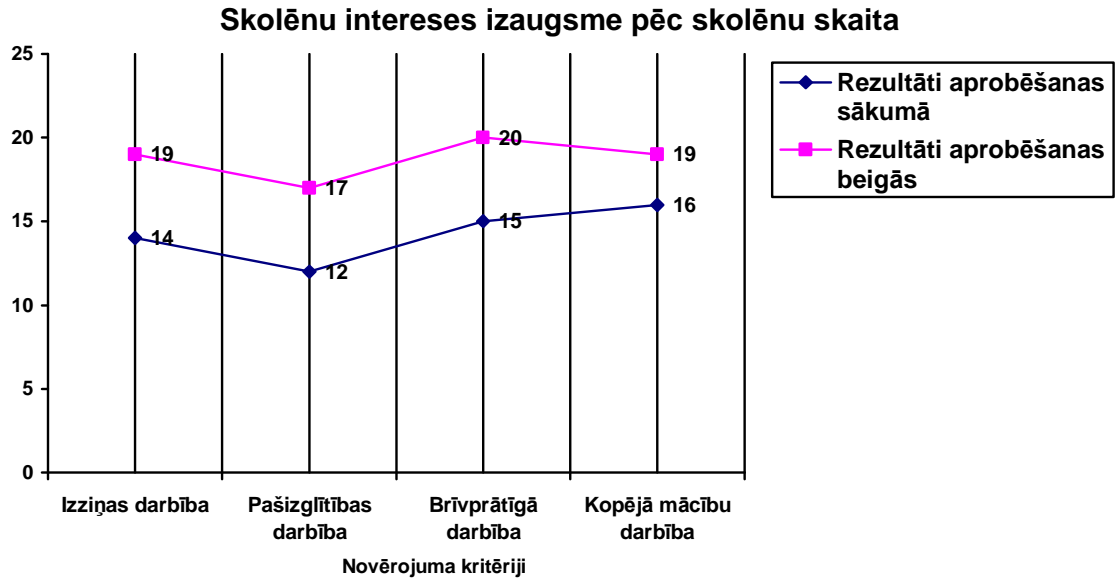
Par iegūtajiem rezultātiem var pārlicināties pēc sekojošas tabulas.

1. tabula

Skolēnu intereses izaugsme pēc skolēnu skaita un procentos.

Nr. p. k.	Novērojuma kritēriji	Aprobēšana darbības sākumā		Aprobēšana darbības beigās	
		Skolēnu skaits	%	Skolēnu skaits	%
1.	Piedalīšanās izziņas darbībā	14	67	19	91
2.	Piedalīšanās pašizglītības darbībā	12	57	17	81
3.	Brīvprātīgā darbība stundās	15	71	20	95
4.	Kopīgā mācību darbība stundās	16	76	19	91

Skolēnu intereses izaugsmi uzskatāmāk var parādīt diagrammas veidā.



Vislabāk par skolēna intereses izaugsmi mēs varam spriest pēc skolēnu darbības stundās. Pēc iegūtajiem datiem mēs varam secināt, ka spēļu izmantošana klasē vispozitīvāk ietekmēja brīvprātīgo skolēnu darbību stundās un kopīgo mācību darbību stundās.

Ja brīvprātīgā mācību darbībā 6. klasē aprobēšanas darbības sākumā iesaistījās 15 skolēni (71%), tad aprobēšanas darbības beigās jau 20 skolēni (95%). Kas attiecas uz kopīgo mācību darbību, mēs varam secināt, ka līdzdalība kolektīvajā un grupu darbā uzlabo mācību darbu un paaugstina nesekmīgo skolēnu motivāciju. Šāda darba apstākļos klasē paaugstinās iniciatīva, audzēkņi izvirza vairāk jautājumu skolotājam un

biedriem, var konstatēt vairāk kontaktu un dažādu saskarsmes formu vienaudžu vidū mācību procesā.

Pirms aprobēšanas darbības kopīgā mācību darbībā aktīvi iekļāvās 16 skolēni (76%), bet aprobēšanas darbības beigās iekļāvās jau 19 skolēni (91%).

Labi rezultāti tika sasniegti arī skolēnu izziņas darbībā stundās. Spēļu elementu izmantošana radīja lielāku interesi par attiecīgo tēmu, palīdzēja bērniem vieglāk apgūt doto gramatisko vielu.

Ja aprobēšanas darbības sākumā aktīvā izziņas darbībā iekļāvās tikai 14 skolēni (67%), tad aprobēšanas darbības beigās iekļāvās jau 19 skolēni (91%).

Viena no vissvarīgākajām skolēna mācību darbībām ir pašizglītības darbība. Tā ir izziņas darbība, ko skolēns pats vada un veic atbilstoši saviem uzdevumiem, motīviem un mērķiem. Taču arī tai ir nepieciešama skolotāja vadība. Skolēnam ir jāprot sevi kontrolēt un novērtēt. Šinī jomā sasniegumi bija nedaudz sliktāki. Ja aprobēšanas darbības sākumā aktīvā pašizglītības darbībā piedalījās 12 skolēni (57%), tad attiecīgi aprobēšanas darbības beigās jau piedalījās 17 skolēni (81 %).

Vēl būtu jāpiezīmē, ka klasē vienmēr ir kāds skolēns, vai pat skolēni, kurus nespēj ieinteresēt nekas, un šie skolēni arī spēļu laikā izturas diezgan pasīvi.

Izmantojot komunikatīvos tematus, skolēnam, kuram jau ir motivācija valodas apguvē, vielas apguve notiek saistošāk un ir auglīgāka. Bet jāņem vērā, apgūstot valodu komunikatīvā ceļā, jābalstās uz radošu un darbietilpīgu skolotāja darbu, lai motivācija skolēniem rastos ne vien stundas sākumā, bet saglabātos visas stundas gaitā. Apgūstot valodu, skolēnu skaits, strādājot ar vienu pedagogu, nepārsniegtu 12 audzēkņus.

Ja mēs salīdzinām veikumu aprobēšanas darbības sākumā un beigās, tad redzam šo attiecību augšupeju.

Pamatojoties uz veikto aprobēšanas darbību, mēs varam secināt, ka mērķtiecīgi un pareizi izmantojot didaktiskās spēles un komunikatīvās situācijas mācību procesā un ārpus tā, mēs veidojam pozitīvus mācību motīvus.

Taču būtu tomēr jāpiezīmē, ka ar atsevišķām pedagoģiskajām situācijām, izolētām spēlēm, uzdevumiem un vispārinājumiem vien nav atrisināmas personības motivācijas veidošanas problēmas, bet tas viss, bez šaubām, rada noteiktas kvalitatīvas pārmaiņas šajā sfērā. Pārmaiņas motivācijas sfērā, galvenokārt, var panākt, iesaistot skolēnus reālās, dzīvei tuvās mācību situācijās, radīt valodas vidi. Mācību motivācijas izveidei tātad mēs varam izmantot spēles un komunikatīvās situācijas.

Lai veidotu pilnvērtīgu motivāciju skolēniem, galvenais ir ne tikai radīt labvēlīgus apstākļus mācīšanās gaitā, bet arī iesaistīt skolēnus reālos darbības veidos un mijiedarbībā ar apkārtējiem cilvēkiem, izmantojot gan mācību stundas, gan ārpusklases nodarbības. Šim nolūkam noderētu spēle „Pakāpieni”, jo to var izmantot ļoti dažādās situācijās gan mācību stundās, gan ārpusklases nodarbībās. Spēle „Atrodi savu otro pusi” palīdz skolēniem iepazīt latviešu folkloru un „asināt” asociācijas, atrast līdzīgo un kopīgo gan latviešu, gan krievu kultūrā, tādējādi bagātinot savu garīgo pasauli. Spert soļus sabiedrības integrācijas virzienā.

Nobeigums un secinājumi

Šā diplomdarba mērķis bija atklāt pozitīvas mācīšanās motivācijas veidošanas iespējas latviešu valodas kā otrās valodas apguvē mazākumtautību skolās 6. klasē, izmantojot didaktiskās spēles. Iepazīstināt ar vispārīgajām nostādnēm un parādīt spēļu izmantošanas iespējas. Diplomdarba izstrādes gaita analīze deva šādus secinājumus:

1. Veidot pozitīvu motivāciju nozīmē nevis piemēroties jau esošajiem motivācijas līmeņiem, bet gan sekmēt skolēnu pāreju uz jaunām tās formām, savas rīcības regulēšanas nobriedušākiem veidiem. Mācīšanās motivācija uz sasniegumiem veidošanas problēma atrodas mācību un audzināšanas darba krustpunktā, tā ir uzskatāma par mūsdienu mācību procesa svarīgāko aspektu. Šī sfēra ir jāaplūko nevis kā statistika, sastingusi skolēna personības īpašība, bet gan kā dinamiska parādība, kas attīstās.
2. Motivācijas veidošanas uzdevums nosaka tās rezerves katrā vecumposmā. Šīs rezerves neaktualizējas pašas par sevi, bet mobilizējas tikai tad, kad skolēni iekļaujas aktīvā darbībā un sociālās mijiedarbības veidos. Skolotājam ir daudz iespēju pētīt motivāciju ar metodēm, kuras var izmantot, netraucējot mācību procesa norisi (novērojumi, pārrunas, speciāli izveidotas situācijas). Rūpīga un ievērojami ilgāka bērna motivācijas izpēte palīdz skolotājam iegūt pietiekami drošus secinājumus par skolēnu patieso attieksmi pret mācīšanos.
3. Motivācijas izveides līmenis ir nozīmīgs mācību un audzināšanas procesa efektivitātes rādītājs. Ja mācības un ārpusklases darbs ir mērķtiecīgi organizēti, tas atstāj ietekmi gan uz individuālajām motivācijas īpatnībām, gan uz tām motivācijas īpatnībām, kas saistītas ar vecumposmu. Šādas mācības sekmē attīstības rezervju mobilizāciju attiecīgajā vecumposmā, dod iespēju attīstīt ikviena bērna individualitāti.
4. Izmantojot spēles mācību procesā, mēs realizējam visus galvenos mācību mērķus: skolēni saņem zināšanu sistēmu, viņiem veidojas pozitīva mācību motivācija, attīstās psihiskās funkcijas un spējas, spēle – tā ir valodas darbība. Lai veidotu pilnvērtīgu motivāciju uz sasniegumiem, galvenais ir ne tikai radīt labvēlīgus apstākļus mācīšanās gaitā, bet iesaistīt skolēnus reālos darbības veidos, mijiedarbībā ar apkārtējiem cilvēkiem, radīt valodas vidi.
5. Spēles galvenais mērķis ir skolēnu praktizēšana valodas darbībā. Spēles jāizmanto līdztekus citām darba formām, tās nevajadzētu izmantot izolēti. Ar spēli jāsasniedz tāds pat mērķis kā ar citām darba formām, ko tās aizvieto. Kā parādīja pedagoģiskā

aprobēšanas darbība, tad mērķtiecīgi un pareizi izmantojot spēles latviešu valodas kā otrās valodas mācību procesā, skolēniem veidojas pozitīvi mācību motīvi.

6. Spēles un komunikatīvās situācijas iesaista skolēnus darbībā.

Izvēloties spēli, jāņem vērā prasības:

- a) ar spēli vai rotaļu jāsasniedz tāds pat mērķis kā ar citām darba formām, ko tā aizvieto;
- b) skolotāja prasme organizēt spēles;
- c) skolēnu intereses, valodas zināšanas līmenis, attieksme pret spēlēm, kas ir pamatnosacījums sekmīgai latviešu valodas kā otrās valodas apguvei.

Līdz ar to darba hipotēze ir apstiprinājusies.

Literatūras saraksts

1. Albrehta Dz. Vispārīgās un vispārzinātniskās pētīšanas metodes pedagoģijā. R.: LVU, 1989. – 38 lpp.
2. Albrehta Dz. Speciālās pētīšanas metodes pedagoģijā. R.: LVU, 1989. – 58 lpp.
3. Babanskis J. Mācību metodes mūsdienu vispārizglītojošā skolā. R.: Zvaigzne, 1989. – 201 lpp.
4. Beļinskis I. Ieskats alternatīvajās izglītības teorijās. R.: IAI, 1991.
5. Beļinskis I. Mūsdienu mācību stundas teorija un prakse. R., 1989. – 47 lpp.
6. Blūma D., Krivāne I., Meija E. Spēles un rotaļas svešvalodu mācīšanā. R.: Zvaigzne, 1993. – 144 lpp.
7. Burkevica V., Cīrule L. Latviešu valoda 6. klasei mazākumtautību skolā. R.: Zvaigzne ABC, 1999. – 168 lpp.
8. Ernstone V., Poriņa V. Tu spēlē, lai runātu. – Zvaigzne ABC, 1999. – 95 lpp.
9. Grīnberga I., Mārtinsone G., Piese V. Modernās valodas. Latviešu valodas prasmes līmenis. Kultūras sabiedrības padome.: Council of Europe, 1997. – 171. – 173.lpp.
10. Kāposta I. Spēle pedagoģijas teorijā un praksē. – R.: LVU, 1993. – 37 lpp.
11. Kāposta I. Didaktiskā spēle kā skolēnu mācību motivācijas veidotāja. R.: 1993. – 121 lpp.
12. Kruteckis V. Skolēnu mācīšanās un audzināšanas psiholoģija. R.: Zvaigzne, 1978. – 272 lpp.
13. Laiveniece D. Valodas mācības pusaudzīm. R.: RaKa, 2003. – 392 lpp.
14. LAT2 Mūsdienu metodikas rokasgrāmata skolotājiem. R.: LVAVP. 2001. – 216 lpp.
15. Latviešu valoda un literatūra 1. – 9. klasei skolām, kas īsteno mazākumtautību izglītības programmas. Mācību priekšmeta programmas paraugs. R.: LR. IZM ISEC, 2005.
16. Markova A. Mācīšanās motivācijas veidošana skolēniem. R.: Zvaigzne, 1986. – 89 lpp.
17. Pamatizglītības standarts latviešu valodā un literatūrā mazākumtautību izglītības programmās. Pamatizglītības standarts 1. – 9. klasei. R.: LR. IZM ISEC, 2004.
18. Pasovs I. Svešvalodas stunda skolā. – R.: Zvaigzne, 1987. – 118 lpp.
19. Skatkins M. Mūsdienu didaktikas problēmas. R.: Zvaigzne, 1983. 74 lpp.
20. Tingbjorns G. Zviedru valoda kā otrā valoda // Skolotāja grāmata. – Natur och kultur, 1994., 77. – 96. lpp.

21. Milliņa D. Divvalodība vai pusvalodība, kuru izvēlēsimies? // Izglītība un kultūra, 1994, 31. martā.
22. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Б.и., 1985.
23. Китайгородская Г.Ф. Методика интенсивного обучения иностранным языкам. М.: Б.и., 1982.
24. Корнилова Т.В. Диагностика мотивации и готовность к риску. М.: изд. Институт психологии РАН, 1997. – 232 л.
25. Крутетский В.А., Лукин Н.С. Психология подростка, 2-е изд. М.: Б.и., 1965.

Pielikums

1. Spēle „Atkāрто un izrunā pareizi”

Mērķi

Prasmes: klausīšanās runāšana

Valoda: Fonētiski pareiza vārdu izruna, lietvārds ģenitīva formā,
darbības vārds tagadnes formā

Pārējais: leksikas aktivizēšana.

Līmenis: vidējais

Organizēšanas veids: klase, komandas

Laiks: 10 – 15 min.

Skolēni stāv vai sēž aplī vai solos rindās. Spēles vadītājs met bumbu skolēnam, nosaucot vienu no jaunajiem (šajā vai iepriekšējā nodarbībā apgūtajiem) vārdiem. Skolēnam, kurš saņēmis bumbu, pareizi jāatkārto vārds un jāmet bumba atpakaļ. Ja vārds nav atkārtots pareizi, spēles vadītājs vēlreiz izrunā šo vārdu un met bumbu skolēnam, kurš vārdu izrunāja nepareizi.

2. Spēle „No kā (būvēta māja)?”

Mērķi

Prasmes: runāšana, rakstīšana

Valoda: lietvārds vienskaitļa ģenitīvā un daudzskaitļa datīva formā

Pārējais: leksikas aktivizēšana

Līmenis: vidējais

Organizēšanas veids: grupas

Temats: dažādi materiāli, izejvielas

Laiks: 10 min.

Viena skolēnu grupa uzdod jautājumus, otra atbild, piem., No kā ceļ māju? No ķieģeļiem, koka, sniega, māla, betona, stikla... .

No kā gatavo mēbeles? No koka, auduma, plastmasas... .

No kā gatavo ēdienu? No dārzeņiem, garšvielām... .

3. Spēle „Stila vēsture zilbēs”

Mērķi

Prasmes: rakstīšana, runāšana

Valoda: vārddarināšana (lietvārds), leksikas aktivizēšana

Līmenis: vidējais

Organizēšanas veids: grupas

Sagatavošanās: darba kartes ar zilbēm, kas veido stila nosaukumus.

Temats: Stilu nosaukumi (no krēslu vēstures)

Laiks: 20 min.

Skolotājs sagatavo darba kartes ar zilbēm, kas veido stila nosaukumus. Spēlē piedalās vairākas grupas, katra grupa saņem savu zilbju komplektu. Pēc signāla grupa no zilbēm veido stila nosaukumu, kura grupa pirmā izveido nosaukumu tā stāsta par dotā stila pazīmēm.

Atbildes

1. Romānika
2. Gotika
3. Renesanse
4. Baroks
5. Rokoko
6. Jūgendstils
7. Konstruktīvisms
8. Kubisms
9. Klasicisms

4. Spēle „Atšifrē vārdu”

Mērķi

Prasmes: rakstīšana

Valoda: leksikas aktivizēšana

Līmenis: augstākais

Organizēšanas veids: grupas, komandas, individuāli

Temats: jebkurš

Laiks: 15 min.

Spēles vadītājs uzraksta uz tāfeles dažus „jaunvārdus”. Pārējie spēles dalībnieki cenšas atminēt, kas tie ir par vārdiem.

Nākamais vada tas, kurš pirmais atminējis „jaunvārdu”. Ja spēlē komandās vai grupās, skolēnus vēlams sadalīt vienādās valodas prasmju grupās.

Ierosinājumam daži jaundarinājumi.

Koku nosaukumi

rzsbē (bērs)

olsoz (ozols)

ļakva (kļava)

isdzpīlā (pīlādzis)

vaie (ieva)

olsvīt (vītols)

eskākr (kārklis)

Putnu nosaukumi

viecala (cielava)

rānva (vārna)

tīlīze (zīlīte)

rucīlis (cīrulis)

gažata (žagata)

avgans (vanags)

retetis (teteris)

5. Spēle „Burtlicis”

Mērķi

Prasmes: rakstīšana

Valoda: leksikas aktivizēšana, teikumu veidošana

Līmenis: vidējais

Organizēšanas veids: grupas, individuāli

Sagatavošanās: vārdnīcas, skolēnu darba lapas

Temats: -

Laiks: 20 min.

antikvariāts

Arktika

krīts

ravīns

satiks

aita

variants

kaviārs

antikvārs

nakts

ugunsputns

puns

putns

uguns

suns

uts

tupus

sērkociņš

kociņš

roc

riksi

sēro

rēc

siro

6. Spēle „Izdomā anagrammas!”

Mērķi

Prasmes: rakstīšana

Valoda: leksikas aktivizēšana

Līmenis: augstākais

Organizēšanas veids: grupas, komandas, individuāli

Sagatavošanās: darba kartes ar anagrammām

Temats: -

Laiks: 15 min.

Skolotājs sagatavo anagrammas (lietvārdus vai īpašības vārdus). Šie „jaunvārdi” tiek iedoti spēles vadītājam. Spēles vadītājs uzraksta uz tāfeles dažus „jaunvārdus”. Pārējie spēles dalībnieki cenšas atminēt, kādus vārdus var izveidot no šīs burtu kombinācijas.

laus (sula, alus)

amal (mala, lama)

lavag (galva, Valga)

pēlse (slēpe, spēle)

trasks (karsts, raksts)

radbs (darbs, bards)

zeima (ziema, maize)

seilba (bailes, Sabile)

7. Spēle „Izlaistie burti”

Mērķi

Prasmes: rakstīšana

Valoda: jaunapgūtās leksikas atkārtošana un nostiprināšana

Līmenis: vidējais

Organizēšanas veids: grupas, individuāli

Sagatavošanās: skolēnu darba lapas

Temats: - jebkurš no 6. klasē apgūstāmajiem tematiem

Laiks: 15 min.

Skolotājs pats sagatavo „jaunvārdus” par noteiktu tematu. Tas palīdzēs nostiprināt leksiku – vārdu izrunu un rakstību.

Atbildes: Temats – Draudzēsīmies, rakstura īpašības.

- | | |
|---------------|----------------------|
| 1. Godīgums | 9. Savaldība |
| 2. Taisnīgums | 10. Labestība |
| 3. Laipnība | 11. Vienaldzība |
| 4. Godkārība | 12. Vaļsirdība |
| 5. Iejūtība | 13. Pašapmierinātība |
| 6. Rūpīgums | 14. Iecietība |
| 7. Maigums | 15. Apdomība |
| 8. Gudrība | |

8. Spēle „Draudzēsīmies”**rakstura īpašības**

1. G-----s
2. T-----s
3. L-----a
4. G-----a
5. I-----a
6. R-----s
7. M-----s
8. G-----a
9. S-----a
- 10.L-----a
- 11.V-----a
- 12.V-----a
- 13.P-----a
- 14.I-----a
- 15.A-----a

9. Spēle „Atrodi savu otro pusi!”

Mērķi

Prasmes: klausīšanās, runāšana

Valoda: teksta veidošana, salikteņi

Pārējais: sadarbošanās

Līmenis: iesācēji, vidējais

Organizēšanas veids: klase

Sagatavošanās: skolēnu darba lapas

Temats: latviešu folklorā, dailīliteratūra, personības, valsts svētki, profesijas, sporta veidi u.c.

Laiks: 5 – 10 min.

Skolotājs uz mazām lapiņām sagatavo sakāmvārdus vai vārdu pārus (vai sagriež attiecīgo darba lapu).

Skolēns saņem daļu informācijas. Viņam ir jāatrod tās otrā daļa. Skolēni staigā pa telpu un meklē viņiem nepieciešamo informācijas daļu.

10. Spēle „Izveido sakāmvārdu”

Mērķi

Prasmes: klausīšanās, runāšana

Valoda: teksta veidošana, salikteņi

Pārējais: sadarbošanās

Līmenis: iesācēji, vidējais

Organizēšanas veids: klase

Sagatavošanās: skolēnu darba lapas

Temats: latviešu folklorā, dailīliteratūra, personības, valsts svētki, profesijas, sporta veidi u.c.

Laiks: 5 – 10 min.

- | | |
|---------------------|-------------------|
| 1. Ne viss ir zelts | kas spīd. |
| 2. Netici visam | ko ļaudis runā. |
| 3. Kas daudz grib | tam maz tiek. |
| 4. Kur daudz vārdu | tur maz darbu. |
| 5. Kur koku cērt | tur skaidas lec. |
| 6. Ko pats negribi | to otram nedari. |
| 7. Jo tālāk mežā | jo vairāk malkas. |
| 8. Kāds darbs | tādi augļi. |
| 9. Kā maksā | tā strādā. |
| 10. Ko sēsi | to pļausi. |
| 11. Kā sauksi | tā atsauksies. |
| 12. Ābols no ābeles | tālu nekrīt. |
| 13. Kāda māte | tāda meita. |
| 14. Melns darbs | balta maize. |

11. Spēle „Izveido parunu”

Mērķi

Prasmes: klausīšanās, runāšana

Valoda: teksta veidošana, salikteņi

Pārējais: sadarbošanās

Līmenis: iesācēji, vidējais

Organizēšanas veids: klase

Sagatavošanās: skolēnu darba lapas

Temats: latviešu folklorā, dailīliteratūra, personības, valsts svētki, profesijas, sporta veidi u.c.

Laiks: 5 – 10 min.

1. Balts kā	gulbis
2. Spēcīgs kā	lācis
3. Spītīgs kā	ēzelis
4. Veikla kā	zebiekste
5. Viltīga kā	lapsa
6. Gudra kā	čūska
7. Čakla kā	skudra
8. Lepns kā	pāvs
9. Straujš kā	vanags
10. Melns kā	velns
11. Lokans kā	zutis
12. Adatains kā	ezis
13. Pļāpīgs kā	žagata

12. Spēle „Literārie varoņi”

Mērķi

Prasmes: klausīšanās, runāšana

Valoda: teksta veidošana, salikteņi

Pārējais: sadarbošanās

Līmenis: iesācēji, vidējais

Organizēšanas veids: klase

Sagatavošanās: skolēnu darba lapas

Temats: latviešu folklorā, daiļliteratūra, personības, valsts svētki, profesijas, sporta veidi u.c.

Laiks: 5 – 10 min.

1. Dzintra Žuravska „Dzeguzēns”	Lija, Sandra
2. Lūsija Moda Montgomerija „Anna no Zaļajiem jumtiem”	Anna, Marilla
3. Vizma Melševica „Puķes krāsni”	Bille
4. Gerhards Holcs – Baumerts „Alfons Trīsvidziņš”	Alfons
5. Viks „Zemūdens bara lielā diena”	Ness un Nesija
6. Kenets Greiems „Vējš vītolos”	Krupis
7. Astrīda Lingrēne „Karlsons, kas Dzīvo uz jumta”	Brālītis
8. H.K. Andersens „Sniega Karaliene”	Kejs un Gerda

13. Spēle „Ko tu darīji vakar?”

Mērķi

Prasmes: runāšana

Valoda: darbības vārds vienkāršās pagātnes formā, dialogiskā runa

Līmenis: vidējais

Organizēšanas veids: klase

Sagatavošanās: kartes ar aktivitāšu vietas vai pašas aktivitātes nosaukumu, piemēram, dziedāt korī, kinoteātrī veikalā, bibliotēkā, skatīties televizoru, muzejā utt.

Temats: darbības vieta un aktivitātes

Laiks: 10 – 15 min.

Skolotājs dod vienam no skolēniem karti ar vietas vai aktivitātes nosaukumu. Klasei jāuzmin, kur skolēns bija vai ko viņš darīja vakar pēcpusdienā. Skolotājs var sākt spēli pirmais ar pāris jautājumiem, piemēram:

Vai tu biji kopā ar draugu?

Vai tu kaut ko lasīji?

Kur tu biji – iekšā vai ārā?

Vai tu stāvēji, sēdēji, staigāji?

Kad skolotājs ir uzdevis vienu vai divus jautājumus, vadību pārņem klase. Kad kartē minēto darbību klase ir pareizi uzminējusi, skolotājs dod jaunu karti, un spēle sākas no jauna.

14. Spēle „Pakāpieni”

Mērķi

Prasmes: rakstīšana

Valoda: darbības vārds, vārdu dalīšana zilbēs

Pārējais: leksikas aktivizēšana

Līmenis: augstākais

Organizēšanas veids: individuāli, grupas

Sagatavošanās: lapas ar sākuma vārdu, vārdnīcas

Laiks: 20 – 25 min.

Skolotājs katram izdala lapas ar vienu vārdu (katrai grupai savu) no kura visi virknē vārdus pakāpienos. Katrā pakāpienu virknē 15 vārdi. Vārdus veido pēc otrās zilbes. Zilbju skaits vārdā nav ierobežots, tajā jābūt vismaz divām zilbēm. Vājāki skolēni var izmantot vārdnīcas, bet par to ir jāvienojas spēles sākumā, ja darbs būs organizēts grupās, tad vājākie skolēni varētu strādāt kopā, izmantojot vārdnīcu.

Uzvar tas vai tā komanda, kura pirmā izveido pakāpienu virkni.

	ķiķināt	ķi-ķi-nāt
	rēķināt	rē-ķi-nāt
	borēt	bo-rēt
	zoboties	zo-bo-ties
	bizot	bi-zot
	rībināt	rī-bi-nāt
	tīrīt	tī-rīt
	pētīt	pē-tīt
	kopēt	ko-pēt
	jokot	jo-kot
	degot	de-jot

15. Spēle „Vienādais un atšķirīgais”

Mērķi

Prasmes: rakstīšana, runāšana

Valoda: īpašības vārds

Pārējais: labāka savstarpējā iepazīšanās, diskutēšana

Līmenis: vidējais

Organizēšanas veids: pāri

Sagatavošanās: skolēnu darba lapas

Temats: cilvēka īpašības, izskats

Laiks: 10 – 20 min.

Katrs skolēns uzraksta trīs īpašības, pazīmes, kas, viņaprāt, viņam un viņa partnerim ir līdzīgas. Tās partnerim netiek rādītas. Īpašības un pazīmes var būt acīmredzamas – personas acu, matu krāsa, augums, tās var arī būt personību raksturojošas – izturēšanās veids, uzskati utt.

Abi skolēni pastāsta viens otram par viņiem līdzīgo un pārrunā, vai viņiem ir bijusi taisnība. Tad viņi turpina sarunu par atšķirībām.

16. Spēle „Pastāsti man... !”

Mērķi

Prasmes: runāšana, lasīšana

Valoda: teksta veidošana

Pārējais: izdoma, sadarbošanās, uzmanības un atmiņas koncentrēšana

Līmenis: iesācēji, vidējais, augstākais

Organizēšanas veids: grupas

Sagatavošanās:

1. variants – darba lapas ar teksta fragmentiem,
2. variants – attēli par pazīstamām pasakām.

Temats: pasakas, stāsti

1. variants. Grupām tiek izdotas lapas ar pasakas vai kāda teksta fragmentiem.

Tie jāsaliek pareizā secībā. Pēc tam katra grupa nolasa savu pasaku vai tekstu.

2. variants. Katra grupa saņem attēlus par kādu pasaku vai stāstu. Tie jāsaliek loģiskā secībā un jāveido stāstījums. Ja attēli liekas nepazīstami, tad jāmēģina pašiem pēc savas izdomas veidot sižetu.

17. Spēle „Tavs iemīlotais burts”

Mērķi

Prasmes: rakstīšana

Valoda: teikumu un teksta veidošana

Līmenis: vidējais, augstākais

Organizēšanas veids: individuāli vai grupā

Laiks: 15 – 20 min.

Skolotājs uzraksta uz tāfeles burtu vai skolēni var izvēlēties sava vārda pirmo burtu.

Skolēniem jāizveido stāstiņš tā, lai katrs vārds sāktos ar nosaukto burtu. Stāsta saturu izvēlas skolnieks. Pēc norunātā laika skolēni nolasa stāstiņu.

18. Spēle „Jautrais korektors”

Mērķi

Prasmes: lasīšana

Valoda: vārdšķiru noteikšana

Pārējais: uzmanība, orientēšanās tekstā

Līmenis: vidējais

Organizēšanas veids: individuāli, grupā

Sagatavošanās: avīzes, žurnāli, tekstu fragmenti.

Laiks: 10 – 15 min.

Katrs skolēns saņem tekstu. Noteiktā laikā tekstā jāatrod un jāapvelk ar aplīti noteikta vārdšķira (lietvārds, darbības vārds, īpašības vārds), kuru izvēlas spēles vadītājs. Uzvar tas spēlētājs, kurš ir atradis maksimālo vārdu skaitu.