

LATVIJAS UNIVERSITĀTE  
PEDAGOĢIJAS, PSIHOĢIJAS UN MĀKSLAS FAKULTĀTE  
PIEAUGUŠO PEDAGOĢISKĀS IZGLĪTĪBAS CENTRS

**SPĒLES METODE MĀJTURĪBAS UN TEHNOĢIJU  
STUNDĀS 1. KLASĒ**

DIPLOMDARBS

Autore: **IEVA POPENA**

Stud. apl. ip07003

Darba vadītāja: docente Dr. paed. Māra  
Urdziņa-Deruma

RĪGA 2011

## ANOTĀCIJA

Diplomdarba tēma ir „Spēles metode mājturības un tehnoloģiju stundās 1. klasē”.

Diplomdarba mērķis ir pētīt spēles metodes izmantošanas iespējas mācību priekšmetā „Mājturība un tehnoloģijas” 1. klasē.

Teorētiskajā daļā izpētīta spēles ietekme uz personības attīstību, spēles funkcijas, spēles metodes būtība. Praktiskajā daļā autore apkopojusi, izveidojusi un aprobējusi spēles mājturībā un tehnoloģijās 1. klasē.

Pedagoģiskajā pētījumā atklāts, ka 1. klases skolēniem kļūst vieglāks viņu dzīves ritms, psihiskās darbības pārkārtošanās, pilnveidojas sociālā mācīšanās, ja mācību stundās pielieto spēles metodi.

Darbā izmantotās metodes: literatūras un dokumentu analīze, aptauja, pedagoģiskā izmēģinājuma darbība. Darbā ietvertas 3 tabulas, 22 attēli un 16 pielikumi, kuros iekļauti spēļu apraksti.

Atslēgvārdi: spēles metode, mājturība un tehnoloģijas, sākumskola.

## ANNOTATION

The theme of diploma paper is: „The game method in home economics and technology lessons in Grade 1.” The aim of research is to explore opportunities of games` method in home economics and technology lesson in grade 1.

There is explored the influence of games to development of people`s personality and functions of games. The author has created, approbated an optimal games` set for home economics and technology`s lesson in grade 1.

In the research is found out that games` method relieves pupils teaching rhythm, psychological operation and improves their social learning.

The methods of research: the analysis of literature and documents, questionnaire, pedagogical experiment. There are 3 tables, 22 figures and 16 appendixes in the diploma paper.

Keywords: the games` method, home economics and technology, the primary school.

## SATURS

Ievads.....	5
1. Spēles un spēles metodes jēdziens un raksturojums.....	9
1.1. Spēles metodes būtība un tās funkcijas.....	9
1.2. Spēļu klasifikācija.....	13
1.3. Spēles organizācijas priekšnoteikumi.....	16
2. 6 – 8 gadus vecu bērnu personības attīstība.....	20
3. 1.-4. klašu skolotāju anketēšanas rezultāti un analīze.....	25
4. Tematiskais plāns spēles metodes pielietošanai mājturībā un tehnoloģijās 1. klasē.....	33
5. Tematiskā plāna aprobācija un rezultātu analīze.....	37
Nobeigums.....	55
Izmantotā literatūra un avoti.....	58
Pielikumi.....	60
1. pielikums. Aptaujas anketa.....	60
2. pielikums. Sociometrijas tests.....	62
3. pielikums. Spēles "Es braucu uz jūru" apraksts.....	63
4. pielikums. Spēle "Iepazīsti papīru".....	64
5. pielikums. Spēles "Atpazīsti savu grāmatu" apraksts.....	65
6. pielikums. Pirkstiņspēles.....	66
7. pielikums. Spēle "Iepazīsti tekstilmateriālus".....	67
8. pielikums. Spēle "Kļūda".....	68
9. pielikums. Spēle "Lai top gaišs".....	69
10. pielikums. Puzle "Varavīksne".....	70
11. pielikums. Spēle "Kā rodas varavīksne?".....	71
12. pielikums. Spēle "Saklausī skaņas".....	72
13. pielikums Spēle "Ko es apēdu?".....	73
14. pielikums Spēle "Smaržu noslēpumi".....	74
15. pielikums Pašvērtējuma karte.....	75
16. pielikums Spēle "Baltais un melnais krāsls".....	76

## IEVADS

Mājturības un tehnoloģiju stundas sākumskolas skolēniem vienmēr sagādā prieku. Tajās tiek griezts, līmēts, vīts, pīts, kamēr izveidojas radošais darbs. Caur visām maņām tiek iepazīta apkārtējā pasaule, tās skaistums un iespējas, ko tā var sniegt. Tiek apgūta krāsu mācība, stimulēta vizuālā uztvere, vingrināta sīkā rokas muskulatūra, attīstīta spēja patstāvīgi vērot un uztvert apkārtējo vidi, lai ieraudzīto pēc tam izteiktu un attēlotu savā radošajā darbā, tādējādi gūstot emocionālo labsajūtu. Taču dažiem skolēniem ilgstoši darbojoties, nogurst rokas un pirksti, sāk zust uzmanība un interese par veicamo darbu, tie kļūst nervozi un uzbudināti.

Tāpēc, lai uzturētu un veicinātu praktisko darbību, lai radītu lielāku interesi par veicamo darbu, skolotājam jāstrādā ar jauniem un moderniem materiāliem, jāievieš jauni mācību paņēmieni, metodes un tehnoloģijas. Viena no metodēm, kuru varētu pielietot mājturības un tehnoloģiju stundās, būtu spēles metode. To var lietot kā stimulējošo metodi, sākot vai beidzot stundu, stundas vidū kā atpūtas brīdi, kad apsīkst un atslābst motivācija. Spēle veicinās kognitīvo, sociālo, izziņas darbības un ES attīstību. Skolēni apgūs sociālo pasauli un apjautīs savu vietu tajā. Darbojoties kopā ar saviem vienaudžiem, viņos veidosies sociālās prasmes. Viņi iemācīsies, kas ir noteikumi, kas ir taisnība un godīgums. Viņi mācīsies sadarboties un dalīties, attīstīs savu pašcieņu un apgūs personiskās, intelektuālās un sociālās iespējas. Spēle dod iespējas apgūt prasmes, kas nepieciešamas turpmākajā dzīvē. Praktiskā pieredze, kuras laikā veidojas dzīves prasmes, atšķirībā no zināšanām nevar iemācīties tikai ar mutiskām metodēm, jo prasmēm ir nepieciešama dinamika, koordinācija un integrācija. Vispiemērotākos apstākļus tam var radīt spēle. Svarīgi, lai spēle radītu skolēnos ne tikai visu iepriekš minēto, bet arī prieku, tad skolotājs būs sasniedzis iecerēto mērķi.

Lai īstenotu pamatizglītības standartu "Mājturība un tehnoloģijas 1. - 9. klasei", kas veidots atbilstoši MK 19.12.2006. noteikumiem Nr. 1027 "Noteikumi par valsts standartu pamatizglītībā un pamatizglītības mācību priekšmetu standartiem", izglītojamajam vismaz 75 % no mācību procesam atvēlētā laika jāvelta prasmju apguvei un praktiskas darbības pieredzes veidošanai, kuru rezultātā skolēns spēj saskatīt, izjust un vairot skaisto sev apkārt. Prot novērtēt savu un citu darbu un tā rezultātus, māk patstāvīgi meklēt un atrast risinājumus praktiskām problēmām, var sadarboties un strādāt komandā, tam ir attīstīta atjautība un iztēle. Pielietojot spēles metodi mācību stundā, skolotājam būtu vieglāk un veiksmīgāk panākt standartā noteiktās prasības. (25)

Šis temats ir aktuāls arī darba autorei, jo pati strādā skolā. Kad pagājuši pirmie mācību gada mēneši, pirmklasniekos (ne visos) vairs nav tā dzirksts, kas bija uzsākot mācības, parādās nogurums, negribēšana, grūtības koncentrēties.

„Bērna pirmās skolas dienas, nedēļas un mēneši prasa milzīgu viņa dzīves ritma un psihiskās darbības pārkārtošanos.” (19, 17. lpp.)

Šis laiks skolēniem ir adaptācijas laiks jeb, citiem vārdiem sakot, pielāgošanās citam dzīves ritmam. Katram skolēnam tas ir individuāls. Lai tas nebūtu pārāk smags un psiholoģiski traumējošs, skolotājiem, vecākiem un citiem pieaugušajiem, kuri jebkādā veidā saistīti ar pirmklasnieku, ir uzmanīgi jāseko līdzi tam, kā skolēns iedzīvojas jaunajos apstākļos, vai spēj šo periodu veiksmīgi pārvarēt. Nopietnākie stresa izraisītāji parasti ir nespēja tikt galā ar mācību slodzi un darba tempu, saskarsme ar vienaudžiem, veidojot savstarpējās attiecības, bailes no skolotājiem un vecāko klašu skolēniem. Šie stresori organismā patērē daudz enerģijas. Katram organismam ir savs iespēju rezervju līmenis, vienādās situācijās, dažādu cilvēku reakcijas ir ļoti atšķirīgas. Ja jaunais skolēns ir fiziski norūdīts un psiholoģiski harmonisks, var parādīties tikai īslaicīgas fiziskās vai psiholoģiskās pašsajūtas izmaiņas. Ja jaunais organisms ir fiziski novājināts vai ar ierobežotiem psiholoģiskiem resursiem, stresori var radīt bīstamas fiziskas saslimšanas vai psihiskus traucējumus.

Aizvien biežāk skolās pedagogiem nākas sastapties ar agresīviem skolēniem. Agresivitātes paaugstināšanās ir kļuvusi par problēmu. Šādu uzvedību skaits strauji pieaug, jo pieaug arī apstākļi, kas agresivitāti var provocēt. Viens no galvenajiem uzdevumiem, ar kuru jātiek galā sastopoties ar agresīvu skolēnu, ir saspringtās situācijas mīkstināšana. Lai atbrīvotos no agresijas, mazinātu emocionālo sasprindzinājumu, lai palīdzētu skolēnam novērtēt savas izjūtas un analizēt savu uzvedību, skolotājs var izmantot spēli. (10)

Redzamas atšķirības ir starp skolēniem, kuri pirms tam ir apmeklējuši pirmskolas izglītības iestādi un skolēniem, kuri ir pirmskolas iestādi apmeklējuši tikai pāris stundas dienā, lai apgūtu pirmskolas izglītības programmu. Šiem skolēniem adaptācijas laiks noris ilgāk un grūtāk, biežāk vērojama destruktīva uzvedība, noturīgs pazemināts garastāvoklis, nevēlēšanās mācīties un apmeklēt skolu. Var parādīties tādas darbības kā kaušanās, apsūkšanās un raudāšana.

Taču pirmais mācību gads skolēnam ir svarīgs. No tā lielā mērā ir atkarīgs, kāda turpmāk būs viņa attieksme pret mācībām, skolu un klasesbiedriem. Mācīšanas mērķis sākumposmā ir radīt motivāciju, interesi un vēlēšanos mācīties, lai to panāktu, darba autore

iesaka mācību stundās 1. klasē vairāk izmantot spēles metodi, kurai vajadzētu būt dominējošai mācību procesā vismaz pirmajā mācību pusgadā.

„Skolas gaitu sākumā lieti noder arī spēles un rotaļas, kas vingrina tieši tajās intelektuālajās darbībās, kas nepieciešamas mācību uzdevumu veikšanai.” (19, 18. lpp.)

Tāpēc, lai apkopotu dažādas spēles, kā arī pati tās izveidotu, par sava diplomdarba tēmu izvēlējos „Spēles metode mājturības un tehnoloģiju stundās 1. klasē”.

Pētījuma jautājums: Vai 1. klases skolēniem paaugstināsies motivācija mācīties, vai kļūs vieglāks viņu dzīves ritms un psihiskās darbības pārkārtošanās, vai pilnveidosies sociālā mācīšanās, ja mājturības un tehnoloģiju mācību stundās 1. klasē pielietos spēles metodi atbilstoši skolēnu vecumposmam, viņu interesēm un zināšanu līmenim?

Pētījuma mērķis: pētīt spēles metodes izmantošanas iespējas mācību priekšmetā „Mājturība un tehnoloģijas” 1. klasē.

Pētījuma uzdevumi:

- 1) analizēt zinātniski teorētisko literatūru par spēles izmantošanu mācību procesā, īpašu uzmanību pievēršot tam, kādas spēles varētu izmantot mājturības un tehnoloģiju stundās;
- 2) teorētiski pamatot spēles un spēles metodes būtību;
- 3) veikt 1.-4. klašu skolotāju aptauju par spēles metodes izmantošanu mācību priekšmetā „Mājturība un tehnoloģijas” 1.-4. klasē un apkopot iegūtos rezultātus;
- 4) veikt 1. klases skolēnu izpēti;
- 5) izveidot aprobēšanai mācību tematisko plānu priekšmetā „Mājturība un tehnoloģijas” 1.klasē;
- 6) izveidot un apkopot dažādas spēles, izmantošanai mājturības un tehnoloģiju stundās 1. klasē;
- 7) aprobēt izveidoto tematisko plānu un analizēt iegūtos rezultātus.

Pētījumā izmantotās metodes:

- 1) literatūras analīze;
- 2) dokumentu analīze;
- 3) anketēšana;
- 4) pedagoģiskā novērošana;
- 5) pedagoģiskā izmēģinājuma darbība.

Pētījuma bāze: Mērsraga vidusskolas 1.klase 9 skolēni, 6 pamatizglītības 1.- 4. klašu skolotāji un 1 vizuālās mākslas skolotājs.

Darbs sastāv no teorētiskās daļas, praktiskās daļas, secinājumiem un pielikumiem. Teorētiskajā daļā ir pamatota spēles teorija, redzama spēļu klasifikācija, tās funkcijas un analizēti spēles organizācijas priekšnoteikumi. Tā kā diplomdarba tēma ir „*Spēles metode mājturības un tehnoloģiju stundās 1. klasē*”, tad par svarīgu darba autore uzskata, zināt 6 – 8 gadu vecu bērnu psiholoģisko un fizisko raksturojumu.

Lai uzzinātu, cik bieži un kādas spēles skolotāji pielieto mājturības un tehnoloģiju stundās, darba autore veica aptauju.

Darba autore, pētot literatūras avotus, izstrādāja dažādas spēles, lai diplomdarba praktiskajā daļā tās izmantotu savās mācību stundās un pārbaudītu, kā spēles darbojas praksē.

Diplomdarbā redzamās diagrammas, tabulas un attēli, pielikumos ievietotie spēļu apraksti un aptaujas anketa, papildina teorētiskās un pētījuma atziņas. Pavisam ir 16 pielikumi.

Literatūras saraksts sastāv no 29 vienībām.

# 1. SPĒLES UN SPĒLES METODES JĒDZIENS UN RAKSTUROJUMS

## 1.1. Spēles metodes būtība un tās funkcijas

Bērnība ir spēļu un rotaļu laiks. Šis laiks vairs neatgriezīsies nevienā citā cilvēka dzīves posmā. Tam ir jāvelta īpaša uzmanība, lai šo svarīgo bērna dzīves daļu mūsdienu straujajā laikmetā nepalaistu garām. Iegūtās prasmes un zināšanas no rotaļām un spēlēm atstāj lielu un nozīmīgu ietekmi uz bērna turpmāko dzīvi.

Ikviens bērns vēlas un prot spēlēties. Spēle - tā ir viņa pašreizējā pasaule, tā ir praktiskās pieredzes uzkrāšana, kuras laikā attīstās jūtas, prāts un griba. Tas ir pamats bērna personības un izziņas sfēras attīstības veicināšanai. Spēle ir neatņemama bērnības sastāvdaļa, un tā ir jāiekļauj mācību darbā. Spēle ir darbība, kas sabiedrībā izpilda noteiktas funkcijas - nodod apgūto sabiedrības pieredzi no vienas paaudzes otrai.

Jau daudzas tūkstošgades cilvēces attīstībā ir pazīstams vārds „spēle”. Literatūrā spēles bērniem apzīmē ar dažādiem jēdzieniem- rotaļas, spēles, rotaļas un spēles, rotaļspēles. Pedagoģijas terminu skaidrojošā vārdnīcā ir šāds spēles definējums.

**Spēle** ir ar īpašiem paņēmieniem un noteikumiem saistīta variatīva situatīva radoša nodarbe, kurai ir attīstošs, stimulējošs un izklaidējošs raksturs. Tās norise savstarpējās sacensības veidā nodrošina daudzveidīgu, daudzfunkcionālu radošu darbību. (15, 162. lpp.)

“Latviešu literārās valodas vārdnīcā” tās definējums ir atšķirīgs.

**Spēle** ir noteiktu darbību kopums, kam ir sacensību pazīmes un ar ko cenšas sasniegt vēlamu (ar sabiedriskiem vai ekonomiskiem mērķiem nesaistītu vai netieši saistītu) rezultātu, izmantojot prasmes un iemaņas, un apstākļu nejaušu sakritību. (11, 96. lpp.)

**Spēle** – ar īpašiem noteikumiem, īpašiem paņēmieniem saistīta nodarbība, izklaidēšanās vai sacensība. (12, 1028. lpp.)

A. Baranova grāmatā „Spēles metode bioloģijas stundā” par spēles metodi kā mācību metodi raksta:

„Daudzi pedagogi strādā pie spēļu metožu izveidošanas un pilnveidošanas. Pedagogus, kas atbalsta spēli kā mācību metodi nodarbina „spēles –darba” un „darba –spēles” attiecības. Praktiski ar spēli tiek saprasti uzvedības akti, kas skar gan apziņu, gan zemapziņu, tātad spēles ietekme uz personību ir ļoti dziļa.” (3, 11. lpp.)

Darba autore, lasītajos literatūras darbos, spēles metodes definīciju neatrada. Tāpēc spēles metodi varētu raksturot šādi: „Spēles metode ir mācīšanas un mācīšanās metode, izmantojot spēli. Ar tās palīdzību skolēniem vieglā un saprotamā veidā, tiek dotas, nostiprinātas un pārbaudītas zināšanas, attīstītas un nostiprinātas prasmes, veicināta izziņas

darbība, kas atstāj dziļu un pozitīvu iespaidu uz personības attīstību.” Spēles metodes galvenās iezīmes ir:

- 1) mācīšanās notiek darbībā;
- 2) skolēniem ir iespēja izmantot savu pieredzi;
- 3) tiek veicināta skolēnu patstāvīgā darbība.

Lai kādi arī būtu spēles un spēles metodes definējumi, dalībniekam to spēlējot, ir jādarbojas un jādomā, līdz ar to veicinot un bagātinot viņa pašattīstību. Mūsdienu prioritātes audzināšanā ir veidot daudzpusīgu, harmoniski attīstītu personību, taču pedagogiskajā procesā ne vienmēr tiek izmantotas efektīvas metodes, lai panāktu vēlamo. Spēles metode būtu viena no iespējām, kas palīdzētu sasniegt šo mērķi.

Spēlei pedagogiskajā procesā ir īpaša un daudzveidīga nozīme. Spēle iekļauj sevī milzīgas iespējas skolēna personības attīstībā. Pētnieki, kas pētījuši spēles darbību, atzīmē spēles unikālās iespējas skolēnu audzināšanā gan fiziskajā, gan tikumiskajā aspektā, īpaši uzsverot personības veidošanos, izziņas attīstībā, gribas un sensorā attīstībā, kā arī orientēšanās praktiskajā dzīvē. (27, 15. lpp.)

Cilvēka personības attīstības sākums meklējams tieši bērnībā, jo šis vecums ir īpaši sensitīvs. Tad veidojas attieksme pret sevi, citiem, darbu un dabu, veidojas cilvēka dzīves stils, notiek viņa personības identificēšanās. Katram cilvēkam bērnībā ir savi īpaši uzskati, savs domu un jūtu veids, sava Es apliecināšana. Spēles un rotaļas palīdz izveidot un apzināties savu ES. ES tēla attīstībā ir svarīga arī pieaugušo līdzdalība – vecāki, tuvinieki, pedagogi, jo viņi dažādās situācijās ietekmē bērna skatījumu, attieksmi un pārdzīvojumus. Ir jāveidojas pozitīvai atgriezeniskai saitei, kas liek bērnam saprast, ka viņa darbības ir pozitīvas un vajadzīgas.

„Pozitīvas atgriezeniskās saites bērna ES attīstībā veidojas, ja pieaugušie nodrošina saskarsmi, ir iejūtīgi, atzīst bērna ES, pieņem bērnu tādu, kāds viņš ir, akcentē bērnā visu pozitīvo. Bērnā var veidoties viena no divām pasaules izjūtām – uzticēšanās vai neuzticēšanās, apņēmīgums vai šaubas, darbīgums vai pasivitāte. Kura no tām kļūs par dominējošo, ir atkarīgs no pieaugušā.” (4, 34. lpp.)

Bērnības laiks ir tas posms dzīvē, kuru atceras kā spilgtāko posmu, it īpaši tās ir rotaļas un spēles ar vienaudžiem, tas ir laiks, kad tiek izspēlētas dažādas pieaugušo lomas, tas ir laiks, kad tiek uzsāktas skolas gaitas. Šis posms ir nozīmīgs gan bērniem, gan viņa vecākiem, jo bērns šajā laikā psihiski strauji attīstās, nokļūstot ļoti aktīvā vidē – notiek lomu izspēlēšana, aktīva kontaktēšanās ar vienaudžiem, kā arī jaunu lomu uzņemšanās.

I. Kāposta savā grāmatā „Spēle pedagoģijas teorijā un praksē” raksta, ka cilvēkam ir trīs pamatdarbības veidi, kas pilnīgi nepieciešami viņa izglītošanai un audzināšanai: spēle, mācības un darbs, turklāt šie darbības veidi ir savstarpēji saistīti. (8, 15. lpp.)

Darba autore šo teoriju papildinātu ar mīlestību un uzticēšanos no pieaugušo puses. Šie pamatdarbības veidi palīdzēs veidoties pozitīvam pašvērtējumam, vērtību hierarhijai, pareizai attieksmei pret ļoti daudzām lietām, kas saglabāsies visu atlikušo mūžu.

N. P. Anikejeva savā grāmatā „Audzināšana ar spēli” raksta par spēles nozīmi audzināšanas procesā izcilu krievu pedagogu N. K. Krupskajas un A. S. Makarenko skatījumā. Šie krievu pedagogi uzskata, ka audzinošais process saistībā ar dzīvi paliks tīri formāls un nedos efektu, ja skolēni netiks emocionāli sagatavoti jaunām dzīves parādībām. Lai rastu risinājumu šai problēmai, ir jāzina spēles audzinošā nozīme. Ir kļūdaini uzskatīt, ka spēle ir tikai nodarbošanās bērnam. Nedrīkst pretstatīt spēli darbam, tā ir jāsaista, jāsintezē ar darbu. (26, 3.–4. lpp.)

Darba autore piekrīt šai teorijai, jo mācības skolā ir darbs. Skolēni spēles laikā paši cenšas pārvarēt radušās grūtības, izvirzot uzdevumus, līdz ar to spēle kļūst kā sevis audzinoša.

Spēlei piemīt, no vienas puses, ļoti stingra reglamentācija (ar spēles noteikumiem), kas parāda spēli kā uz negrozāmiem noteikumiem balstītu darbību, bet, no otras puses, tā ir spēlētāja brīva interpretācija un darbības iespējas, kurā cilvēks iegūst brīvību. Šī brīvības izjūta ir ļoti svarīga skolēnam, un spēles laikā viņš pats ir noteicējs par savu rīcību un lēmumiem, brīvs no pieaugušo aizbildniecības.

Spēle var būt kā pāreja no rotaļu darbības uz mācību darbību, jo satur interesantus, jaunus elementus un risinājumus. Tā palīdzēs pedagogam veidot vidi saistošai mācību stundai. Spēli var izmantot jebkurā mācību stundā, sevišķi tad, kad skolēni ir noguruši un viņi ir jāieinteresē, kā arī nostiprinot un pārbaudot zināšanas. Taču tām jāatbilst skolēnu vecumam un zināšanām. Nav lietderīgi spēlēt pārāk vienkāršas vai pārāk sarežģītas spēles. Jāizvēlas tādas, kuras atbilst attiecīgā vecuma prasmēm un iemaņām.

Piedāvājot bērniem dažāda veida spēles, mēs dāvājam viņiem īpašu laiku. Tās spēles, kuras bērni spēlē savā starpā, ir citādas, tajās viņi iepazīst cits citu tajā ikdienā, kurā ir kopā katru dienu, bet skolotājs var piedāvāt spēles par jebkuru tēmu, var palīdzēt bērnam orientēties ļoti dažādās dzīves situācijās. Protams, lai bērnam būtu prieks par tām, skolotājam ir jācenšas tajās ielikt visu savu siltumu, izjūtas un cieņu. Pirmās spēļu tēmas ieteicams piedāvāt skolotājam pašam, bet ar laiku bērni paši varēs un arī gribēs domāt spēļu tēmu variantus. Izspēlējot spēli, noteikti ir jādod iespēja katram bērnam izteikt to, ko viņš ir izjutis, sapratis, pārdzīvojis, jāļauj un jāveicina vēlme dalīties savos pārdzīvojumos. (18, 15. lpp.)

Tāda veidā bērns no spēles iegūst pašu būtiskāko, izmainās viņa pozīcija pret apkārtējo pasauli, un ir radusies iespēja mainīt savus uzskatus un redzējumu.

D.B. Elkoņins uzskata, ka spēle ir cilvēka sabiedriskās dzīves attēlojums kopumā vai vismaz daļa no dzīves attēlojuma. Spēles sociālā nozīmība ir tāda, ka tā trenē cilvēku sākotnējā attīstības stadijā, lai tas spētu iekļauties kolektīvā. (28, 20. lpp.)

Spēlei kā patstāvīgai formai laika gaitā ir izveidojušās savas īpašības, principi un funkcijas. I. Kāposta savā grāmatā „Spēle pedagogijas teorijā un praksē” citē šādas spēli raksturojošās iezīmes:

- 1) spēle ir nosacītība, kura var atklāties dažādi: kā stāvokļa nosacītība un kā priekšmeta nosacītība;
- 2) spēle ir patstāvīga parādība, kuras darbību nodrošina noteikumu sistēma, šie noteikumi reglamentē spēles dalībnieku savstarpējo attiecību normas (kārtību);
- 3) spēle kā patstāvīga kultūras sastāvdaļa ieņem tajā noteiktu vietu;
- 4) spēles būtība – dažu cilvēku savstarpējo attiecību norma (gan sociālo, gan personisko), aprobācija, nostiprināšana, atklāšana, elastīgu pāreju no vienas citā izveidošanu. (8, 13. lpp.)

Vērtējot spēli no vērtību viedokļa, iespējams izdalīt arī principus, uz kuriem balstās spēle.

**1. Brīvība** – būtiskākā spēles pamatideja, tajā izpaužas fantāzija, garīgo un fizisko spēku, spēju neierobežotas attīstības spējas, spēlētāja darbības un rīcības brīvība, sākot ar iesaistīšanos spēlē un beidzot ar tās pārtraukšanu.

**2. Autonomija** – iespēja bērnam attīstīties kā individualitātei, atklājot katra spējas un īpašības. Individuāls ceļš spēles mērķa sasniegšanai, nepieciešamo līdzekļu izvēlē.

**3. Savstarpējā sadarbības kopdarbība** – savstarpēji saskaņotas darbības spēles gaitā.

**4. Līdztiesība** – visiem vieni spēles noteikumi. (6, 50. lpp.)

Pēc autores domām līdztiesības princips ir viens no svarīgākajiem. Ja spēlē šis princips netiek ievērots, tad tā vairs nav godīga spēle. Spēlējot spēli, ir svarīgi, lai starp spēlētājiem valdītu brīva un nespīlēta gaisotne, tikai tādā veidā spēles dalībnieki var gūt gandarījumu par sevi un savu patstāvīgo darbību spēles laikā, par kontaktiem ar citiem spēles dalībniekiem, tikai tā rodas nepieciešamība pieņemt patstāvīgus lēmumus.

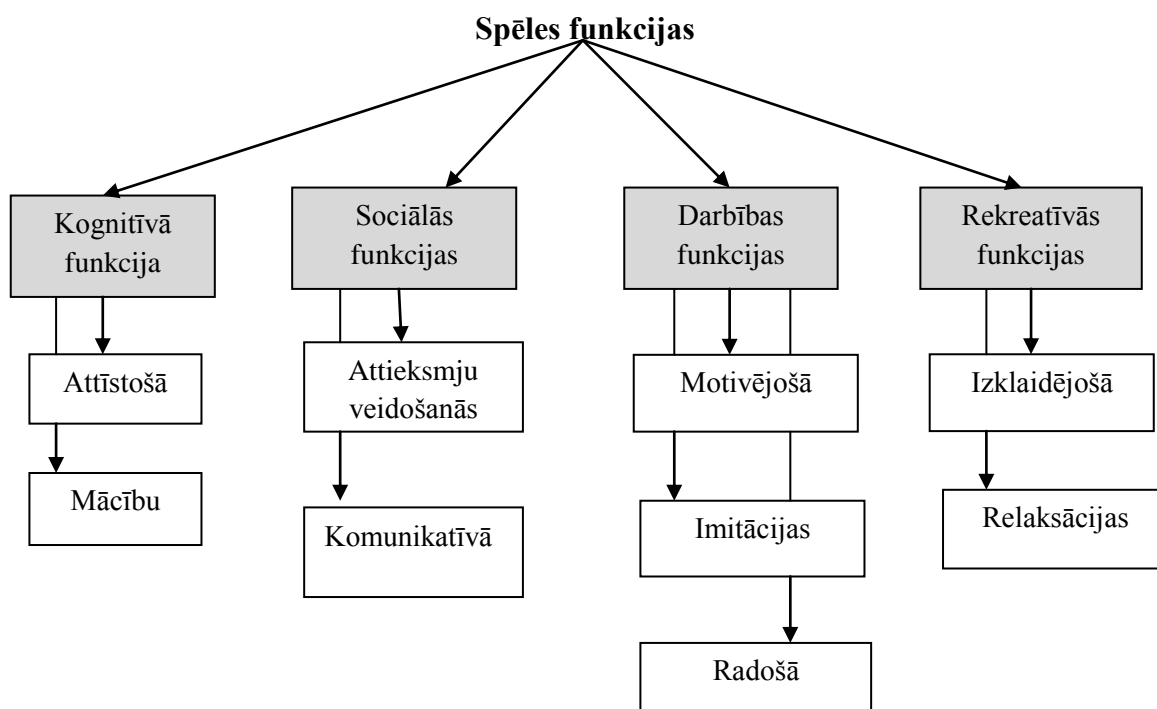
Pētot spēles metodes lomu pamatizglītības 1.–4. klases mācību procesā, svarīgi ir orientēties spēles funkcijās. D. Lieģeniece izdala šādas spēles funkcijas:

- 1) attīsta bērna sensorās spējas;
- 2) organizē bērna darbības ar sensoriem priekšmetiem;

3) ir īpašs diagnostikas līdzeklis;

4) ir saskarsmes līdzeklis, neaizmirstot, ka spēles centrā ir bērna ES. (13)

Pamatojoties uz lasīto grāmatā „Spēles kā bērnu sensoro spēju attīstītājas”, darba autore izveidoja pārskatāmu shēmu, kurā ir redzams daudz plašāks spēles funkciju uzskaitījums. (6) Zinot spēles funkcijas un vispusīgi tās pielietojot mācību stundā, var panākt pozitīvu skolēnu pašattīstību, kuras rezultātā tiks iegūta lielāka iekšējās brīvības un augstāka pašvērtības sajūta.



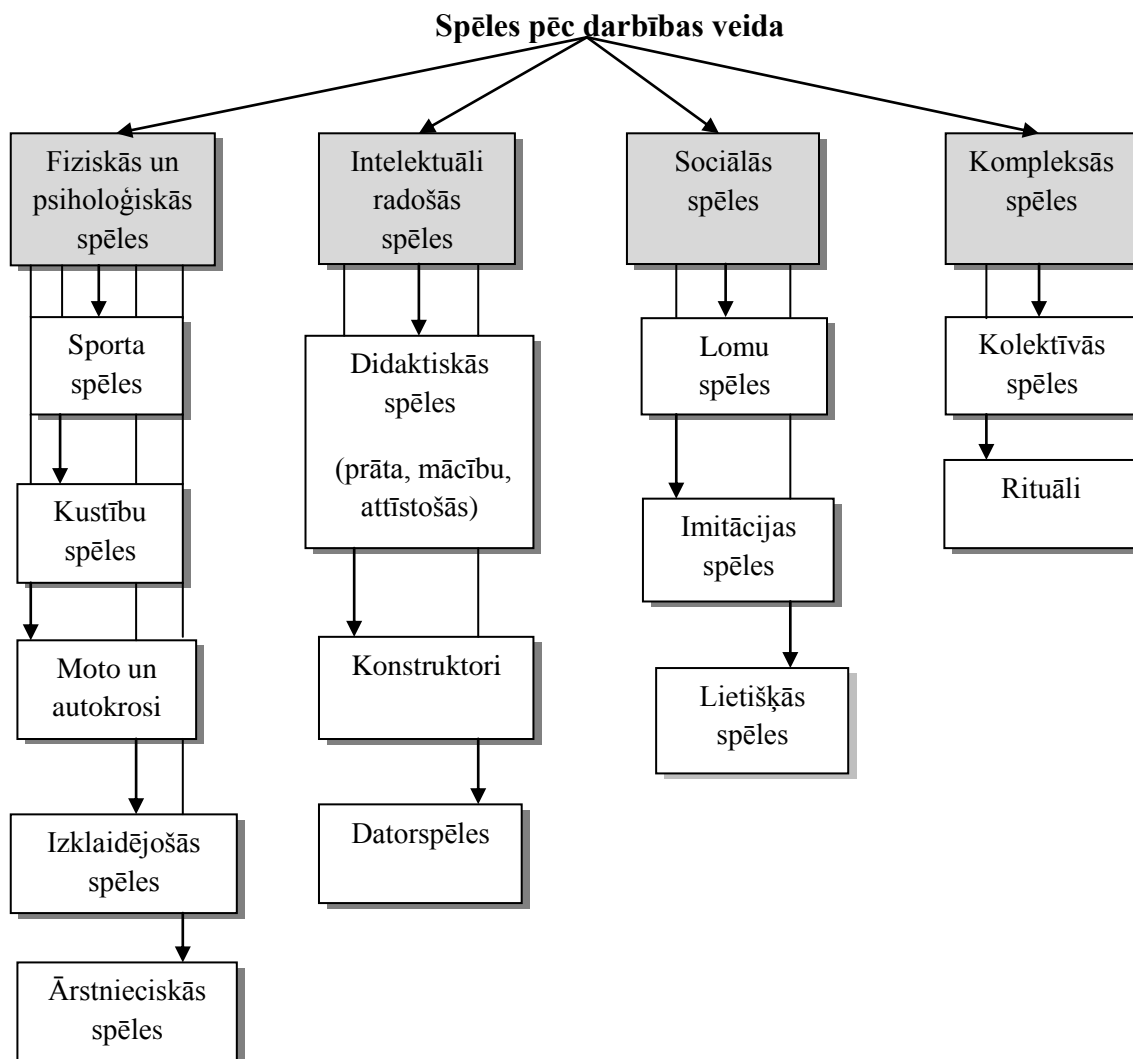
1.1. att. Spēles funkcijas

## 1.2. Spēļu klasifikācija

Pedagoģiskajā literatūrā spēles mēdz klasificēt pēc dažādiem rādītājiem - pēc bērna darbības veida, pēc norises laika un vietas, pēc uzdevumiem, kas tām jāveic, kā arī pēc bērnu vecuma, kam tās ir domātas.

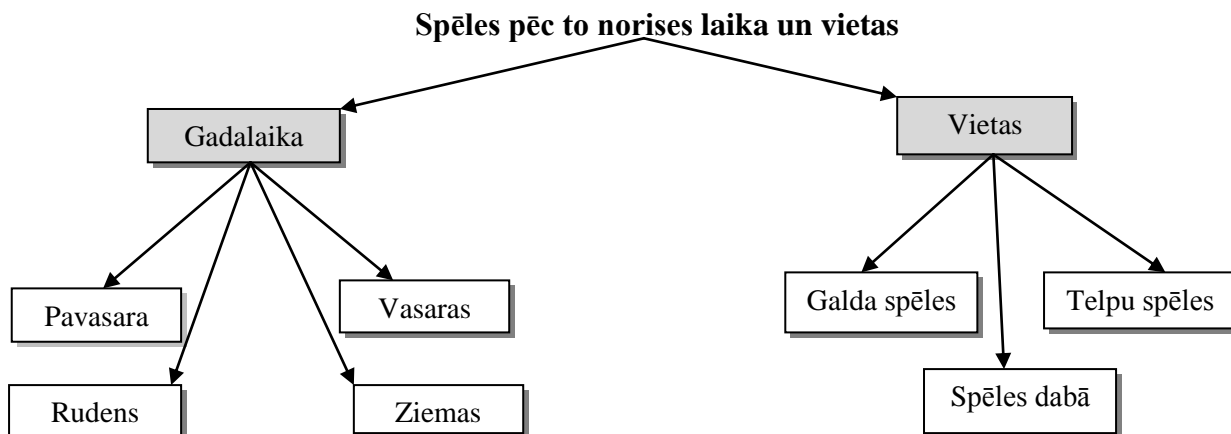
Lai mājturības un tehnoloģiju stundas padarītu skolēniem interesantākas un efektīvākas, lai radītu labu atmosfēru stundā, lai sadarbība skolēnam ar skolotāju būtu ciešāka un nebūtu apnicīga, noderēs jebkurš no spēles darbības veidiem, kas redzams shēmā, kuru darba autore izveidoja pēc A. Baranovas grāmatā „Spēles metode bioloģijas stundā” lasīto.

Ņemot vērā mācību stundas tēmu, mērķus un uzdevumus, skolotājs izvēlas prasībām atbilstošāko spēli. (3, 13. lpp.)



1.2. att. Spēļu iedalījums pēc darbības veida

Mājturības un tehnoloģiju stundas skolotājs var organizēt gan telpā, gan dabā, jebkurā gadalaikā. Pilsētas apstākļos daba attālinās no skolēniem. Priekšmeti, lietas, tehnikas, dažāda veida kustīgi un nekustīgi attēli aizstāj visvairāk pieejamo izzīņas sfēru – dzīvo dabu. Spēles dabā palīdzēs skolēniem ieraudzīt un saprast, kas tajā notiek ar putniem, dzīvniekiem, kokiem, vēju, mākoņiem jebkurā gadalaikā. Pētot dabu un norises tajā, skolēns pakāpeniski apgūst prasmes to uztvert kopumā un detalizēti, kas pēc tam ir kā efektīgs pamudinājums radošam darbam. Darba autore ir shematiski attēlojusi spēļu norises laiku un vietas, par izzīņas avotu ņemot A. Baranovas grāmatā „Spēles metode bioloģijas stundā” lasītā. (3, 13. lpp.)

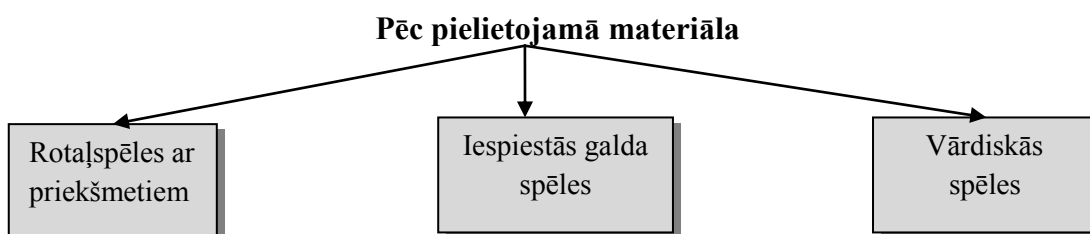


### 1.3. att. Spēles iedalījums pēc norises laika un vietas

Spēlēs ar priekšmetiem bērni izmanto rotaļlietas, sadzīves priekšmetus, dabas materiālus.

Dabas jeb sensorie materiāli attīsta bērna sajūtas ar eksperimentēšanu. Dabas materiāli, smiltis, ūdens, koka klucīši ir lietas, kuras visvieglāk pakļaujas bērna fantāzijai un ar kuru palīdzību bērns var radīt un uzcelt savu pasauli. (5, 181. lpp.)

Šādās spēlēs bērni iepazīstas ar priekšmetiem, to īpašībām, mācās tos grupēt un daudzveidīgi izmantot. Priekšmeti palīdz uzturēt bērnos interesi, veicina apgūt praktiskās iemaņas to izmantošanā. Pēc autores domām mājturības un tehnoloģiju mācību stundās varētu spēlēt gan vārdiskās spēles, gan iespiestās galda spēles, gan rotaļspēles ar priekšmetiem. Vadoties no stundu tēmas un mērķa, kuru paredzēts sasniegt ar spēles palīdzību, vienlīdz labu rezultātu varētu gūt no jebkuras. Zemāk shematiskajā attēlojumā, redzams spēļu iedalījums pēc pielietojamā materiāla, kuru darba autore izveidoja, pamatojoties uz „Rotaļa bērna dzīves prasmju sekmētāja” lasīto. (6)



### 1.4. att. Spēļu iedalījums pēc pielietojamā materiāla

Spēlēs bērns ir aktīvs dalībnieks- viņš domā, atceras, zīmē, tēlo lomu, rada, priecājas. Tātad spēle attīsta bērnu. Spēļu daudzveidība un to funkcijas nodrošina bērna attīstību kopveselumā. Spēlēs bērns padziļina savas zināšanas, mācās tās izmantot dažādās situācijās. Tādējādi veidojas prasmes un iemaņas. Pilnveidojas bērna izziņas darbības mehānismi, galvenie psihiskie izziņas procesi: sajūtas, uztvere, atmiņa, domāšana, iztēle.

Spēle ir radošās darbības skola. Tajā attīstās fantāzija, valoda, konstruēšanas spēja. Spēles attīsta bērna kustības, fiziskās dotības, fiziskās īpašības- veiklību, koordināciju un līdzsvaru u.c. (7, 43. lpp.)

Lai izvēlētos vispiemērotāko spēli, kas dotu iecerētos panākumus, vispirms jāņem vērā skolēnu zināšanu līmenis, svarīgi ir arī citi faktori.

1. Kāds ir spēles galvenais mērķis? Vai tā ir paredzēta vajadzīgo prasmju vingrināšanai vai relaksācijai?
2. Kas var ieinteresēt skolēnus? Kāds ir viņu vecums? Kāda ir viņu motivācija konkrētās tēmas apguvei? Kam viņi dod priekšroku ar iztēli saistītai spēlei vai loģiskai problēmsituāciju spēlei?
3. Kad spēle tiks pielietota? Reakcija uz spēli varbūt atšķirīga, piemēram, pirmdienas rītā vai piektdienas pēcpusdienā.

Izvēloties spēli, skolotājam jābūt pārliecinātam, ka spēli skolēni spēj izspēlēt, ka viņi spēs tikt galā ar izvirzītajām prasībām. Skolotājam jāgarantē palīglīdzekļu un materiālu pieejamība.

Gatavojoties spēlei, nepieciešams paredzēt, cik ilgs laiks būs vajadzīgs spēles izspēlēšanai, kāds būs maksimāli pieļaujama laiks, kuru var atvēlēt spēlei.

Spēlei mācību stundā ir divi mērķi: spēles mērķis un pedagoģiskais mērķis (slēptais). Lai apvienotu abus mērķus, ir jāņem vērā spēles organizācijas veids un skolēna intereses.

### **1.3. Spēles organizācijas priekšnoteikumi**

Spēle vienlaicīgi ir gan nodarbe, gan situācija, kuru nav iespējams divreiz novadīt vienādi. Tās norisi ietekmē konkrēti apstākļi: spēlētāju noskaņojums, gatavība iesaistīties spēlē, intereses, notikumu izpildes un gaitas secība. Lai nodrošinātu skolēnu izziņas darbības aktivitāti, ietekmētu interesi par zināšanu apguvi, jāievēro šādi nosacījumi:

- 1) jābalstās uz aktīvu domāšanas darbību;

- 2) jāievēro skolēna attīstības līmenis;
- 3) jā rūpējas par pozitīvi emocionālo atmosfēru;
- 4) maksimāli jābalstās uz skolēna patstāvīgu darbību.

Plānojot spēli mācību stundai, jāņem vērā, ka tās mērķus (gan spēles, gan pedagoģiskos) nevar sasniegt, ja spēlei izvirzītās prasības tiek izstrādātas pavirši. Lai jebkura spēle sasniegtu izvirzītos mērķus, tai jābalstās uz noteiktiem pamatprincipiem:

- 1) spēlei jābūt pedagoģiski, psiholoģiski, anatomiski fizioloģiski un metodiski pamatotai;
- 2) spēlei jāatbilst bērna intelektuālās attīstības līmenim un interesēm. tā nedrīkst būt ne par grūtu, ne par vieglu, jo tādā gadījumā zūd motivācija, zinātkāre, pievilcība;
- 3) spēlei jāsaista, jāaktivizē un jānodarbina bērns kā individualitāte saistībā ar pārējiem spēles dalībniekiem;
- 4) spēlei jāatbilst pēc iespējas lielākam un apjomīgākam bērna aktivitāšu apjomam;
- 5) spēlei jāatbilst izvirzītajām funkcijām ar spēles materiālo nodrošinājumu, spēles materiāls nodrošina spēles funkciju realizāciju;
- 6) spēlei jānodrošina brīvība, autonomija, savstarpēja bērnu sadarbība un līdztiesība. (6)

Katrai spēlei ir kāds mērķis, tāpēc, lai šis mērķis realizētos, svarīgi ir ievērot arī spēles organizācijas posmus.

Spēles organizācijai ir trīs posmi:

- 1) spēles sagatavošanas posms – mērķa izvirzīšana, spēles motivācijas veidošana;
- 2) spēles norise - izvirzīto mērķu izpilde (realizācija);
- 3) spēles noslēgums vai pēcspēle - darbību un rezultātu analīze, no analīzes rezultātiem izrietošo secinājumu veikšana.

Spēles organizācijas pirmais posms – spēles sagatavošanas posms. Paredzētās spēles nepieciešamo materiālu sagatavošana. Dalībnieku iepazīstināšana ar spēles noteikumiem, ievērojot spēles mērķi, uzdevumus un iecerēto saturu. Skolēnu ieinteresēšana spēlei, lai visi vēlētos spēlēt un nebūtu atsacīšanās gadījumu. Sagatavošanās posmam jābūt maksimāli īsam, lai saglabātu skolēnu uzmanību.

Otrais spēles organizācijas posms – spēles norise. Šajā posmā skolēni aktīvi darbojas, ievērojot spēles noteikumus, tātad noteicošie ir spēles noteikumi. Ja skolotājs ir spēles dalībnieks, arī viņš ievēro izvirzītos noteikumus. Svarīga ir spēles gaitas emocionālā atmosfēra. Spēles veiksmīgu norisi nodrošina līdztiesība un aktīva līdzdalība, kā arī dalībnieku draudzīgas attiecības.

Trešais spēles organizācijas posms – noslēgums. Šis posms paredzēts darbības un rezultātu analīzei. Svarīgi, lai spēles kopsavilkumu veiktu paši spēles dalībnieki, veicot

pašanalīzi, ko savstarpēji saskaņo. Jāpievērš uzmanība spēles izjūtas un emocionālā stāvokļa analīzei. Šim posmam jābūt kodolīgam un īsam, lai neradītu skolēnos apnicību. (3, 28. lpp.)

Pamatojoties uz A. Baranovas teoriju par spēles organizācijas posmiem, darba autore izveidoja pārskatāmu tabulu.

1. 1. tabula

### Spēles organizācija posmi

<i>Spēles posmi</i>	<i>Veicamie uzdevumi</i>	<i>Skolotāja darbība</i>	<i>Skolēna darbība</i>
Sagatavošanās	Mērķa izvirzīšana.  Spēles materiāla izveidošana.  Spēles motivācijas veidošana.	Izvirza spēles mērķi, uzdevumus. Laika plānojums.  Nepieciešamo materiālu sagatavošana.  Ieinteresē skolēnus. Skaidro spēles būtību, tās noteikumus.	Interesējas par spēli. Pieņem spēles noteikumus.
Spēles gaita	Izvirzīto mērķu izpilde.	Varbūt spēles līdzdalībnieks, ievēro noteikumus. Seko spēles gaitai.	Iesaistās spēle. Aktīvi darbojas. Ievēro spēles noteikumus.
Noslēgums	Darbības un rezultātu analīze. Secinājumi.	Uzklausa spēlētājus. Palīdz skolēniem veikt pašvērtējumu.	Analizē un izdara secinājumus, redzot spēles rezultātus. Veic pašvērtējumu.

Pēc autores domām, skolotājam pēc spēles ir jāizdara secinājumus sev, lai arī turpmāk veidojot spēles, tās būtu kvalitatīvākas un veiksmīgi iekļautos mācību procesā. Jautājumi secinājumu veikšanai varētu būt šādi:

1. Vai ar spēles palīdzību tika sasniegts plānotais mērķis?
2. Vai tika izpildīti visi paredzētie uzdevumi?
3. Vai spēles laikā tika ievēroti spēles noteikumi, ja nē, tad kādi bija atkāpšanās iemesli?
4. Vai visi skolēni darbojās patstāvīgi?

5. Vai visi skolēni pēc spēles jūta gandarījumu par paveikto? Kāda bija emocionālā atmosfēra klasē pēc spēles izspēlēšanas?

Visi trīs organizācijas posmi, to uzdevumi un spēlētāju darbības ir atkarīgas viena no otras un tikai kopā veido spēli.

Apkopojot iepriekšteikto, autore secina, ka spēle ir 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.

Spēle vienlaicīgi izpilda vairākas funkcijas:

- 1) attīsta skolēna sensorās spējas;
- 2) organizē skolēna darbības ar sensoriskiem priekšmetiem;
- 3) ir saskarsmes līdzeklis;
- 4) pilda kognitīvās, sociālās, darbības un rekreatīvās funkcijas;
- 5) ir īpašs diagnostikas līdzeklis;
- 6) aktivizē visus izziņas procesus.

Spēles materiāla sagatavošanā jāņem vērā pedagoģiskais, psiholoģiskais un anatomiski fizioloģiskais aspekts.

Spēles organizēšanā jāievēro:

- 1) spēles principi – brīvība, autonomija, savstarpējā sadarbības kopdarbība, līdztiesība;
- 2) spēles funkcijas - kognitīvā, sociālā, darbības un rekreatīvā funkcija;
- 3) spēles organizācijas posmus – sagatavošanas posms, spēles norise, spēles nobeigums, kurā skolēni veic pašanalīzi.

Mājturības un tehnoloģiju stundās, vadoties no spēļu iedalījuma pēc darbības veida, varētu izmantot fiziskās un psiholoģiskās spēles, intelektuāli radošās spēles, sociālās spēles vai kompleksās spēles. Spēļu norises vieta un laiks ir atkarīgi no stundu tēmas, spēles paredzamā mērķa un uzdevumiem, tāpēc mācību stundās varētu spēlēt spēles, kuras ir piemērotas jebkuram gadalaikam, gan telpā, gan dabā, gan galda spēles. Par to iedarbīgumu un efektivitāti, liecinās ar spēles palīdzību sasniegtais mērķis.

Apkopojot un izstrādājot spēles praktiskai darbībai, darba autore ņems vērā, kāda ir spēle pēc darbības veida, kādas funkcijas veiks spēle, kur tā tiks izspēlēta (telpā vai brīvā dabā), kā tā tiks organizēta un skolēnu vecumposma īpatnības.

## 2. 6 –8 GADUS VECU BĒRNU PERSONĪBAS ATTĪSTĪBA

Ikvienu bērnu attīstība ir unikāls un sarežģīts process. Sākumskolas jaunāko klašu skolēnu psihiskās attīstības robežas nosaka bērnu individuālās attīstības līmenis un īpatnības. Katrs bērns ir personība, kura nepārtraukti turpina attīstīties. Tā fiziskā un psihiskā attīstība noris vienoti, kuru ietekmē gan iekšējie, gan ārējie vides faktori. Bērns šajā vecumā ļoti intensīvi sāk apzināties sevi un sajūst sava organisma attīstību.

Fiziskā attīstība. Jaunākais skolas periods ilgst no 7 līdz 11 gadu vecumam. Garums ik gadu palielinās par 4—5 cm, ķermeņa masa par 2—3 kg. Zēni un meitenes aug apmēram vienādi, tikai meitenēm ir tendence uz smagnējumu, zēni ir muskuļotāki. Turpinās skeleta pārkaulošanās, bet mugurkauls vēl ir ļoti lokans un viegli deformējas. Muskuļu masa un spēks pieaug, tomēr muguras muskuļi vēl ir vāji un nespēj ilgstoši noturēt ķermeni pareizā stāvoklī, tāpēc šajā vecumā iespējama nepareizas stājas veidošanās.

„Skelets vēl nav pilnīgi pārkaulojies, tāpēc nelabvēlīgi apstākļi, piemēram, augumam neatbilstošas mēbeles, nepareiza sēdēšanas poza, gatavojot skolas darbus, skolnieka somas nešana tikai vienā rokā u. c., var izraisīt mugurkaula un krūšu kurvja deformācijas.” (9, 114. lpp.)

Muskuļu attīstību vēlams veicināt ar piemērotiem fiziskiem vingrinājumiem. Pieaug krūškurvja apjoms. Sirds apjoms palielinās. Smadzeņu struktūras anatomiskā veidošanās beidzas 8—9 g. vecumā, bet to funkcionālā attīstība turpinās. Ierosas procesi joprojām ir pārsvarā pār kavēšanas procesiem, tāpēc bērns arvien vēl nespēj ilgstoši koncentrēt uzmanību.

Bērniem ir lielas grūtības nosēdēt mierīgi solā un pakļaut savu uzvedību gribas kontrolei, lai bērnu nenovestu līdz neurozei, nepieciešami atpūtas un relaksācijas brīži. Ja mācību darbības ir par ilgu, var veidoties nepatika pret tām. Bērnu acīm ilgstoša lasīšana, televīzijas skatīšanās un darbošanās pie datora šajā vecumā var būt kaitīga, jo redzes sajūtas fizioloģiskās sistēmas attīstība pilnībā ir beigusies. Vērojama bieža slimošana, īpaši „mājas bērniem”. (22, 101.-102. lpp.)

Kognitīvā attīstība. Ikvienam bērnam ir iedzimta vajadzība izzināt pasauli. Izziņas procesi (sajūtas, iztēle, domāšana, uztvere, uzmanība u.c.) ir kognitīvās attīstības pamats.

Uzmanība. E. Eriksona teorija I. Puškareva grāmatā „Attīstības psiholoģija” attīstības stadijai no 6-11 gadi ir šāda „...tai raksturīga aktīva pasaules izzināšana – zināšanu un prasmju apguve. Bērns mācās izgatavot lietas. Reizē tā ir bērna pašapliecināšanās. Attīstās centība. Bet, ja iespējas ir traucētas, veidojas mazvērtības sajūta. Šo konfliktu novērš palīdz bērna

iekļaušanās dažādās aktivitātēs. Bērnam pašam darbojoties, pieaug arī viņa pašnovērtējums, pašcieņa un pārliecinātība par sevi”. (20, 51. lpp.)

Lai tiktu apgūtas zināšanas un prasmes, kas veidos bērna pašcieņu un pašnovērtējumu, bērnam jāvar koncentrēt uzmanību, kas šajā vecumposmā ir nenoturīga un izklaidīga. Pirmklasniekiem ir grūti koncentrēties un uzmanības apjoms ir šaurš. Nedrīkst aizmirst par bērniem, kam ir īpaši augsta emocionālā uzbudināmība, par bērniem, kas ir hiperaktīvi. Hiperaktivitāte ir uzvedības traucējums. Bērnā piemīt pārmērīga aktivitāte, impulsivitāte, uzbudināmība, kā arī neuzmanība un vāja kustību koordinācija. Kliegšana, haotiska skraidīšana, ar rokām aizskarot visu, kas pieejams, ir šī bērna uzvedības galvenās iezīmes. Aktivitātes ir neproduktīvas, bērns nespēj sasniegt mērķi, jo jebkurš niecīgākais kairinājums novērš uzmanību. Iespējama agresīva uzvedība, skolas vecumā – grūtības mācībās. Lai piesaistītu bērnu uzmanību un to noturētu ir jāiedarbojas ar īpašiem līdzekļiem un viens no šiem līdzekļiem varētu būt spēle.

Uzmanība ir gribas process. Nevienā darbībā, rotaļā vai uzdevumā nevar veikt bez uzmanības.

A. Ļubļinska uzmanību definē „...uzmanība ir personības psihisks stāvoklis, kas izpaužas spējā koncentrēties uz kaut ko.” (14, 168. lpp.)

7 gadu vecumā pilnveidojas tīšās uzmanības, galveno uzmanības īpašību (apjoms, pārslēgšana, noturīgums, koncentrācija) attīstība. Šajā vecuma posmā joprojām labāk attīstīta netīšā uzmanība- bērni iesaistās darbībā, tādēļ ka ir aizraujošs moments, piemēram, koša, jauna grāmata; klusumu pārtrauc mūzika utt. Taču, lai veiktu mērķtiecīgu mācību darbību, nepieciešama tīšā uzmanība. 1. klases skolēni uzmanību spējīgi noturēt 30-35 minūtes, ja veiksmīgi organizē pauzes un maina darba saturu. Skolēni nespēj uztvert vairākus objektus, tāpēc viņiem ir grūti piesaistīt uzmanību reizē trim vai četriem neparastiem uzdevumiem, arī tad, ja tie zināmā mērā ir cits ar citu saistīti. Prasmes un paradumi uzmanīgi klausīties, skatīties, darboties, vienlaikus novēršoties no dažādām blakus traucējošām parādībām, ir mācību darba ikdienišķa parādība. Ir svarīgi mācīt skolēniem tīšuprāt pievērst uzmanību lietām un darbībām, kur nepieciešama koncentrēšanās. Tā veidojas prasme pakļaut savu uzmanību pedagoga prasībām, kas ir sākotnējā forma skolēna spējām regulēt savu psihisko darbību. Tomēr tīšā uzmanība nav organisma nobriešanas produkts, bet veidojas tikai skolēnam esot kontaktā ar pieaugušo.

Bērnā uzmanība veidojas aktīvā darbībā. To izraisa un uztur racionāli organizēts darbs, galvenokārt, aktīvs intelektuālais darbs. (14, 182. lpp.) Uzmanība nav nodalāma no atmiņas. Vienlaikus attīstot uzmanību ir jāattīsta arī atmiņa.

Atmiņa. Skolas vide un intensīvais mācību vielas apjoms liek mums aizdomāties par atmiņas procesiem. Skolēnam ne tikai jāpievērš uzmanība jaunajam materiālam, ko māca skolotājs, bet šis jaunais materiāls ir arī jāsaprot un jāatceras. Ja pirmskolā bērns atcerējās to, kas ir interesants, tad tagad viņam ir jāiegaumē arī tas, kas ne vienmēr šķiet interesants un aizraujošs, turklāt jāatceras tieši tad, kad to vajag atbilstošajā mācību stundā (tīšā uzmanība). (17)

Atmiņa ir spēja iegaumēt, saglabāt un vajadzīgajā brīdī atjaunot agrāk gūtos iespaidus. (15, 190. lpp.) Tas ir psihisks process, ko mēs cilvēki izmantojam, lietojam un attīstām ik mirkli savas dzīves laikā. Atmiņa iegūtos priekšstatus, jēdzienus un spriedumus fiksē, glabā un reproducē informāciju. Atmiņa arī uztver, klasificē un sagatavo glabāšanai ienākošo informāciju, atpazīst savā struktūrā reģistrētos objektus. Lai atmiņa būtu efektīva, nepieciešama uzmanības noturība.

6 - 8 gadus veciem skolēniem dominē mehāniskā atmiņa, kas ir saistīta ar informācijas grupēšanu pēc formālām pazīmēm, piemēram, pēc ārējās līdzības, pēc novietojuma telpā, pēc secības laikā, taču, lai vēlākajās klasēs skolēni neturpinātu mehāniski iekalt, ir jā māca iegaumēt ar loģiku un asociācijām. Darba autore uzskata, ka mācību darbā loģiskās atmiņas attīstību var veicināt ar dažādām spēlēm. Dodot pareizas ievirzes un racionālus paņēmienus, arī attīstīsies loģiskā domāšana. Ja skolēns neprātīs izmantot racionālus iegaumēšanas paņēmienus, atmiņas produktivitāte pazemināsies, jo mehāniskā atmiņa šajā vecumā ir spēcīgāka.

Sākumskolā visnozīmīgākā no izziņas procesiem ir tieši atmiņa, jo uz tās procesoriem balstās domāšanas attīstība. Bērniem šajā vecumā ir raksturīgi: kas nav atmiņā, tas nav arī domāšanā. (22, 105. lpp.)

Domāšana. Pēc Ž. Piažē kognitīvo attīstību iedalījuma 7 -11 gadi ir konkrēto operāciju stadija, kad domāšana ir loģiska, bet iespējama tikai par konkrētiem, reāliem objektiem. I. Puškarevs grāmatā „Attīstības psiholoģija” atsaucoties uz Ž. Piažē teoriju raksta, ka sākumskolas klasēs objekti, par kuriem mācās, vai to attēli jā rāda un jānodrošina iespējas bērniem darboties ar priekšmetiem, arī zīmēt, izkrāsot, izgriezt, līmēt utt. (20, 58. lpp.) Tātad, lai veicinātu skolēnu abstrakto domāšanu, kas vēlākā laika posmā palīdzēs saprast lietu norises prātā, ir jāiemāca meklēt loģiskas sakarības starp lietām. Attīstīt abstrakto domāšanu šajā vecumā palīdz un veicina uzskate. Uzskates materiāliem jābūt tādiem, lai tos varētu aptaustīt, sajust, sadzirdēt un ar tiem darboties. Tiem jābūt atbilstoši vecumam, krāsainiem, lai skolēni saskatītu būtisko, vajadzīgo, lai materiāls būtu uztverams no dažādām pusēm. Darbojoties ar šādiem uzskates līdzekļiem, strauji attīstās abstraktā domāšana un pirmās

klases skolēns sāk apgūt loģiskās sakarības starp jēdzieniem un reālo dzīvi. Šādu sakarību rašanās skolēnu mudinās apgūt aizvien vairāk un vairāk. Taču, lai process noritētu veiksmīgi ir nepieciešama griba.

Griba. Apzinātas darbības, lai sasniegtu mērķi, sauc par gribas darbībām. Cilvēka griba parādās tieši viņa darbībā – muskuļu darbā un nervu spriegumā. Jo vairāk šķēršļu un jo spēcīgāka ir cilvēka vēlēšanās sasniegt mērķi, jo lielāks muskuļu un nervu sasprindzinājums vajadzīgs gribas darbībai. (14, 304. lpp.)

Gribas attīstība sākās no pirmās dzīves dienas, no pirmās minūtes, kad tikko dzimis bērniņš apliecina savu dzīvotgribu, aizkūņojoties līdz mātes krūtīm. Tā ir neapzināta griba, bet tomēr griba. Jebkura darbība prasa kaut nelielu, bet gribas piepūli.

Pirmskolas vecumā bērns jau ir spiests pārvarēt radušās grūtības ar gribas piepūli un pakārtot savas darbības tā, lai sasniegtu mērķi. Tas noved pie tā, ka bērns apzināti sāk kontrolēt savas darbības, valdīt pār tām, kas liecina par to, ka jau pirmskolas vecumā sāk parādīties griba. Šādām gribas darbībām ir sava specifika: tās sadzīvo ar pēkšņām impulsīvām darbībām, kuras rodas jūtu un vēlmju rezultātā (29)

Gribas audzināšana ir ļoti svarīga, jo no tā, cik stipra ir cilvēka griba, lielā mērā ir atkarīga viņa izaugsme, tas, vai viņš sasniegs nospraustos mērķus, vai pabeigs darbu līdz galam, vai vispār gribēs kaut ko darīt.

Gribas attīstībā 7 gadu vecumā notiek būtiskas izmaiņas, jo par pamatpienākumu kļūst mācības. Līdz ar to skolēnam tiek izvirzītas konkrētas prasības, lai izpildītu šīs prasības, viņam jāvar pakļaut savas darbības, domas un vēlēšanās.

„*Vajag* laikā piecelties, pagūt uz skolu tieši pirms zvana. *Vajag* sēdēt tikai vienā, skolotāja norādītajā vietā. *Vajag* izpildīt daudzus noteikumus stundā: piecelties, ja grib atbildēt vai kaut ko jautāt, pacelt roku, nevis izkleigt atbildi. Taču pirmklasniekam ļoti gribas, lai skolotājs izsauktu tieši viņu, kad viņš zina, par ko jautā. Tomēr jāklusās skolotāja stāstījums un klasesbiedru atbildes. *Jāraksta* tikai tas un tikai tur, kur norādījis skolotājs.” (14, 316. lpp.)

Sociālā attīstība.

Bērni socializējas, vērojot un atdarinot paraugus, līdzdarbojoties, mācoties. Gūtos iespaidus bērns iekšēji pārstrādā. Būtiski socializāciju ietekmē emocionālie faktori, to iedarbība uz bērnu.

Ģimenes sociālekonomiskais stāvoklis, dzīvesveids, vecāku savstarpējās attiecības, rīcība ietekmē bērna veselību, attieksmes, uzvedību, zināšanas un prasmes. Augstāks vecāku izglītības līmenis pozitīvi ietekmē bērna veselīgu attīstību. Savukārt pretējais tai kaitē, jo

ģimenē bieži valda spriedze, bērni nav pietiekami aprūpēti, par maz veltīts laiks brīvā laika saturīgai pavadīšanai.

Vienaudžu (klasesbiedru) socializējošā ietekme var būt gan pozitīva, gan negatīva, tā rodas, atdarinot paraugus un uzņemot informāciju. Tāpēc būtiski ir sekmēt skolēnu pašcieņu un mācīt, kā atvairīt negatīvu psiholoģisko spiedienu.

Skolā socializēšanās notiek gan mācību stundās, gan starpbrīžos un ārpus skolas. Skolēnu uzvedību un domāšanu ietekmē savstarpējās attiecības skolā, iespēja aktīvi darboties un sadarboties savā starpā, līdzdarbojoties dažādās aktivitātēs. (21, 12.-14. lpp.)

Sākumskolas periodā skolēniem sociālajā attīstībā (saskarsmē), ienāk jauns periods – lietišķā saskarsme. Perioda sākumā par autoritāti kļūst skolotājs, kuram skolēni pakļaujas, tāpēc skolotājam ir jābūt uzmanīgam, jo viņa dotajiem vērtējumiem ir liela nozīme skolēna pašvērtējuma un motivācijas attīstībā. Savukārt vienaudžu vidū skolēns meklē savu vietu, par draugiem uzskata tos, kuri izpalīdz, dalās ar viņu, ar kuriem ir biežāk kopā. Pēc 8 gadu vecuma klasē sāk parādīties līderi un atstumtie. Līderu lomās parasti ir tie, kuri labi mācās. Svarīgi ir laicīgi pamanīt šo sadalījumu starp skolēniem, lai nenodarītu pāri atstumtajiem, kuriem var sākt veidoties zems pašvērtējums, kas var izpausties kā agresivitāte. Nekādā gadījumā skolotājs nedrīkst savstarpēji salīdzināt šos skolēnus.

Izpētot 6 -8 gadus vecu bērnu personības attīstību, darba autore secina, ka katrs bērns ir personība. Tā fiziskā un psihiskā attīstība noris vienoti, kuru ietekmē gan iekšējie, gan ārējie vides faktori. Bērna personības attīstībā liela nozīme ir iekšējai motivācijai, vajadzībām, jūtām, sociālajam faktoram un kognitīvajai attīstībai.

Uzmanība, atmiņa, domāšana, griba, iztēle – tas viss kopā veido bērna intelektu. Lai noteiktu bērna intelektuālās spējas, ir jāizpēta un jānovērtē bērna fizioloģiskās, fiziskās, psiholoģiskās un vispārējās veselības stāvoklis, kā arī sociālie un materiālie apstākļi ģimenē.

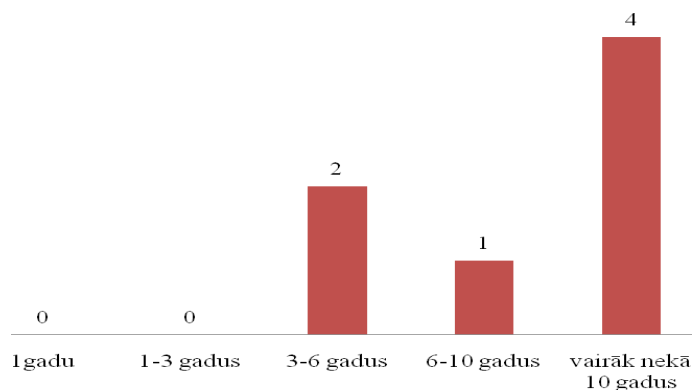
### 3. 1.-4. KLAŠU SKOLOTĀJU ANKETĒŠANAS REZULTĀTI UN ANALĪZE

Darba autore par 1.- 4. klašu skolotāju skolā strādā 4 gadus un savās stundās bieži izmanto didaktiskās spēles un spēles atpūtas brīžiem. Šo gadu laikā ir guvusi pārlicību, ka spēļu izmantošana palīdz skolēniem apgūt mācību saturu.

Īpaši nozīmīgs ir laiks, kad bērns uzsāk skolas gaitas, jo tas pilnībā izmaina visu viņu dzīvi un jauno skolēnu adaptācija skolā nav viegla. Lai padarītu šo laiku vieglāku, skolotāji stundās pielieto spēles metodes, taču kā rāda pieredze, spēles pārsvarā izmanto latviešu valodas, matemātikas, mūzikas un dabas zinību stundās. Darba autore uzskata, ka šo metodes būtu jāizmanto visās stundās, tai skaitā arī mājturībā un tehnoloģijās jo, lai skolēns spētu pagatavot radošu darbu, viņam tieši tāpat kā citās stundās ir vajadzīga koncentrēšanās, uzmanība, gribas piepūle, domāšana, atmiņa. Šie psiholoģiskie procesi skolēnu nogurdina, taču tie palīdz veidot vajadzīgās iemaņas un prasmes. Tāpēc pielietojot spēles metodes arī mājturības un tehnoloģiju stundās, ir iespējams attīstīt skolēnos vajadzīgās iemaņas un prasmes, kā arī atvieglot viņu psiholoģisko procesu attīstību.

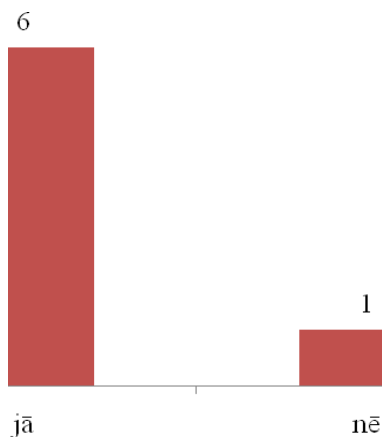
Darba autore vēlējas uzzināt citu 1.- 4. klašu skolotāju domas un attieksmi par spēles metodes pielietošanu mājturības un tehnoloģiju stundās. Tāpēc tika veikta aptauja (sk. 1. pielikumu). Tika aptaujāti 6 sākumizglītības 1.- 4. klašu skolotāji un 1 vizuālās mākslas skolotājs.

Pēc pirmā jautājuma atbildēm tika noskaidrots, cik gadus respondents strādā par pamatzglītības 1.- 4. klašu skolotāju. Iegūtie rezultāti dos iespēju salīdzināt jauno un pieredzējušo skolotāju domas un attieksmi par spēles metodes pielietošanu mājturības un tehnoloģiju stundās.



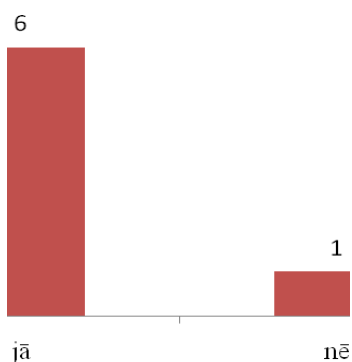
3.1. att. Respondentu nostrādāto gadu skaits par sākumizglītības 1.-4.klašu skolotāju

Cik no aptaujātajiem respondentiem māca mājturības un tehnoloģiju mācību priekšmetu, tika noskaidrots ar nākamā jautājuma palīdzību. Šis jautājums darba autorei ir svarīgs tāpēc, ka ne visi sākumizglītības 1.- 4. klašu skolotāji māca visus mācību priekšmetus. Kā rāda attēls, viens no skolotājiem mājturības un tehnoloģiju mācību priekšmetu nemāca.



### 3.2. att. Respondentu skaits, kuri māca mājturības un tehnoloģiju mācību priekšmetu

Analizējot atbildes uz nākamo jautājumu „Vai Jūs mājturības un tehnoloģiju stundās pielietojat spēles metodi?“, darba autore secināja, ka visi respondenti, kuri māca šo mācību priekšmetu, stundās pielieto spēles metodi.



### 3.3. att. Respondentu skaits, kuri mājturības un tehnoloģiju stundās pielieto spēles metodi

Dažādas bija atbildes uz jautājumu „Cik bieži mājturības un tehnoloģiju stundās pielietojat spēles metodi?“. Atšķirīgas no darba autores paredzētajiem atbilžu variantiem pārsvarā bija izteikuši skolotāji, kuri strādā vairāk kā desmit gadus par sākumizglītības 1.-4. klašu skolotāju. Skolotāju atbildes:

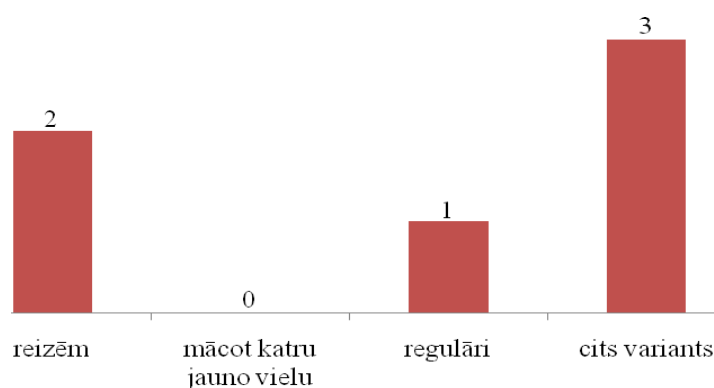
„spēles pielietojuma biežums ir atkarīgs no galvenās tēmas, reizēm nākas pielietot katru stundu, reizēm nepielieto vispār”;

„no skolēnu emocionālā stāvokļa, kas ir veidojies iepriekšējās stundās”;

„no iespējas sagādāt materiālus spēles organizēšanai”.

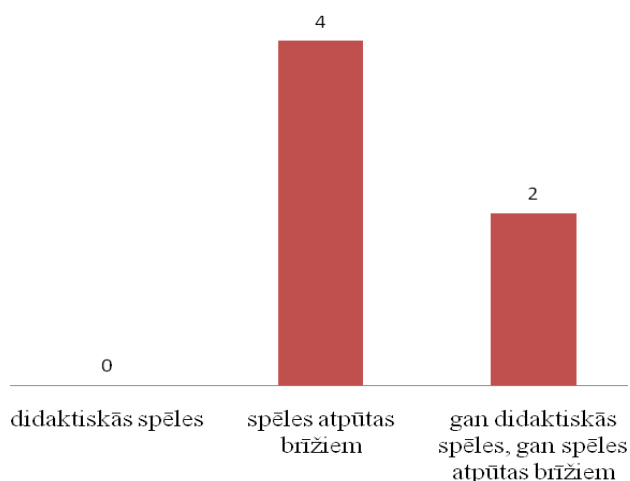
Regulāri spēles mācību stundā pielieto viens skolotājs, kurš strādā skolā no 3-6 gadiem.

Reizēm - divi skolotāji, kuri skolā strādā līdz 10 gadiem.

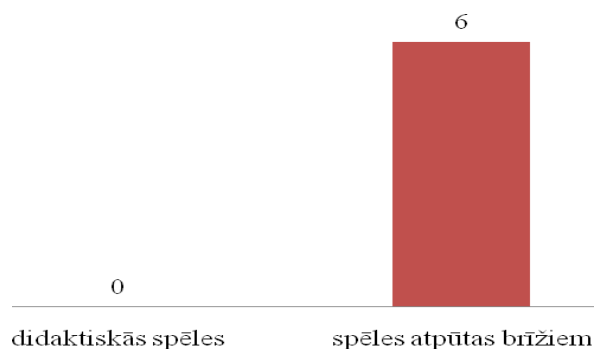


#### 3.4. att. Spēles metodes pielietošanas biežums mājturības un tehnoloģiju stundās

Biežāk mājturības un tehnoloģiju stundās tiek spēlētas spēles, kas domātas atpūtas brīžiem, ko parāda atbildes uz jautājumu – *Kāda veida spēles pielietojat šajās mācību stundās? Kuras no spēlēm izmantojat biežāk?* atbildes.



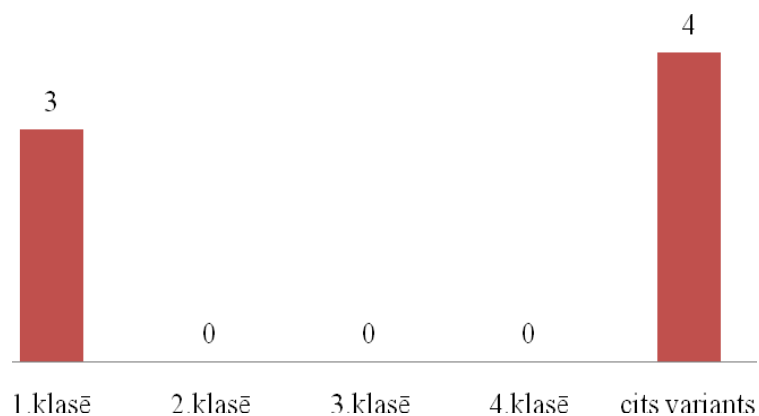
#### 3.5. att. Spēles (pēc darbības veida) pielietojums mājturības un tehnoloģiju stundās



### 3.6. att. Spēles, kuras biežāk pielieto mājturības un tehnoloģiju stundās

Darba autore vēlējās noskaidrot, kādas ir respondentu domas par to, kurā klasē vajadzētu biežāk pielietot spēles metodi mājturības un tehnoloģiju stundās. Izdarot secinājumus, redzams, ka tā ir 1. klase. Vairāk kā puse no respondentiem sniedza atbilžu variantus, kuri bija atšķirīgi no autores piedāvātajiem.

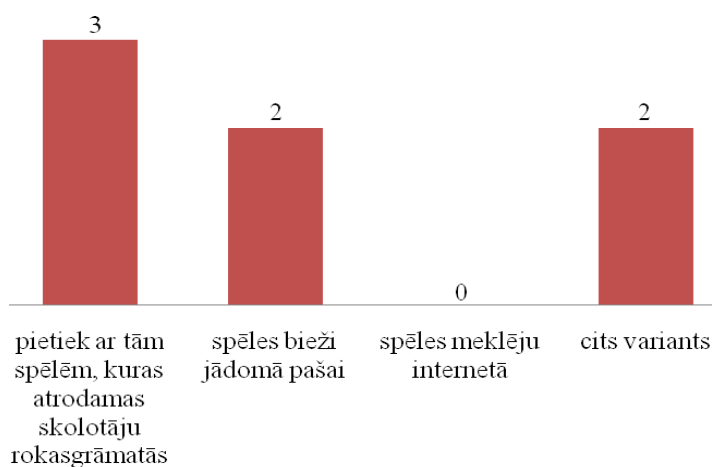
- „ 1. un 2. klasē un tām būtu jābūt spēlēm, kuras ir domātas atpūtai”;
- „ 1. un 2. klasē, jo šajā vecumā skolēni ātri nogurst”;
- „ visās klasēs” ;
- „ 1.-3. klasē, 4. klasē vairs nevajadzētu”.



### 3.7. att. Klases, kurās būtu ieteicams pielietot spēles metodi mājturības un tehnoloģiju stundās no respondentu viedokļa

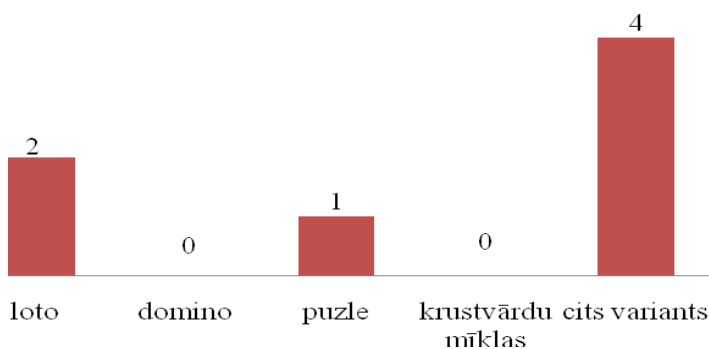
Analizējot jautājuma „Kur Jūs atrodat spēles?” atbildes, darba autore secina, ka daļai skolotāju pietiek ar tām spēlēm, kuras atrodamas skolotāju rokasgrāmatās. Iepriecināja

atbildes, ka ir pedagogi, kuri paši izdomā spēles. Daļa respondentu izmanto visas iespējas: gan internetu, gan paši izdomā, gan skolotāju rokasgrāmatas.



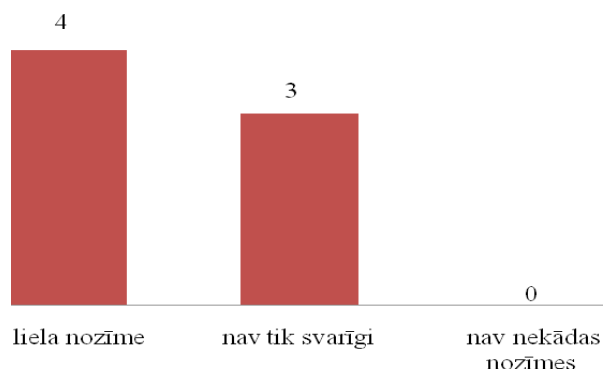
### 3.8. att. Izziņu avoti, kur respondenti izvēlas spēles

Spēļu pagatavošana prasa daudz laika un materiālus, kuri jāpērk par savu naudu. Šādas atbildes pārsvarā bija uz jautājumu - *Vai esat arī pats/i gatavojis/usi spēles? Ja esat, tad kāda veida spēles tās ir?*



### 3.9. att. Spēles, kuras gatavojuši respondenti

Respondentu domas dalījās jautājumā par spēļu nozīmi mājturības un tehnoloģiju stundās. Viena daļa uzskata, ka spēli nav tik svarīgi pielietot šajās mācību stundās. Darba autore tam nepiekrīt un pievienojas tiem respondentiem, kuri uzskata, ka spēles metodei tomēr ir liela nozīme.

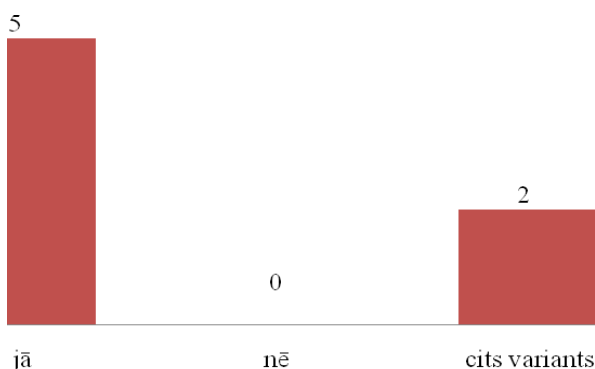


### 3.10. att. Spēles nozīme mājturības un tehnoloģiju stundās no respondentu viedokļa

Vairākums respondentu iesaka arī citiem skolotājiem šajās mācību stundās izmantot spēles. Citu variantu ieteica 2 atbildētāji, kuri skolā ir nostrādājuši vairāk nekā 10 gadus:

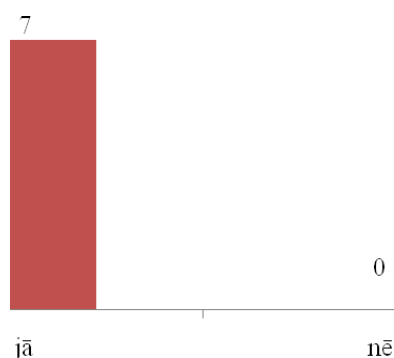
„iesaku mājturības un tehnoloģiju stundās izmantot spēles, taču nevajadzētu mācību stundu pārvērst par pirmsskolas izglītības nodarbību”;

„iesaku, taču jāņem vērā laika limits”.



### 3.11. att. Rekomendējams pielietojums spēles metodei citiem skolotājiem mājturības un tehnoloģiju stundās no respondentu viedokļa

Darba autore vēlējās uzzināt, vai arī citos mācību priekšmetos aptaujātie respondenti pielieto spēles metodi, kā arī, kuri ir tie mācību priekšmeti, kuros spēli izmanto visbiežāk. Kā redzams, tad visi respondenti arī citos mācību priekšmetos pielieto spēles metodi. Daļa skolotāju nenorādīja konkrētu priekšmetu, kurā visbiežāk tiktu pielietota spēles metode, atbildot, ka vienlīdz vienādi to izmanto visos mācību priekšmetos. Divi no respondentiem norādīja dabas zinības mācību priekšmetu.



### 3.12. att. Spēles metodes pielietojums mācību stundās

Uz pēdējo anketas jautājumu „Vai spēles metode ietekmē skolēnu zināšanu līmeni?”, respondenti atbildēja šādi:



### 3.13. att. Spēles ietekme uz skolēnu zināšanu līmeni sākumizglītības 1.- 4. klašu skolēniem

Darba autore no respondentiem vēlējās uzzināt, kādas grūtības sagādā spēļu organizēšana. Tās ir:

- „laika trūkums un materiāls” (šo atbildi minēja vairāk kā puse respondentu);
- „skolēnu sadalīšana grupās, jo pārsvarā grupā grib darboties skolēni, kuri ir draugi”;
- „ierobežo telpu platība”;
- „ar spēļu metodi, ne vienmēr var apgūt kādas konkrētas zināšanas”;
- „grūti mobilizēties turpmākam darbam”.

Anketēšanas rezultāti parāda dažādo sākumizglītības 1.- 4. klašu skolotāju attieksmi un viedokli par spēles metodes izmantošanu mājturības un tehnoloģiju stundās, arī nedaudz citos mācību priekšmetos. Skolotāji nav pret spēles metodi un piekrīt, ka tā paaugstina skolēnu zināšanu līmeni. Ja arī mācību stundās šī metode tiek pielietota, tad pārsvarā tās ir spēles

atpūtai. Taču izdarot secinājumus, darba autore saprot, ka mājturība un tehnoloģijas mācību priekšmetā spēles metodi pielieto maz, kam ir šādi iemesli - laika trūkums un spēļu materiāls, skolēnu sadalīšana grupās, ierobežo telpu platība, grūti mobilizēties turpmākam darbam. Darba autore nepiekrīt minētajām grūtībām, zinot spēles pozitīvo ietekmi uz skolēnu personības attīstību, un uzskata, ka jebkurai situācijai var rast risinājumu. Ievērojot spēles organizācijas posmus, kuros ietilpst spēles izgatavošana, laika plānojums un organizācija, to var veiksmīgi iekļaut mācību procesā.

Veicot anketēšanas rezultātu analīzi, darba autore secina:

- 1) visi skolotāji, kuri māca mājturības un tehnoloģiju priekšmetu, mācību stundās izmanto spēles metodi;
- 2) spēles metodes pielietojuma biežums atkarīgs no galvenās tēmas, skolēnu emocionālā stāvokļa, no iespējas sagādāt materiālus spēles organizēšanai;
- 3) mājturības un tehnoloģiju stundās biežāk tiek spēlētas spēles atpūtas brīžiem;
- 4) biežāk spēles metodi vajadzētu pielietot 1. klasē;
- 5) lielākā daļa skolotāju izmanto spēles, kuras atrodamas skolotāju rokasgrāmatās;
- 6) spēļu pagatavošanai, tiek tērēti skolotāju personīgie naudas līdzekļi;
- 7) spēles metode paaugstina skolēnu zināšanu līmeni.

#### 4. TEMATISKAIS PLĀNS SPĒLES METODES PIELIETOŠANAI MĀJTURĪBĀ UN TEHNOLOĢIJĀS 1. KLASĒ

Pamatojoties uz izpētīto literatūru, uz „Mājturība un tehnoloģijas” programmas parauga, kas veidots atbilstoši MK 19.12.2006. noteikumiem Nr. 1027 “Noteikumi par valsts standartu pamatizglītībā un pamatizglītības mācību priekšmetu standartiem”, uz MK 19.12.2006. noteikumiem Nr. 1027 “Noteikumi par valsts standartu pamatizglītībā un pamatizglītības mācību priekšmetu standartiem” darba autore savam pētījumam ir sagatavojusi tematisko plānu 10 mācību stundām mājturība un tehnoloģijas 1. klasei. Ar tematiskā plāna palīdzību un savu praktisko darbību darba autore grib pierādīt, ka spēles metodes pielietošana mācību priekšmetā „Mājturība un tehnoloģijas” 1. klasē veicinās un pilnveidos skolēnos izziņas procesu attīstību, attīstīs nepieciešamās iemaņas un prasmes, atvieglos viņu dzīves ritma un psihiskās darbības pārkārtošanos, veidos sociālās prasmes.

Darba autore mācību stundām izvēlējās dažādas tēmas. Šo izvēli ietekmēja veiktās aptaujas rezultāti, kuros secināts, ka aptaujātie respondenti mācību stundās izmanto pārsvarā spēles atpūtas brīžiem, aizbildinoties par laika un materiālu trūkumu. Tāpēc darba autore vēlas parādīt, ka ir iespējams pagatavot, izdomāt vai atrast spēli un ar tās palīdzību sasniegt izvirzīto mērķi mājturības un tehnoloģiju mācību stundai.

Katrā no 10 mājturības un tehnoloģiju mācību stundām ir paredzēts izspēlēt spēli. Darba autore ir izveidojusi un apkopojusi 12 spēles. Septiņas no tām ir autore veidotās spēles: „Iepazīsti papīru”, „Atpazīsti savu grāmatu”, „Iepazīsti tekstilmateriālus”, „Lai top gaišs!”, puzzle „Varavīksne”, „Kā rodas varavīksne?”, „Saklausī skaņas”. Piecas spēles ir izvēlētas no lasītās un izpētītās literatūras: „Es braucu uz jūru”, „Kļūda”, „Ko es apēdu?”, „Smaržu noslēpumi”, „Baltais un melnais krēsls”. Tās būs didaktiskās spēles, kustību spēles, spēles atpūtai, kuras tika piemērotas mācību stundai, vadoties no mērķa, kuru jāsasniedz ar spēles palīdzību.

## Tematiskais plāns mācību priekšmetā mājturība un tehnoloģijas 1. klasē

<i>Laiks Stundu skaits</i>	<i>Temats Stundu tēma</i>	<i>Apgūstamie jautājumi Sasniedzamais rezultāts</i>	<i>Darba formas un metodes</i>	<i>Spēles metode</i>	<i>Vērtēšana un vērtēšanas kritēriji</i>	<i>Mācību uzskates līdzekļi Nepieciešamie materiāli un darbarīki</i>	
<i>Darbs ar papīru (2 mācību stundas)</i>							
Septembris 2 stundas 15. 09. 11.	Materiāli un darbarīki	-papīra veidi: zīmēšanas papīrs, rakstāmpapīrs, aplikācija; -darbarīki, to pareiza un droša lietošana; -izstrādājuma tehniskais zīmējums – griezuma līnijas.	-iepazīstas ar papīra daudzveidību; -prot atšķirt zīmēšanas papīru, rakstāmpapīru un aplikācijas papīru; -mācās izprast tehnisko zīmējumu griezuma līnijas; -mācās pareizi un droši strādāt ar darbarīkiem.	Praktiskais darbs. Demonstrēšana. Jautājumi. Spēle.	Spēle „Ledus laušana”(iepa- zīšanās).  Spēle loto „Iepazīsim papīru”	Pašvērtējums. Aprakstoši. -atšķir zīmēšanas papīru, rakstāmpapīru un aplikācijas papīru; - atpazīst griezuma vietas tehniskajā zīmējumā; -pareizi lieto grieznes.	Zīmēšanas papīrs, rakstāmpapīrs, aplikācijas papīrs.
	Grāmatzīme	-papīra griešana, locīšana; -vienādu papīra sloksnīšu griešana pēc iezīmētas kontūras.	-grāmatzīmes nepieciešamība, nozīme, funkcijas; -iepazīstas ar izstrādājuma gatavošanas secību; -prot saskatīt pielietojumu pagatavotajam darbam.	Praktiskais darbs. Demonstrēšana. Jautājumi. Spēle.	Pirkstiņspēles. Spēle „Atpazīsti savu grāmatu	Pašvērtējums. Aprakstoši.	Grāmata, gatavas grāmatzīmes dažādos izpildījumos, no trim sloksnītēm locīta grāmatzīme, krāsainais aplikācijas papīrs, grieznes, līme.
<i>Darbs ar tekstilmateriāliem (4 mācību stundas)</i>							
k t c	Materiāli un	-tekstilmateriāli:	-iepazīstas ar dziju,	Praktiskais darbs.	Spēle loto	Aprakstoši.	Aukliņas, dzija,

	darbarīki	dzija ,diegi, aukliņas; -grieznes, adata	aukliņām, diegiem; -mācās pareizi un droši strādāt ar darbarīkiem (grieznēm, adatu).	Demonstrēšana. Jautājumi. Vingrināšanās.	„Iepazīsim tekstilmateriālus” Spēle „Kļūda”.	Pašvērtējums. -salīdzina tekstilmateriālu un spēj tos atšķirt; -pareizi lieto grieznes.	diegi, grieznes.
	Svece	- slīpais pārmaļu dūriens.	-mācās ievērt adatā diegu un aizsiet mezglu; -mācās šūt uz papīra pa iezīmētu rakstu; -priecājas par savu veikumu.	Praktiskais darbs. Demonstrēšana. Jautājumi. Vingrināšanās.	Pirkstiņspēles Spēle „Skaiti pa rūtiņām”.	Aprakstoši. Pašvērtējums. -spēj ievērt adatā diegu; -šuj uz papīra pa iezīmētu rakstu. -novērtē savu darbu	Kartons, zīmulis, grieznes, krāsaini diegi, adata.
Oktobris 2 stundas 29. 09. 11.	Rudens varavīksne.	-pīnīte no 3 pavedieniem. -izstrādājums no pītājam aukliņām.	-mācās izvēlēties darbam nepieciešamās aukliņas; -prot veidot pīnīti no 3 pavedieniem; - izmantot tās izstrādājuma gatavošanā.	Praktiskais darbs. Demonstrēšana. Jautājumi. Vingrināšanās Spēle	Spēle puzzle „Varavīksne” Spēle atpūtai ”Kā rodas varavīksne?”	Pašvērtējums. Aprakstoši. -salīdzina un izvēlas darbam nepieciešamās aukliņas; -veido pīnīti.	Varavīksnes attēls, radošais darbs „Varavīksne”(no 3pītām aukliņām, aukliņas(dažādās krāsās),grieznes, gaiši pelēks kartons, līme.
<i>Darbs ar dabas materiāliem un veidošanas materiāliem (4 mācību stundas)</i>							

Novembris 1 stunda 06. 10. 11.	Materiāli un darbarīki	-dabas materiālu daudzveidība, to vākšana un sagatavošana.	-iepazīstas ar dažādiem dabas materiāliem; - mācās tos vākt un sagatavot.	Praktiskais darbs. Demonstrēšana. Jautājumi. Spēle.	Spēle „Saklausī skaņas”.	Pašvērtējums. Aprakstoši. -nosauc dabas materiālus, to īpašības; -zina kā sagatavot dabas materiālus darbam.	Āra nodarbība. Grozīņš savāktajiem dabas materiāliem.
Novembris 2 stundas 13. 10. 11.	Augļu grozs	-darba drošība un darba vietas iekārtošana; -sīku koku zaru izmantošanas iespējas dekoratīvu izstrādājumu izgatavošanā; -izstrādājuma izgatavošanas secība.	-mācās iekārtot un uzturēt kārtībā darba vietu; -mācās veidot vienkāršas kompozīcijas, izstāstīt savu iecerī; -saskata veidotus izstrādājumus apkārtējā vidē.	Praktiskais darbs. Demonstrēšana. Jautājumi. Spēle.	Pirkstiņpēles. Spēle „Ko es apēdu?” Spēle „Smaržu noslēpumi”.	Pašvērtējums Aprakstoši. -uztur kārtību savā darba vietā; -plāno kā tiks veidota kompozīcija; -pastāsta, kur apkārtējā vidē redzami līdzīgi veidojumi.	Kartons, līme, grieznes, koku zari (apm.10 cm gari),plastilīns, šablوني (ābols, bumbiers, burkāns), augļi (ābols, bumbiers,plūme), ķiploks, sīpols.
Novembris 1 stunda 27. 10. 11.	Izstrādājuma novērtēšana	-pagatavoto izstrādājumu novērtēšana.	-mācās vērtēt izstrādājuma darināšanas procesu; -vērtē un saskata pozitīvo savā un citu darbā.	Praktiskais darbs. Demonstrēšana. Jautājumi. Spēle. Ekspozīcijas iekārtošana.	Spēle „Baltais un melnais krēsls”.	Pašvērtējums. Aprakstoši. -salīdzina savu darbu ar klasesbiedru darbiem; -pamato savu vērtējumu.	

## 5. TEMATISKĀ PLĀNA APROBĀCIJA UN REZULTĀTU ANALĪZE

Darba autore, pamatojoties uz pašas sastādīto mācību tematisko plānu, novadīja 10 mājturības un tehnoloģiju mācību stundas 1. klasē. Mācību stundās tika izspēlētas gan autores pašas sastādītās spēles, gan spēles, kuras atrastas literatūras avotos.

Pirms tika uzsākta mācību stundu vadīšana, darba autore iepazinās ar 1. klases skolēniem un veica klases izpēti.

6 -8 gadus veci bērni. Klasē mācās 9 bērni: 3 meitenes un 6 zēni. Astoņi pirms tam apmeklējuši pirmskolas izglītības iestādi, viens pirmskolas iestādi apmeklējis neregulāri. Visi skolēni 1. klasē uzsāk mācības pirmo reizi, mācās pēc Izglītības programmas koda 21011111.

Veicot testu pēc „Sociometrijas” metodes (sk. 2. pielikumu) darba autore secina, ka klasē ir izteikti divi līderi – divi zēni. Abi zēni labi mācās. Zēni ir sirsnīgi un atsaucīgi pret citiem klasesbiedriem. Viens no zēniem ir ļoti spējīgs mācībās un ar izciliem apguves rādītājiem. Otrs zēns reizēm „šķiro” klasesbiedrus, īpaši tas jūtams, kad skolēniem jāstrādā grupās vai pāros, atstumti tiek divi skolēni, kuri redzami sociometrijas aplī.

Divi atstumtie skolēni ir zēni. Viena zēna atstumšanas iemesls varētu būt tāds, ka viņš kolektīvā ir ienācējs un nav kopā mācījies ar pārējiem skolēniem vienā pirmskolas izglītības iestādē. Skolēns ir kluss un kautrīgs. Kautrīgais zēns brīvajos brīžos cenšas uzturēties pie skolotājas, vienmēr grib palīdzēt (izdalīt burtnīcas, pasniegt mapes, notīrīt tāfeli utt.). Otra zēna atstumšanas iemesls gluži pretējs – bravūrīgs, trokšņo, dzirdami rupji vārdi. Šis zēns pirmskolas izglītības iestādi apmeklējis neregulāri. Sociometrijas testā viņam ir tikai viena izvēle, izvēlējusies viņu ir meitene, kura dzīvo kaimiņos.

Savstarpējās attiecības klasē kopumā ir labas. Visi klases skolēni aktīvi piedalās skolas piedāvātajos interešu izglītības pulciņos. Klases pasākumos – ekskursijās, klases vakaros un skolas rīkotajos pasākumos vienmēr ir visi skolēni.

Mājturības un tehnoloģiju 2 mācību stundas 1. klasē. Mācību saturs „Darbs ar papīru”. Stundu tēma „Grāmatzīme”. Mācību stundā apgūstamie jautājumi:

- 1) papīra veidi: zīmēšanas papīrs, rakstāmpapīrs, aplikācijas papīrs, kartons;
- 2) darbarīku – grieznes, adata to pareiza un droša lietošana;
- 3) izstrādājuma tehniskais zīmējums – griezuma līnijas;
- 4) papīra griešana pēc iezīmētas kontūras;
- 5) vienādu papīra sloksnīšu locīšana.

Sasniedzamais rezultāts mācību stundā:

- 1) iepazīstas ar papīra daudzveidību;
- 2) prot atšķirt zīmēšanas papīru, rakstāmpapīru, aplikācijas papīru un kartonu;

- 3) mācās izprast tehnisko zīmējumu griezuma līnijas;
- 4) mācās pareizi un droši strādāt ar grieznēm un adatu;
- 5) izprot grāmatzīmes nepieciešamību, tās nozīmi un funkcijas;
- 6) iepazīst gatavošanas secību grāmatzīmei;
- 7) prot saskatīt pielietojumu pagatavotajam darbam.

Mācību stundā piedalījās 9 1. klases skolēni. Stundā nepieciešamie materiāli bija visiem skolēniem. Darba autore stundu sāka ar iepazīšanos, kuras laikā tika izspēlēta spēle „Es braucu uz jūru” (sk. 3. pielikumu). Pēc spēļu klasifikācijas tā pieder pie kompleksajām spēlēm, kuru var izspēlēt gan telpā, gan dabā, un tā izpilda šādas funkcijas – kognitīvās, sociālās un rekreatīvās funkcijas. Spēles mērķis bija iepazīstināt klasesbiedrus savā starpā un ar darba autori, radīt draudzīgu, nepiespiestu gaisotni klasē, attīstīt atmiņu un uzmanību, kas bija nepieciešama turpmākajā stundas laikā. Sasniegt spēles paredzēto mērķi darba autorei bija viegli, jo tika ievērota spēles būtiskākā pamatideja – brīvība, kuras laikā izpaudās skolēnu fantāzija, līdz ar to bija arī iespēja aptuveni saskatīt katra spējas un īpašības. Spēles norises vieta bija klases telpā uz paklāja, kas jau pašā sākumā deva skolēniem brīvības sajūtu, jo pašiem bija atļauts izvēlēties, kur sēdēt un kam blakus sēdēt. Darba autore ievēroja, ka skolēni spēj labi atcerēties otra teikto, tātad tika trenēta arī uzmanības noturība, ko bija paredzēts sasniegt ar spēles mērķi. Šādu spēli var spēlēt jebkurā mācību stundā, tā attīstīs un nostiprinās prasmi klausīties un izteikties, pilnveidos vārdu krājumu, ļaus apzināties katram skolēnam savas spējas. Kā alternatīvu šai spēlei klasēs, kurās ir vairāk nekā 15 skolēnu, var spēlēt spēli „Segas spēle” (sk. 3. pielikumu).

Stundas turpinājumā skolēni tika iepazīstināti ar zīmēšanas papīru, rakstāmpapīru, aplikācijas papīru un kartonu. Visi papīra veidi tika taustīti, burzīti, plēsti, tādā veidā saskatot un izjutot caur maņām to īpašības. Lai nostiprinātu skolēnu zināšanas, tika izspēlēta didaktiskā spēle „Iepazīsti papīru” (sk. 4. pielikumu). Pēc darbības veida šī spēle ir intelektuāli radošā, kura pilda kognitīvās funkcijas. Spēles mērķis bija iepazīstināt ar papīra daudzveidību un nostiprināt jau esošās zināšanas par papīru, kā arī pilnveidot skolēnu zināšanas par papīra pielietojumu ikdienā.

Veidojot šo spēli, darba autore bija paredzējusi, ka skolēniem pašiem būs jāizlasa nepieciešamais, lai tiktu galā ar izvirzītajām prasībām un izspēlētu spēli līdz beigām. Taču šis nosacījums bija jāmaina, jo 4 skolēniem lasīšana radīja grūtības. Līdz ar to varēja zust interese par spēli un netiktu sasniegts mērķis, ko bija paredzēts iegūt ar tās palīdzību. Kā alternatīvu darba autore bija ieplānojusi un arī izmantoja stāstījuma metodi, kas sekmē mācību satura uztveri un attīsta domāšanu. Šo mācību spēli ar interesi spēja veikt visi skolēni.



5.1. att. Spēle „Iepazīsti papīru”



5.2. att. Spēle „Iepazīsti papīru”

Turpmākajā stundas daļā bija paredzēts gatavot grāmatzīmi. Lai skolēni izprastu grāmatzīmes funkcijas un tās nepieciešamību, darba autore izveidoja spēli „Atpazīsti savu grāmatu” (sk. 5. pielikumu). Tās mērķis bija atrisināt skolēnus radošam darbam, pilnveidot klausīšanās prasmes un prasmi nosaukt lietu īpašības. Tādā spēlē pilda kognitīvās, sociālās, darbības un rekreatīvās funkcijas. Pēc spēļu klasifikācijas tā pieder pie intelektuāli radošajām un sociālajām spēlēm, kuru spēlē telpā. Pēc pielietojamā materiāla tā ir gan rotaļspēle ar priekšmetiem, gan vārdiskā spēle. Darba autore, veidojot šo spēli, lai skolēniem būtu interesantāk, iekļāva tajā intriģējošu sākumu, kas arī veiksmīgi izdevās. Redzot, ka grāmatas tiek apklātas ar segu, skolēnu acīs parādījās izbrīns un interese, kas būs tālāk? Kad sava grāmata tika atpazīta (kā tas bija paredzēts spēles noteikumos), katrs skolēns ar lepnumu nāca tai pakāļ.

Stundas uzdevumi bija: iepazīstināt ar izstrādājuma tehnisko zīmējumu, radīt skolēniem iespēju apgūt prasmi griezt pa iezīmētu kontūru un locīt papīra sloksnītes pēc noteiktas kārtības, vienlaikus vingrinot un attīstot roku sīko muskulatūru. Darba autorei neizdevās pilnībā veikt vienu no uzdevumiem - radīt skolēniem iespēju apgūt prasmi griezt pa iezīmētu kontūru. Šķērslī šim uzdevumam radīja skolēnu šķēres, kuras bija ar īsiem un neasiem asmeņiem. Strādājot ar šādām grieznēm, skolēni izjūt nevajadzīgu muskuļu saspringumu un diskomfortu, kas radīs īgnumu, satraukumu un traucēs veikt radošo darbu. Jautājumu par šķērēm turpmāk vajadzētu izrunāt ar skolēnu vecākiem un minēt parametrus, kurus būtu ieteicams ievērot, tās pērkot. Darba autore ieteiktu šādas šķēres:

- 1) triecienizturīgiem plastmasas rokturiem, kuri apvilkti ar gumiju;
- 2) asmeņiem, ne īsākiem kā 8cm;
- 3) nerūsējoša tērauda asmeņiem;
- 4) šķēres ar regulējamu skrūvi.

Gatavai grāmatzīmei bija nepieciešamas papīra sloksnītes, tāpēc darba autore pati sagriezta tās, tādā veidā iegūstot laiku, kas bija paredzēts locīšanai. Papīra locīšana ir viens no veidiem, kā trenēt sīko roku motoriku, kuras laikā attīstās pirkstu veiklība, koordinācija, precizitāte, tā audzina pacietību, veicina gribas attīstību, loģisko domāšanu. Lai atslābinātu skolēnu pirkstu muskuļus un radītu jautrāku noskaņojumu labi noderēja pirkstiņspēles (sk. 6. pielikumu). Ar papīra locīšanu bērni iepazīstas jau pirmskolā, tāpēc sākumskolā ir jānostiprina un jāpilnveido šī prasme ar vēl sarežģītākiem elementiem. Taču jāņem vērā, ka visi skolēni nav ar vienādu pirkstu veiklību, pacietību un loģisko domāšanu. Tāpēc darba autore aicināja spējīgākos skolēnus palīdzēt tiem klasesbiedriem, kuriem darbs veicās lēnāk, lai viņi neizjustu diskomfortu un varētu beigt darbu reizē ar pārējiem.



5.3. att. Grāmatzīmes locīšana

Tika izpildīta prasība „Ievēro darba drošību, strādājot ar grieznēm, adatām un citiem darbarīkiem. (22)” un prasība skolēnu attieksmju veidošanā „Priecājas par savu veikumu.”, kura noteikta MK 19.12.2006. noteikumos Nr. 1027 “Noteikumi par valsts standartu pamatizglītībā un pamatizglītības mācību priekšmetu standartiem”. (25) Pēc „Mājturība un tehnoloģijas” programmas parauga, kas veidots atbilstoši MK 19.12.2006. noteikumiem Nr. 1027 “Noteikumi par valsts standartu pamatizglītībā un pamatizglītības mācību priekšmetu standartiem” tika apgūti šādi mācību satura jautājumi:

- 1) iepazīstas ar izstrādājuma gatavošanas secību;
- 2) mācās izprast, ka izstrādājums darināms noteiktā secībā;
- 3) mācās iekārtot un uzturēt kārtībā darba vietu.(24)

Apkopojošas novadītās stundas, darba autore secina:

- 1) ar spēles „Es braucu uz jūru” palīdzību, tika radīta draudzīga un labvēlīga atmosfēra, veicināta atmiņas un uzmanības attīstība, skolēni iepazīstināti ar darba autori;
- 2) spēlējot didaktisko spēli „Iepazīsti papīru”, jāņem vērā skolēnu lasītprasme, lai panāktu paredzēto mērķi;
- 3) intelektuāli radošā spēle „Atpazīsti savu grāmatu” labi noder atpūtas brīdim, kas vienlaikus pilda četras funkcijas - kognitīvās, sociālās, darbības un rekreatīvās;
- 4) izmantojot stundās nepieciešamos darbarīkus, vienmēr ir jāparedz to iespējamā neatbilstība veicamajām funkcijām un jā sagatavo papildus citi darbarīki.

Mājturības un tehnoloģiju 2 mācību stundas 1. klasē. Mācību saturs „Darbs ar tekstilmateriāliem”. Stundu tēma „Svece”.

Apgūstamie jautājumi mācību stundā:

- 1) tekstilmateriāli;
- 2) dzija, diegi, aukliņas;
- 3) grieznes, to pareiza un droša lietošana;
- 4) pamatdūriens, slīpais pārmalu dūriens.

Sasniedzamais rezultāts mācību stundā:

- 1) iepazīstas ar dziju, aukliņām, diegiem;
- 2) mācās pareizi un droši strādāt ar grieznēm;
- 3) mācās ievērt adatā diegu un aizsiet mezglu;
- 4) mācās šūt uz papīra pa iezīmētu rakstu.

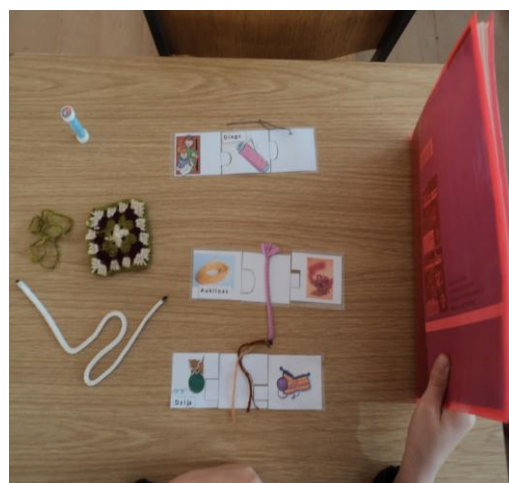
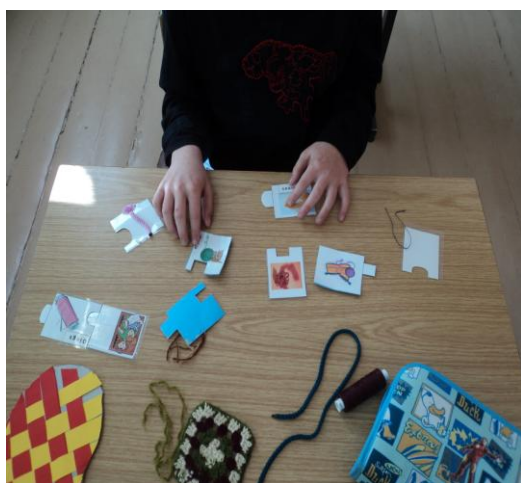
Mācību stundā piedalījās astoņi 1. klases skolēni. Stundas ievaddaļā darba autore noskaidroja, ko skolēni zina par tekstilmateriāliem. Vai vārds tekstilmateriāli ir dzirdēts? Vai

zināma tā nozīme? Viens skolēns no klases atbildēja, ka vārdam ir saistība ar audumiem. Katram uz galda bija materiālu paraugi -dzijas pavediens, diega spolīte, aukliņa. Ar dziesmas „Adāt, bērni, ko adāti” pirmā panta palīdzību tika noskaidrots, kurš no materiāliem (izdalītajiem paraugiem) der adīšanai. Lielākā daļa skolēnu zināja, ka adīšanai izmanto dziju. Viena daļa ar dziju bija sastapušies un strādājuši pirmskolas izglītības iestādē, izmantojot to aplicēšanai.

Lai vērstu skolēnu uzmanību uz diegu, lai vieglāk būtu saprast, kur un kas izmanto diegu, darba autore noskaitīja latviešu tautsdziesmu.

„Šūtin šuva šuvējiņa,  
Vērtin vēra vērējiņa;  
Šuvējai diegu trūka  
Vērējai dzīpariņu.”

Aukliņu pielietojumu skolēni varēja skatīt uzskates materiālā, ko darba autore bija sagatavojusi stundai. Skolēni zināja nosaukt, ka aukliņas izmanto apavos, ka tās ir sporta tērpos, virsjakās, viens zēns minēja, ka mamma gatavo (mezglo) sienai dekoru. Kad darba autore bija noskaidrojusi, cik daudz skolēniem zināms par tekstilmateriāliem, sekoja materiālu dziļāka izpēte. Tika pārbaudīta to izturība, piesienot pie somas roktura. Tika salīdzināts, cik rupji ir pavedieni, verot cauri papīram, kurā bija izdurti caurumi. Tika sieti mezglīņi, lai sajustu, kurš no materiāliem ir vieglāk sasiensams. Vienkāršā un saprotamā veidā skolēni bija iepazinušies ar sagatavotajiem tekstilmateriāliem. Lai nostiprinātu viņu zināšanas, darba autore bija sagatavojusi spēli puzzles veidā „Iepazīsti tekstilmateriālus” (sk. 7. pielikumu). Šī ir didaktiskā spēle, pēc darbības veida - intelektuāli radošā spēle. Ar tās palīdzību darba autore bija paredzējusi nostiprināt skolēnu zināšanas par tekstilmateriāliem. Spēle veic arī kognitīvās funkcijas – attīstošo un mācību funkciju.



Darba autore ievēroja, ka klasē daži skolēni, izspēlējot šo spēli, vadījās pēc puzzles likšanas principa. Pirms spēles sākšanas skolēniem bija zināms, ka būs jāpastāsta par paveikto. *Kāpēc savienoji tieši šīs daļas?* Tie, kuri bija steigušies, nevarēja konkrēti atbildēt. Pārējie izpildīja pareizi un mācēja arī izstāstīt un paskaidrot. Pārdzīvotais prieks „es varu”, rosināja viņus brīvprātīgi iet palīgā citiem.

Darba autore spēli ir pagatavojusi tā, lai varētu to variēt, lai spēle nebūtu tikai vienai reizei. Piemēram, skolotājs noņem no kartiņām tekstilmateriālus „*Lūdzu, piestiprini doto materiālu pareizajā vietā*” vai „*Lūdzu, izlabo kļūdu, ja saskati*”, skolotājs pirms tam samaina tekstilmateriālus. Tā var tikt atkārtota, un tajā katru reizi būs kas jauns.

Kad skolēni ir iepazinušies ar tekstilmateriāliem, var sākt darbu pie radošā darba izstrādes. Lai veiktu šo darbu, būs nepieciešams strādāt ar adatu un šķērēm. Tāpēc darba autore, lai atkārtotu darba drošību, strādājot ar minētajiem darba rīkiem, izspēlēja ar skolēniem spēli „Kļūda” (sk. 8. pielikumu). Šī spēle vingrina skolēnu uzmanību klausīties, māca izteikt savu viedokli. Ar tās palīdzību ir viegli un ātri noteikt, vai skolēni zina drošības noteikumus, strādājot ar grieznēm un asiem priekšmetiem. Spēles gaitā darba autore ievēroja, ka skolēnus vairāk piesaista uzmanība, ja izsaka nepareizus apgalvojumus, ko arī darba autore ņēma vērā. Viņiem pašiem neapzinoties, tiek attīstīta prasme izteikt savu viedokli.

Radošā darba nosaukums „Svece”, lai ieinteresētu skolēnus veikt šo darbu, tika izspēlēta spēle „Lai top gaišs” (sk. 9. pielikumu). Pēc spēļu klasifikācijas iedalījuma tā ir didaktiskā galda spēle, kura veic kognitīvo un darbības funkciju. Lai varētu izspēlēt spēli, skolēniem ir uzmanīgi jā klausās skolotāja teiktajā un precīzi jāizpilda norādījumi, tādā veidā tiek veicināta uzmanības, precizitātes un klausīšanās prasmes attīstība. 7 gadus veciem bērniem tas nav viegli, jo viņu uzmanība vairāk ir netīša, uz to ir jāiedarbojas ar īpašiem līdzekļiem. Svarīgi šai spēlē ir zināt, kura ir labā un kreisā puse. Vienam skolēnam no klases tas sagādāja grūtības. Darba autore ievēroja, ka šis skolēns mēģina noskatīties no blakussēdētāja veicamās darbības. Ar spēles palīdzību nostiprināt zināšanas labā un kreisā puse bija svarīgi, jo sākot šūšanas darbus ir jāievēro, ka sāk šūt no kreisās uz labo pusi.

Sākot izšūšanu radošajā darbā, tika spēlētas pirkstiņspēles. Ievērt adatā diegu, aizsiet mezglu un durt adatu atzīmētajā vietā skolēniem prasa lielu piepūli un koncentrēšanās spējas. Tāpēc darba autore, pirms uzsākt šūšanu, izvēlējās tieši šīs spēles. Tās vingrina smalkās muskulatūras kustību koordināciju, skolēnu uzmanību, atmiņu un koncentrēšanās spējas, sagatavo skolēnu roku nepieciešamo kustību veikšanai.

Skolēniem lielākās grūtības bija mezgla aizsīšana. Palīdzība bija nepieciešama gandrīz visiem, tie, kuri prata aizsiet mezglu, devās palīgā pārējiem. Līdz ar to veidojot skolēnos sociālās prasmes, savstarpējo saprašanas saskarsmes procesā.

Rudenī, kad dienas ir īsas, kad ir garas un tumšas novakares, cilvēki mājās bieži iedez sveces. Lai skolēnu gatavos darbus izliktu apskatei, darba autore izvēlējās šādu noformējumu.



5.6. att. Skolēnu darbi „Svece”

Tika izpildīta prasība „Ievēro darba drošību, strādājot ar grieznēm, adatām un citiem darbarīkiem. (22)”. (25) Pēc „Mājturība un tehnoloģijas” programmas parauga, kas veidots atbilstoši MK 19.12.2006. noteikumiem Nr. 1027 “Noteikumi par valsts standartu pamatizglītībā un pamatizglītības mācību priekšmetu standartiem” tika sasniegti šādi rezultāti mācību satura apgūvē:

- 1) iepazīstas ar dažādiem tekstilmateriāliem;
- 2) mācās ievērt adatā diegu un aizsiet mezglu.;
- 3) mācās šūt uz papīra pa iezīmētu rakstu.;
- 4) iepazīstas ar izstrādājuma gatavošanas secību. (24)

Apkopojot novadītās stundas, darba autore secina:

- 1) ar spēles „Iepazīsti tekstilmateriālus” palīdzību, tika sasniegts iecerētais mērķis;
- 2) spēle „Iepazīsti tekstilmateriālus” skolēniem patīk, tai turpmāk varētu izveidot grūtākas pakāpes uzdevumus (spējīgākajiem skolēniem);
- 3) spēle „Lai top gaišs” skolēnos rada sacensības garu „Kurš pirmais?”, lēnākiem skolēniem tas var radīt diskomfortu;

- 4) pirkstiņspēles vingrina smalkās muskulatūras kustību koordināciju, skolēnu uzmanību, atmiņu un koncentrēšanās spējas, sagatavo skolēnu roku nepieciešamo kustību veikšanai.
- 5) skolotājam vienmēr paredzēt, ka kādam no skolēniem var nebūt līdzī nepieciešamais materiāls stundai.

Mājturības un tehnoloģiju divas mācību stundas 1. klasē. Mācību saturs „Darbs ar tekstilmateriāliem”. Stundu tēma „Rudens varavīksne”.

Apgūstamie jautājumi mācību stundā:

- 1) pīnītes pīšana no 3 pavedieniem;
- 2) izstrādājums no pītajām aukliņām.

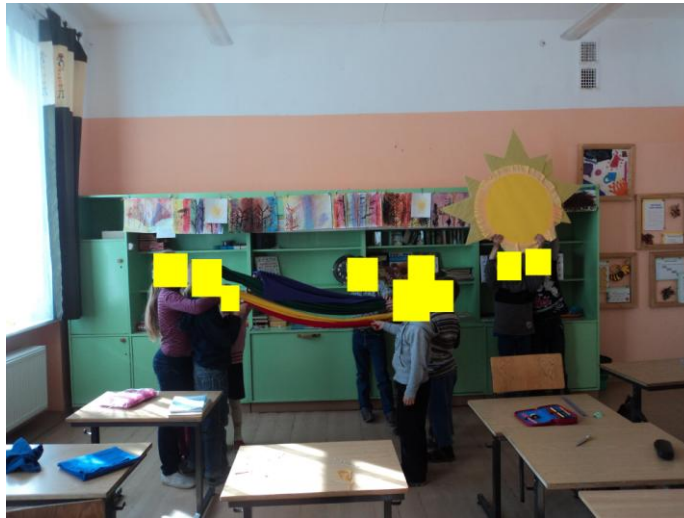
Sasniedzamais rezultāts mācību stundā:

- 1) mācās izvēlēties darbam piemērotākos tekstilmateriālus;
- 2) prot veidot aukliņu no 3 pavedieniem un izmantot to izstrādājuma gatavošanā.

Darba autore savā praksē ir ievērojusi, ka skolēniem patīk minēt un rast atbildi pašiem. Tāpēc, lai uzzinātu šīs stundas tematu, viņiem bija jāsaliek puzzle (sk. 10. pielikumu). Puzzle bija sagatavota ar dažādām grūtību pakāpēm, jo arī klasē skolēni ir ar atšķirīgām spējām. Šī spēle pēc klasifikācijas ir intelektuāli radošā galda spēle. Ar tās palīdzību skolēnos attīstās kognitīvās un darbības funkcijas. Skolēniem, kuriem spēles uzdevums šķiet viegls, spēles forma pazīstama un saistoša, tā pildīs arī rekreatīvās funkcijas. Taču varbūt pilnīgi pretējs efekts skolēniem, kuri ir lēnāki un kuru spējas ir vājākas. Viņi var sāk uztraukties un parādīties negribēšana turpināt spēli vai darboties stundā turpmāk. Tāpēc darba autore puzzle izveidoja ar dažādām grūtību pakāpēm. Mācību stundā darba autorei bija iespēja pārlicināties par iepriekš paredzēto.

Kad skolēni bija atminējuši stundas tematu „Rudens varavīksne”, darba autore vēlējās radīt priekšstatu par to, kā rodas varavīksne. Lai atstātu pēc iespējas lielāku iespaidu, skolēni izspēlēja kustību spēli „Kā rodas varavīksne” (sk. 11. pielikumu). Šī spēle pēc iedalījuma ir fiziskā un psiholoģiskā spēle, kuru var spēlēt gan telpā, gan brīvā dabā. Tā pildīs kognitīvo funkciju – veicinās izziņas darbības attīstību, sociālo funkciju – veidos skolēnos sociālās prasmes, darbības funkciju – motivēs turpmākam darbam un rekreatīvo funkciju. Ar tās palīdzību darba autore bija iecerējusi un arī sasniegta plānoto:

- 1) radīt priekšstatu par varavīksnes rašanos;
- 2) attīstīt skolēnos labvēlīgu savstarpējo saprašanos saskarsmes procesā;
- 3) radīt iespēju atbrīvoties no negatīvās spriedzes;
- 4) radīt mācību darbībai patīkamu un atbrīvotu atmosfēru.



5.7. att. Spēle „Kā rodas varavīksne”

Turpmākajā stundas daļā skolēni mācījās pīt aukliņas. Aukliņu pīšana ar trīs pavedieniem 1. klases skolēniem ir grūts un sarežģīts darbs. Tas prasa koncentrēšanos un lielu pacietību. Vienlaikus skolēniem jāstrādā ar abām rokām. Mācību stundas laikā darba autorei nācās mainīt uzdevumu un pāriet uz vīšanu ar 2 pavedieniem, jo tikai trīs skolēni no klases spēja apgūt pīšanas darbību. Lai neradītu negatīvu spriedzi un uztraukumu, lai saglabātos interese par veicamo darbu, skolēni izspēlēja pirkstiņspēles. Veidojot aukliņu no diviem pavedieniem, skolēni strādāja pāros. Katram pārim bija jāsavij tik aukliņas, lai sanāktu abiem. Šeit ļoti labi bija redzams, kā skolēni sadala savā starpā darbu, kurš ir tas, kas nosaka darbības gaitu. Vai spēj pieņemt viens otra teikto, vai spēj vienoties? Pāru darbs veido sociālās prasmes, savstarpējo saprašanos saskarsmes procesā. Darba autore novēroja, ka, vijot ar divām aukliņām, skolēni ir jautri, atbrīvoti un viņi pilnībā aizraujas ar veicamo darbu. Lai apgūtu aukliņas pīšanu ar trīs pavedieniem, darba autore iesaka klasē redzamā vietā piestiprināt aukliņas, lai skolēniem būtu iespēja brīvajos brīžos pašiem pēc savas vēlēšanās pieiet un mēģināt pīt. Stundas nobeigumā pēc skolēnu vēlēšanās, tika izspēlēta vēlreiz spēle „Kā rodas varavīksne”. Šī spēle, kurā kustības ir galvenais elements, pēc sarežģīto uzdevumu veikšanas, palīdzēja skolēniem paaugstināt savu pašvērtējumu, apzināšanos *Es varu!*



5.8. att. Skolēnu radošie darbi „Rudens varavīksne”

Tika izpildīta prasība „Ievēro darba drošību, strādājot ar grieznēm, adatām un citiem darbarīkiem. (22)”. (25) Pēc „Mājturība un tehnoloģijas” programmas parauga, kas veidots atbilstoši MK 19.12.2006. noteikumiem Nr. 1027 “Noteikumi par valsts standartu pamatizglītībā un pamatizglītības mācību priekšmetu standartiem” tika sasniegti šādi rezultāti mācību satura apgūvē:

- 1) iepazīstas ar dažādiem tekstilmateriāliem;
- 2) mācās izvēlēties darbam piemērotākos tekstilmateriālus;
- 3) prot aukliņas, diegus salīdzināt pēc raupjuma;
- 4) prot veidot aukliņu no 2 pavedieniem un izmantot to izstrādājuma gatavošanā;
- 5) veidotas prasmes veidot aukliņu no 3 pavedieniem. (24)

Secinājumi pēc mācību stundas:

- 1) skolēniem patīk, ja pašiem ļauj uzminēt stundas tematu, tādējādi veidojas aizraujošs stundas sākums;
- 2) ja stundā paredzēts izmantot puzli, tā jāpagatavo ar dažādām grūtības pakāpēm, lai visi skolēni spētu to salikt;
- 3) skolotājam paredzēt, ka mācību stundas laikā pastāv iespēja, ka ir jāmaina uzdevumi;
- 4) ar kustību spēles „Kā rodas varavīksne” palīdzību tika sasniegts paredzētais mērķis.

Mājturības un tehnoloģiju stunda 1. klasē. Mācību saturs „Darbs ar dabas un veidošanas materiāliem”. Stundas tēma „Ejam dabā!”. Mācību stundā apgūstamie jautājumi:

- 1) dabas materiālu daudzveidība;
- 2) dabas materiālu vākšana un sagatavošana darbam.

Mācību stundā sasniedzamais rezultāts:

- 1) iepazīstas ar dažādiem dabas materiāliem;

2) mācās vākt un sagatavot dabas materiālus darbam.

Mācību stundā piedalījās visi skolēni. Diviem no klases nebija līdzīgi groziņi, kuros bija paredzēts likt dabas materiālus. Lai skolēni neizjustu diskomfortu, iekšējo nemieru, darba autore piedāvāja savu groziņu. Mācību stunda tika organizēta kā āra nodarbība. Izejot ārpus skolas telpām, skolēniem obligāti ir jāiepazīstas ar drošības noteikumiem un ar savu parakstu jāapliecina to ievērošana.

Dabai ir liela un neaizstājama nozīme cilvēka dzīvē. Skolēnos tā stimulē uzmanību, attīsta sajūtas un uztveri, rosina domāt un fantazēt. Daba ir neizsīkstošs pozitīvo emociju avots, jūtu veidotāja. Dabas objekti izraisa izziņas interesi. Attieksme pret dabu jāveido un jākorrigē pieaugušajiem. Lai veidotu šo ciešo saikni ar dabu, darba autore izvēlējās spēli „Saklausī skaņas” (sk. 12. pielikumu).

Darba autore skaņu radīšanai izvēlējās lietas, kuras skolēniem ir pazīstamas, ikdienā redzētas un pielietotas. Kad spēles laikā jāsaklausā dažādās skaņas, tiek veicināta kognitīvā attīstība. Spēlējot spēli pa pāriem, kas skolēniem patika labāk, jo tad ir iespēja būt spēles vadītājam, veidojās skolēnos sociālās prasmes. Daba rosina aktīvi un radoši darboties, pārvarēt grūtības, izjust savas spējas un spēku, izejot dabā, skolēni atbrīvojas no negatīvās spriedzes un turpmākai mācību darbībai rodas atbrīvota atmosfēra, tātad tiek pildītas vēl divas spēlei pastāvošās funkcijas – rekreatīvā un darbības.

Ar savāktajiem dabas materiāliem skolēni veidoja radošo darbu „Augļu grozs”. Mācību stundā apgūstamie jautājumi:

- 1) darba drošība un darba vietas iekārtošana;
- 2) sīku koku zaru izmantošanas iespējas;
- 3) izstrādājuma izgatavošanas iespējas.

Sasniedzamais rezultāts mācību stundā:

- 1) mācās iekārtot un uzturēt kārtībā savu darba vietu;
- 2) mācās veidot vienkāršas kompozīcijas, izstāstīt savu ieceri;
- 3) saskata veidotus izstrādājumus apkārtējā vidē.

Atbilstoši mācību stundas tēmai „Augļu grozs”, darba autore izvēlējās spēli „Ko es apēdu?” (sk. 13. pielikumu). Pēc spēļu klasifikācijas tā iedalāma gan pie intelektuāli radošajām, gan pie sociālajām spēlēm. Ēdot un izgaršojot kādu no augļiem, skolēnos tiek attīstīts un trenēts garšas mehānisms, tādējādi veicinot kognitīvo attīstību. Pirms spēles izspēlēšanas noteikti jānoskaidro, vai kādam no skolēniem nav alerģija pret kādu no augļiem. Garša ir viena no sarežģītākajām un grūtāk izskaidrojamām maņām. Tās galvenais orgāns ir mēle. Tā kā jebkura sajūta, tā ir individuāla un subjektīva. Spēles laikā ir iespēja izjust saldu un skābu garšu. Jāmāk noteikt, kurš no augļiem ir nogaršots. Skolēni ar aizrautību un interesi

spēlēja šo spēli, paši radot jautru un patīkamu atmosfēru. Tas bija kā impulss un pamudinājums turpmāk veicamajam darbam. Tātad funkcionē vēl divas no spēles funkcijām: darbības un rekreatīvā.

Radošajam darbam izmantojamais materiāls bija tievi koku zariņi, kuri rūpīgi jāpielīmē pie groza šablona. Lai zariņi turētos, tie ir jālīmē ar šķidro PVA līmi. Šeit darba autorei nācās saskarties ar sarežģījumiem, jo visiem skolēniem PVA līmes nebija. Veiksmīgi nokārtot šo situāciju palīdzēja klases audzinātāja, ļaujot izmantot savu līmi. Darbojoties tālāk, skolēniem pašiem bija iespēja izvēlēties zariņu izkārtojumu savam grozam ar nosacījumu, ka jābūt noteiktam līniju ritmam, kas var veidoties no dažādiem virzieniem, mainot tā platumu šaurāks vai platāks. Taču šo nosacījuma darba autorei nācās mainīt, jo skolēni bija uztraukušies, ka koku zariņi uzreiz nepielīp pie šablona, ka pie pirkstiem līp līme, sāka parādīties neapmierinātība un sašutums. Lai novērstu šo situāciju, darba autore ar pirkstiņspēles palīdzību parādīja, kā viegli notīrīt līmi no pirkstiem. Šādi tika masēta un atbrīvota sīkā roku muskulatūra, kura veic nomierinošu funkciju. Septiņus gadus veciem bērniem spēja sadalīt uzmanību ir vāji attīstīta, ir grūti vienlaikus sēdēt un veikt darbu ilgāk par 10 līdz 15 minūtēm, kur papildus vēl nepieciešama koncentrēšanās. Lai pilnībā atgūtu mierīgu gaisotni klasē, skolēni izpildīja stiepšanās un elpošanas vingrinājumus. Kad uzbudinājums klasē bija norimis, skolēni turpināja darbu. Nākamais solis radošajā darbā bija augļu veidošana no plastilīna, izspaidot to ar pirkstu galiem uz kartona formām.

Pirms augļu veidošanas darba autore bija paredzējusi spēli „Smaržu noslēpumi” (sk. 14. pielikumu). Pēc spēļu klasifikācijas tā iedalāma gan pie intelektuāli radošajām, gan pie sociālajām spēlēm. Spēle pilda visas četras tai esošās funkcijas -kognitīvās, sociālās, darbības un rekreatīvās funkcijas. Lai skolēniem būtu interesantāk, lai būtu pārsteiguma elements, no kura rastos apmulsums un jautājumi, darba autore pie ostīšanai paredzētajiem augļiem pievienoja ķiploku un sīpolu. Tikai trīs skolēni no klases uzreiz minēja, ka ķiploks un sīpols nav auglis, bet gan dārzeņi. Darba autore secina, ka arī citās mācību stundās ir jārunā par augļiem un dārzeņiem, lai skolēni saprastu un iemācītos atšķirt vienu no otra.

Darbs ar plastilīnu skolēniem vienmēr sagādā prieku. Tomēr jāņem vērā plastilīna kvalitāte, lai gluži pretēji šo prieku nesabojātu. Veikalos ir nopērkams plastilīns, kurš smērē un ir ciets, to nevar sasildīt, lai tas kļūtu mīksts un elastīgs, piemērots veidošanai. Šādi skolēnos var ātri sabojāt veidošanas prieku. Skolēni labprāt savā starpā dalās ar darba materiāliem, taču pastāv iespēja saskarties ar vecāku neapmierinātību, kas arī ir saprotami, jo labi veidošanas materiāli nav lēti. Skolotājam mācību gada sākumā vecākiem vajadzētu ieteikt, kādu plastilīnu pirkt. Veidošana attīsta prasmes saplacināt, mīcīt un veltnēt materiālu. Visas darbības notiek, pielietojot spēku, tas ir labs veids, kā izmantot enerģiju, kas sakrājusies

dienas laikā. Darba autore, vērojot skolēnus darbības procesā, ievēroja, ka daži agresīvi mīca un placina materiālu. No tā var secināt, ka viņi ir iekšēji uzbudināti un satraukti. Šādās reizēs var palīdzēt, ja ļauj skolēniem izspēlēt īsu lomu spēli.

Tika izpildīta prasība „Ievēro darba drošību, strādājot ar grieznēm, adatām un citiem darbarīkiem. (22)”, kura noteikta MK 19.12.2006. noteikumos Nr. 1027 “Noteikumi par valsts standartu pamatizglītībā un pamatizglītības mācību priekšmetu standartiem”. (25) Pēc „Mājturība un tehnoloģijas” programmas parauga, kas veidots atbilstoši MK 19.12.2006. noteikumiem Nr. 1027 “Noteikumi par valsts standartu pamatizglītībā un pamatizglītības mācību priekšmetu standartiem” tika apgūti šādi mācību satura jautājumi:

- 1) izstrādājuma idejas radīšana un noformēšana;
- 2) materiāli un darbarīki;
- 3) darba drošība un darba vietas iekārtošana.(24)

Apkopojot novadītās stundas, darba autore secina:

- 1) daba stimulē skolēnu uzmanību, attīsta sajūtu un uztveri, rosina domāt un fantazēt, tā ir neizsīkstošs pozitīvu emociju avots, jūtu veidotāja;
- 2) ar spēļu „Saklausī skaņas”, „Ko es apēdu ?” un „Smaržu noslēpumi” palīdzību tika sasniegts iecerētais mērķis;
- 3) pirkstiņspēles vingrina smalkās muskulatūras kustību koordināciju, sagatavo skolēnu roku nepieciešamo kustību veikšanai, masē un veic nomierinošu funkciju;
- 4) skolotājam vienmēr paredzēt, ka kādam no skolēniem var nebūt līdzīgs nepieciešamais materiāls stundai, vai arī tas neatbilst veicamajām funkcijām.

Mājturība un tehnoloģijas 1.–4.klasei pamatizglītības mācību priekšmeta programmas paraugā viens no mācību priekšmeta veicamajiem uzdevumiem ir apzināties paša darinātā izstrādājuma vienreizīgumu, izjust to kā savas varēšanas un spēju izpausmi, mācīties novērtēt savu un citu skolēnu veikumu. (24) Ikvienam cilvēkam ir prieks, ja viņa padarīto darbu novērtē pozitīvi. Tāpēc darba autore tam izvēlējās veltīt vienu mācību stundu.

Mācību saturs „Izstrādājuma novērtēšana”. Stundas tēma „Izstrādājuma novērtēšana”.  
Apgūstamais jautājums mācību stundā - pagatavoto izstrādājumu novērtēšana.  
Sasniedzamais rezultāts mācību stundā - mācās saskatīt pozitīvo savā un citu darbos.  
Mācību stundā tika vērtēti iepriekšējās stundas radošie darbi.



5.9. att. Skolēnu radošie darbi „Augļu grozs”

Katra skolēna sasniegumus lielā mērā nosaka viņa pašnovērtējums un pārliecināta rīcība. Tāpēc ir ļoti svarīgi sekmēt skolēnu personības pašattīstību ar pašvērtējuma palīdzību. Pateicoties pozitīvam pašvērtējumam, ikviens var virzīt savu rīcību, spēj vērtēt un veidot sevi, iegūstot paškontroles spējas. Pašvērtējuma jēga ir izsecināt būtisko, saskatīt saikni ar iepriekš mācīto, motivēt mācībām, tas ir iedarbīgs un pozitīvs līdzeklis personības attīstībā.

Darba autore izveidoja šādas pašvērtējuma kartes (sk. 15. pielikumu), ar kuru palīdzību skolēni parādīja:

1. Kā es jutos mācību stundā?
2. Vai man patika strādāt pie radošā darba?
3. Vai esmu apmierināts ar savu radošo darbu?

Prieks bija redzēt, ka mācību stunda un gatavie darbi patika visiem skolēniem. Diviem no klases nepatika pats darba procesa pie radošā darba, kam arī ir savi iemesli – nepiemērota līme un nekvalitatīvs plastilīns, kas radīja šajos skolēnos nemieru. Lai gan darba autore iedeva atbilstošu materiālu, tomēr radušais nemiers atstāja šādu iespaidu uz skolēniem visas mācību stundas garumā.

Lai novērtētu klasesbiedru gatavos darbus un izteiktu citiem vērtējumu par savu darbu, tika spēlēta spēle „Baltais un melnais krēsls” (sk. 16. pielikumu). Spēles mērķis bija attīstīt spēju novērtēt savu un citu veikumu. Pēc iedalījuma tā pieder pie sociālajām spēlēm, kas pilda sociālās funkcijas. Spēles laikā skolēniem tiek mācīts vērtēt un savu vērtējumu pateikt tā, lai neaizvainotu otru, līdz ar to tiek veikta arī kognitīvā funkcija. Skolēni vienmēr sāka un beidza runāt, sēžot uz „baltā” krēsla. Šie abi krēsli „baltais” un „melnais” pievērsa uzmanību un izsauca interesi jau spēles sākumā. To noformējums atbilda nosaukumam, krēsli bija pārklāti ar baltu un melnu audumu. Ikkatrs pacietīgi gaidīja savu kārtu, lai varētu apsēsties abos

krēslos. Darba autore ievēroja, ka grūtības sagādā pateikt labo par otra darbu. Skolēni tieši pretēji vairāk skatās un meklē, kas nav izdevies:

- „viņam ir šķībi pielīmēts ābols”,
- „meitenei nav pareizi pielīmēti zariņi”,
- „nav tādā krāsā plūme”.

Nepareizā meklēšana ir saistīta ar sociālo attīstību, jo šajā vecumā skolēni sāk apgūst jauna tipa saskarsmi – lietišķo saskarsmi. Tās sākumā lielāku uzmanību viņi pievērš ārējām pazīmēm. Bet ņemot vērā, ka skolotājs 1. klases skolēniem ir autoritāte, kas ar savu labo un pareizo piemēru dziļi ietekmē viņu uzskatus un vērtību orientāciju, ir viegli skolēnus virzīt uz labvēlīgu un pareizu „iekšējās pozīcijas” (noteiktas attieksmes pret sevi, citiem, pasauli kopumā) veidošanu.

Stundas noslēgumā, lai nostiprinātu prasmi teikt par otru labu, darba autore izvēlējās šādu aktivitāti. Skolēni sastājās aplī, sadevās rokās un izteica viens otram atzinīgus vārdus un uzmundrinošu novēlējumu turpmākai dienas daļai.

Tika izpildīta prasība skolēnu attieksmju veidošanā „Priecājas par savu veikumu.”, kura noteikta MK 19.12.2006. noteikumos Nr. 1027 “Noteikumi par valsts standartu pamatizglītībā un pamatizglītības mācību priekšmetu standartiem”. (25) Pēc „Mājturība un tehnoloģijas” programmas parauga, kas veidots atbilstoši MK 19.12.2006. noteikumiem Nr. 1027 “Noteikumi par valsts standartu pamatizglītībā un pamatizglītības mācību priekšmetu standartiem” tika apgūti šādi mācību satura jautājumi:

- 1) pagatavoto izstrādājumu novērtēšana.;
- 2) mācās saskatīt pozitīvo savā un citu darbos. (24)

Apkopojot novadīto mācību stundu, darba autore secina:

- 1) mācību stundās skolēniem ir jāveic savs pašvērtējums, lai sekmētu pozitīvu personības pašattīstību;
- 2) laicīgi novērst situācijas, kurās var pieaugt iekšējais pārdzīvojums, lai neveidotos pazemināts pašvērtējums;
- 3) arī citās mācību stundās mācīt saskatīt labo savā un citu darbos, tādējādi ātrāk un vieglāk tiks sasniegts, ka skolēnos veidosies pozitīva saskarsme savstarpējās saprašanās procesā;
- 4) ar spēles „Baltais un melnais krēsls” palīdzību tika sasniegts izvirzītais mērķis.

Pamatojoties uz darba autore novadītajām 10 mācību stundām mājturībā un tehnoloģijās 1. klasē, ir izveidota pārskatāma tabula. Tā sniedz katras spēles, kuras tika pielietotas mācību stundā, īsu un kodolīgu kopsavilkumu.

## Spēļu apskats, kuras tika pielietotas mājturības un tehnoloģiju mācību stundās 1. klasē

<i>Spēles nosaukums</i>	<i>Ieguvums no spēles</i>	<i>Problēmas, kurām jāpievērš uzmanība</i>
„Es braucu uz jūru”	-attīsta skolēnu atmiņu un uzmanību; -dod skolēniem brīvības sajūtu; -rada draudzīgu un patīkamu atmosfēru klasē.	-laika limits, jo skolēni spēles laikā aizraujas.
„Atpazīsti savu grāmatu”	-atrasa radošam darbam; -pilnveido klausīšanās prasmes; -pilnveido prasmi nosaukt lietu īpašības.	-katrs skolēns vēlas būt spēles vadītājs; -laika limits, jo skolēni spēles laikā aizraujas; -kādam var nebūt līdzīgs sava grāmata (paredzēts noteikumos).
„Iepazīsti papīru”	-iepazīstina ar papīra dažādību; -nostiprina jau esošas zināšanas par papīru; -pilnveido zināšanas par papīra pielietojumu ikdienā.	-skolēnu lasītprasme.
„Iepazīsti tekstilmateriālus”	-iepazīstina ar tekstilmateriāliem; -tekstilmateriālu pielietošanu ikdienā	-spēlējot, var vadīties pēc puzzles principa; -savas darbības pamatošana.
„Svece”	-trenē uzmanību un precizitāti; -veicina un pilnveido prasmi izpildīt norādījumus.	-atšķirīgs skolēnu reakcijas ātrums, izpildot norādījumus; -lēnākos skolēnos var radīt uzbudinājumu.
„Kā rodas vara-vīksne?”	-veido priekšstatu par varavīksnes rašanos; -atbrīvo no uzkrātās negatīvās spriedzes.	-laika limits, jo katrs skolēns grib iejusties kādā no lomām; -skaļums, mācīt kā izpaust savas emocijas.
„Saklausī skaņas”	-attīsta dzirdes mehānismu; -atbrīvo no uzkrātās negatīvās spriedzes; -izraisa izziņas ineterisi; -saikne ar dabu.	-katrs skolēns vēlas būt spēles vadītājs.

„Ko es apēdu?”	-izjūt un sagaršo dažādas garšas; -atbrīvo no uzkrātās negatīvās spriedzes.	-skolēniem var būt alerģija vai nepatīkama, kāda no garšām.
„Smaržu noslēpumi”	-izjust dažādu augļu smaržu vienlaicīgi.	-skolēniem var būt nepatīkama, kāda no smaržām.
„Baltais un melnais krēsls”	-patīk spēles teatrālais noformējums; -pilnveido prasmi izteikt savas domas; -iespēja dzirdēt pozitīvus vērtējumus no citiem.	-atgādināt skolēniem, neizteikt negatīvas piezīmes par otra darbu; -plānot kārtību, kā skolēni runās.
„Pirkstiņspēles”	-vingrina smalkās muskulatūras kustību koordināciju; -vingrina uzmanību, koncentrēšanos, atmiņu; -sagatavo skolēnu roku nepieciešamo kustību veikšanai.	-problēmas nav novērotas.

## NOBEIGUMS

Darba autore diplomdarbā izvēlējās šādus autorus, kuri pētījuši spēli un tās ietekmi uz personības attīstību un tās veidošanos –A. Baranova, I. Kāposta, D. Dzintere, I. Stangaine, R. Kaņepēja, V. Jonīte, D. Lieģeniece, N. P. Anikejeva un D. B. Elkoņins. Analizējot šo autoru darbus, darba autore secina, ka spēle ir 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.

Spēle vienlaicīgi izpilda vairākas funkcijas:

- 1) attīsta skolēna sensorās spējas;
- 2) organizē skolēna darbības ar sensoriskiem priekšmetiem;
- 3) ir saskarsmes līdzeklis;
- 4) pilda kognitīvās, sociālās, darbības un rekreatīvās funkcijas;
- 5) ir īpašs diagnostikas līdzeklis;
- 6) aktivizē visus izziņas procesus.

Spēles materiāla sagatavošanā jāņem vērā pedagoģiskais, psiholoģiskais un anatomiski fizioloģiskais aspekts.

Spēles organizēšanā jāievēro:

- 1) spēles principi – brīvība, autonomija, savstarpējā sadarbības kopdarbība, līdztiesība;
- 2) spēles funkcijas - kognitīvā, sociālā, darbības un rekreatīvā funkcija;
- 3) spēles organizācijas posmus – sagatavošanas posms, spēles norise, spēles nobeigums, kurā skolēni veic pašanalīzi.

Mājturības un tehnoloģiju stundās, vadoties no spēļu iedalījuma pēc darbības veida, var izmantot fiziskās un psiholoģiskās spēles, intelektuāli radošās spēles, sociālās spēles vai kompleksās spēles. Spēļu norises vieta un laiks ir atkarīgi no stundu tēmas, spēles paredzamā mērķa un uzdevumiem, tāpēc mācību stundās var spēlēt spēles, kuras ir piemērotas jebkuram gadalaikam, gan telpā, gan dabā, gan galda spēles. Par to iedarbīgumu un efektivitāti liecinās ar spēles palīdzību sasniegtais mērķis.

Pētot 6 -8 gadus vecu bērnu personības attīstību, darba autore izmantoja G. Svences, E. Koemeta, A. Ļubļinskas, I. Plotnieka, I. Puškareva, A. Golubevas, A. Krasnās darbus un secina, ka katrs bērns ar savām individuālajām īpatnībām ir personība. Dažādie attīstības aspekti (fiziskā, kognitīvā un psihosociālā attīstība) nav izolētas parādības, tās noris vienoti, kuras ietekmē gan iekšējie, gan ārējie vides faktori. Bērna personības attīstībā liela nozīme ir

iekšējai motivācijai, vajadzībām, jūtām, sociālajam faktoram un kognitīvajai attīstībai. Uzmanība, atmiņa, domāšana, griba, iztēle – tas viss kopā veido bērna intelektu. Lai noteiktu bērna intelektuālās spējas, ir jāizpēta un jānovērtē bērna fizioloģiskās, fiziskās, psiholoģiskās un vispārējās veselības stāvoklis, kā arī sociālie un materiālie apstākļi ģimenē.

Mājturības un tehnoloģiju mācību stundās spēles metodi pielieto maz, kam ir šādi iemesli - laika trūkums un spēļu materiāls, skolēnu sadalīšana grupās, ierobežo telpu platība, grūti mobilizēties turpmākam darbam. Ja mācību stundā tiek spēlētas spēles, tās pārsvarā ir spēles atpūtas brīžiem. Darba autore nepiekrīt minētajām grūtībām, zinot spēles pozitīvo ietekmi uz skolēnu personības attīstību, un uzskata, ka jebkurai situācijai var rast risinājumu. Ievērojot spēles organizācijas posmus, kuros ietilpst spēles izgatavošana, laika plānojums un organizācija, to var veiksmīgi iekļaut mācību procesā.

Analizējot un salīdzinot veiktās aptaujas rezultātus darba autore secina:

- 1) visi skolotāji, kuri māca mājturības un tehnoloģiju priekšmetu mācību stundās izmanto spēles metodi;
- 2) spēles metodes pielietojuma biežums atkarīgs no galvenās tēmas, skolēnu emocionālā stāvokļa, no iespējas sagādāt materiālus spēles organizēšanai;
- 3) mājturības un tehnoloģiju stundās biežāk tiek spēlētas spēles atpūtas brīžiem;
- 4) biežāk spēles metodi vajadzētu pielietot 1. klasē;
- 5) lielākā daļa skolotāju izmanto spēles, kuras atrodamas skolotāju rokasgrāmatās;
- 6) spēļu pagatavošanai tiek tērēti skolotāju personīgie naudas līdzekļi;
- 7) spēles metode paaugstina skolēnu zināšanu līmeni.

Veidojot mācību tematisko plānu mājturības un tehnoloģiju stundām 1. klasē, tajā iekļaujot spēles kā vienu no mācību metodēm, darba autore ņēma vērā, kāda ir spēle pēc darbības veida, kādas funkcijas tā veiks, kur tā tiks izspēlēta (telpā vai brīvā dabā), kā tā tiks organizēta un skolēnu vecumposma īpatnības. Spēles metodes izvēli galvenokārt nosaka mācību mērķis, uzdevumi un saturs, jāņem vērā arī skolēnu aktivitāte, interese, attiecības starp skolēniem un skolotāju, materiāli tehniskās iespējas, mācību telpas, skolēnu skaits klasē.

Veicot pedagoģisko izmēģinājuma darbību, darba autore secina:

- 1) spēles metodes pielietošana mājturības un tehnoloģiju stundās palīdz skolēniem iegūt un nostiprināt vajadzīgās zināšanas un prasmes, kā arī rada lielāku interesi par mājturības un tehnoloģijas priekšmetu;
- 2) ar spēļu palīdzību var sniegt jaunas zināšanas un prasmes nekonkrētā veidā;
- 3) mājturības un tehnoloģiju stundās pēc spēļu darbības veida var izmantot fiziskās un psiholoģiskās, un intelektuāli radošās spēles, pēc laika un vietas iedalījuma gan gadalaiku spēles, gan vietu spēles – dabā, telpā, galda;

- 4) katra spēle ir saistīta ar izziņas procesu, it īpaši didaktiskās spēles, kuru pielietojums mājturības un tehnoloģiju stundās veic šādas svarīgas funkcijas: kognitīvās, sociālās, darbības un rekreatīvās funkcijas;
- 5) izvēloties spēli, skolotājam jābūt pārliecinātam, ka attiecīgajā klasē to var izspēlēt, ja spēle ir par grūtu vai vieglu, tā nerada skolēnos interesi, līdz ar to netiks panākts vēlamais rezultāts, ko paredz spēle, katrai spēlei jābūt mērķtiecīgai, lai sekmētu skolēnu zināšanas un prasmes mājturība un tehnoloģiju mācību priekšmetā;
- 6) izvēloties spēli, skolotājam obligāti jāņem vērā klases mikroklimate un vecumposma īpatnības;
- 7) spēles skolēni vēlas spēlēt gan pāros, gan kolektīvā, labprāt vienam ar otru sadarbojoties, tādējādi tiek sekmētas arī sociālās prasmes.

Pamatojoties uz izpētīto literatūru, uz anketēšanā iegūtajiem datiem, uz pedagogiskās darbības analīzi ir rasta atbilde uz pētījuma jautājumu - 1. klases skolēniem paaugstināsies motivācija mācīties, kļūs vieglāks viņu dzīves ritms un psihiskās darbības pārkārtošanās, pilnveidosies sociālā mācīšanās, ja mājturības un tehnoloģiju mācību stundās pielietos spēles metodi atbilstoši skolēnu vecumposmam, viņu interesēm un zināšanu līmenim.

Apkopotās un izveidotās spēles ir devušas paredzētos rezultātus mājturības un tehnoloģiju mācību stundās 1. klasē. Turpmāk ir jāveido jaunas spēles, kuras būtu piemērotas un izmantojamas katrai mācību stundai, lai apgūtu mācību saturu šajā priekšmetā un izpildītu prasības, kas iekļautas MK 19.12.2006. noteikumos Nr. 1027 "Noteikumi par valsts standartu pamatizglītībā un pamatizglītības mācību priekšmetu standartiem", ievērojot skolēnu vecumposmu un zināšanu līmeni.

## IZMANTOTĀ LITERATŪRA UN AVOTI

1. **Antiņa, I., Mežale, S.** *Spēles radošiem pedagogiem*. Rīga : RaKa, 2008. 172 lpp.
2. **Baldiņš, A., Raževa, A.** *Klases audzinātāja darbs skolēnu personības izpētē*. Rīga : Pētergailis, 2001. 74 lpp.
3. **Baranova, A.** *Spēles metode bioloģijas stundās*. Rīga : RaKa, 1999. 68 lpp.
4. **Dzintere, D., Boša, R.** *Rotaļspēles*. Rīga : Mācību apgāds NT, 1997. 82 lpp.
5. **Dzintere, D., Stangaine, I.** *Rotaļa – bērna dzīves prasmju sekmētāja*. Rīga : RaKa, 2007. 304 lpp.
6. **Jonīte, V.** *Spēles kā bērnu sensoro spēju attīstītājas*. Rīga : Mācību apgāds NT, 1997. 64 lpp.
7. **Kaņepēja, R., Lieģeniece, D., Černova, E., Dzintere, D., Pučure, I., Ukstiņa, R., Miķelsone, I., Suruda, I., Giluča, V.** *Es gribu iet skolā*. Rīga : SIA „Puse Plus”, 2003. 191 lpp.
8. **Kāposta, I.** *Spēle pedagogijas teorijā un praksē*. Rīga : LU, 1993. 39 lpp.
9. **Koemets, E., Tamma, L., Elango, A., Indre, K.** *Psiholoģijas un pedagogijas pamati*. Rīga : Zvaigzne, 1984. 158 lpp.
10. **Krasnā, A.** Kā palīdzēt agresīvam bērnam? *Žurnāls Psiholoģijas pasaule*, 2009, Nr.1, 50. – 55. lpp.
11. *Latviešu literārās valodas vārdnīca. 7. n.sēj.* Rīga : Zinātne, 1991. 8 sēj.
12. *Latviešu valodas vārdnīca*. Rīga : Avots, 2006. 1210 lpp.
13. **Lieģeniece, D.** *Lietu vide un bērna attīstība*. Liepāja : LPA. 1995. 35 lpp.
14. **Ļubļinska, A.** *Bērnu psiholoģija*. Rīga : Zvaigzne, 1997. 383 lpp.
15. *Pedagoģijas terminu skaidrojošā vārdnīca*. Rīga : Zvaigzne ABC, 2000. 248 lpp.
16. **Pitamika, M.** *Es to protu*. Rīga : Valters un Rapa, 2008. 170 lpp.
17. **Plaude, A.** Kāpēc tik dažādi? *Žurnāls Sākums*, 2009, Nr.4, 13.-15. lpp.
18. **Plaude, A.** Burvju nūjiņa skolotāja rokās. *Žurnāls Sākums*, 2005, Nr.1, 15. lpp.
19. **Plotnieks, I.** *Psiholoģija ģimenē*. Rīga : Zvaigzne ABC, 1988. 172 lpp.
20. **Puškarevs, I.** *Attīstības psiholoģija*. Rīga : RaKa, 2001. 88 lpp.
21. **Puškarevs, I., Golubeva, A.** *Bērna attīstība*. Lielvārde : Lielvārds, 1999. 119 lpp.
22. **Svence, G.** *Attīstības psiholoģija*. Rīga : Zvaigzne ABC, 1999. 158 lpp.
23. **Zelčermans, B., Rogaleva, N.** *Mācies! Radi! Attīsties!* Rīga : Pedagoģiskais centrs Eksperiments, 1997. 84 lpp.

24. *Mājturība un tehnoloģijas 1.–4. klasei Mācību priekšmeta programmas paraugs*. Rīga: Valsts izglītības satura centrs [tiešsaiste] – [atsauce 20.08.2011.]. Pieejams: <http://visc.gov.lv/saturs/vispizgl/programmas.shtml>
25. *Noteikumi par valsts standartu pamatizglītībā un pamatizglītības mācību priekšmetu standartiem*. Ministru kabineta noteikumi Nr.1027 Rīgā 2006.gada 19.decembrī (prot. Nr.68 10.§) Rīga : Ministru kabinets [tiešsaiste] – [atsauce 20.08.2011.]. Pieejams: <http://www.likumi.lv>
26. **Аникеева, Н. П.** *Воспитание игрой*. Москва : Просвещение, 1987. 144 с
27. **Аникеева, Н. П.** *Педагогика и психология игры*. Новосибирск : НТПИ, 1985. 128 с
28. **Эльконин, Д. Б.** *Психология игры*. Москва : Педагогика, 1978. 302 с.
29. А. Я. Психология *Волевая готовность к школьному обучению* [tiešsaiste] – [atsauce 25.04.2011.]. Pieejams: <http://azps.ru/articles/kid/kid62.html>.

# PIELIKUMI

Aptauja sākumskolas skolotājiem  
**“Spēļu nozīme mājturības un tehnoloģiju mācību stundās 1. - 4. klasei “**

Šī aptauja ir paredzēta 1.- 4. klašu skolotājiem, lai apkopotu viedokļus par spēles metodes izmantošanu mājturības un tehnoloģiju mācību stundās 1.- 4. klasei. Tā palīdzēs uzzināt un izvērtēt spēles nozīmi un ietekmi mācību procesā mājturības un tehnoloģiju stundās. Aptaujas rezultāti tiks izmantoti tikai apkopotā veidā. Katra respondenta atbildes atsevišķi netiks analizētas.

Lūdzu, aizpildiet aptaujas lapu, apvelkot Jūsu atbildi vai arī ierakstot savu viedokli, tur, kur tas ir prasīts.

**1. Cik gadus Jūs strādājat par sākumizglītības 1.-4. klašu skolotāju?**

- a) no 0 – 1 gadam
- b) no 1 – 3 gadiem
- c) no 3 – 6 gadiem
- d) no 6 – 10 gadiem
- e) vairāk nekā 10 gadus

**2. Vai Jūs mācat mājturības un tehnoloģiju priekšmetu ?**

- a) jā
- b) nē

**3. Vai Jūs mājturības un tehnoloģiju mācību stundās pielietojat spēles metodi?**

- a) jā
- b) nē

**4. Ja šajā mācību stundā pielietojat spēles metodi, cik bieži tas ir?**

- a) reizēm
- b) mācot katru jauno vielu
- c) regulāri
- d) .....

**5. Kādas spēles pielietojat šajās mācību stundās?**

- a) didaktiskās spēles
- b) spēles atpūtas brīžiem
- c) gan didaktiskās spēles, gan spēles atpūtas brīžiem

**6. Kuras spēles stundās izmantojat visbiežāk?**

- a) didaktiskās spēles
- b) spēles atpūtas brīžiem

**7. Kādas grūtības sagādā Jums spēļu organizēšana mājturības un tehnoloģiju stundās?**

.....  
 .....

**8. Kurā klasē pēc Jūsu domām, vajadzētu pielietot spēles metodi mājturības un tehnoloģiju stundās visbiežāk ?**

- a) 1.klase
- b) 2.klase

- c) 3.klase
- d) 4.klase
- e) .....

**9. Kur jūs atrodat spēles?**

- a) pietiek ar tām spēlēm, kuras atrodamas skolotāju rokasgrāmatās
- b) spēles bieži jādoma pašai
- c) spēles meklēju internetā
- d) .....

**10. Vai esat arī pats/i gatavojis/usi spēles? Ja esat, tad kāda veida spēles ?**

- a) loto
- b) domino
- c) puzzle
- d) krustvārdu mīklas
- e) .....

**11. Vai spēles metodei mājturības un tehnoloģiju stundās ir liela nozīme?**

- a) liela nozīme
- b) nav tik svarīgi
- c) nav nekādas nozīmes.

**12. Vai Jūs iesakāt citiem skolotājiem mājturības un tehnoloģiju mācību stundās izmantot spēles metodi?**

- a) jā
- b) nē
- c) .....

**13. Vai citos mācību priekšmetos pielietojat spēles metodi?**

- a) jā
- b) nē

**14. Kuros mācību priekšmetos spēles metodi izmantojat visbiežāk?**

.....

**15. Pēc Jūsu domām, kā spēles sākumskolā ietekmē skolēnu zināšanu līmeni?**

- a) tas paaugstinās
- b) tas samazinās
- c) neietekmē
- d) neesmu pamanījusi

**Paldies par atsaucību!**

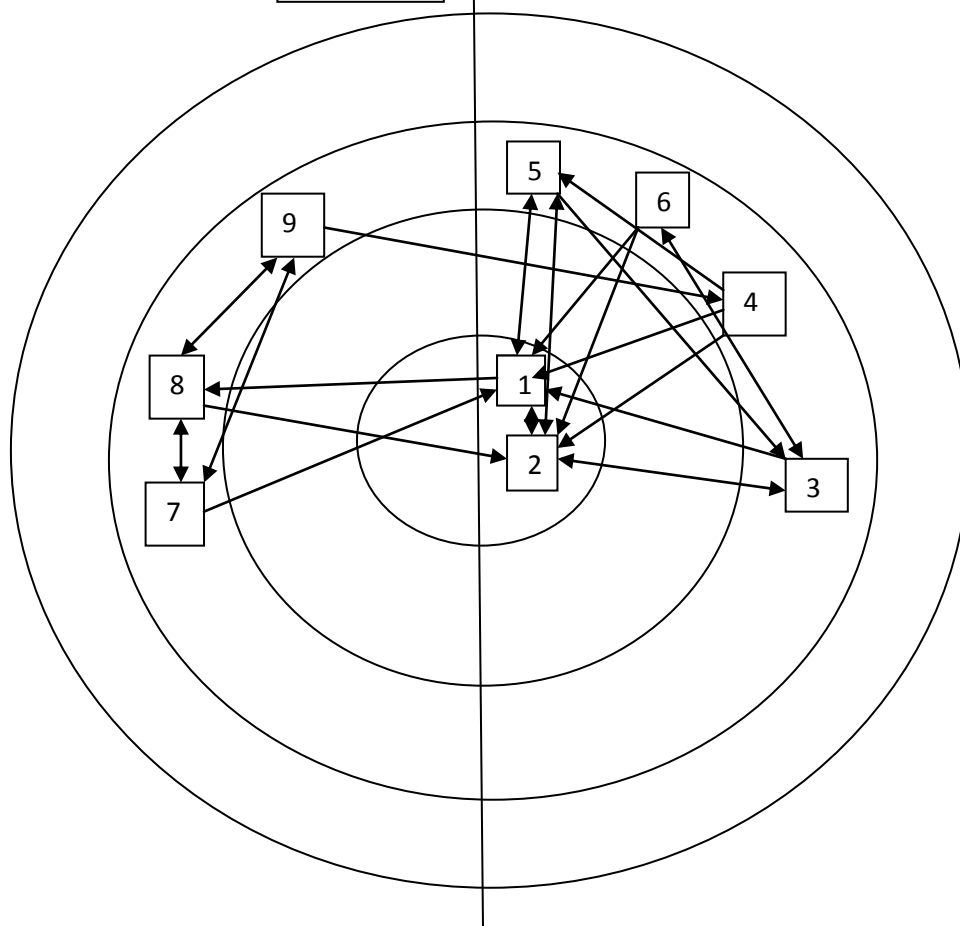
## Sociometrijas tests.

Ar ko tu vēlētos sēdēt vienā solā ? (vārdi mainīti) (2, 22.-23. lpp.)

		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.	Toms	X	1			2			3	
2.	Ingus	2	X	1		3				
3.	Reinis	2	1	X			3			
4.	Lauris	3	2		X	1				
5.	Guntis	2	1	3		X				
6.	Mārtiņš	3	2	1			X			
7.	Anna	3						X	1	2
8.	Amanda		3					1	X	2
9.	Madara				3			1	2	X

meitenes

zēni



### Spēle „Es braucu uz jūru”

Spēles mērķis: 1) iepazīstināt klasesbiedrus savā starpā un ar skolotāju;

2) radīt draudzīgu un nepiespiestu gaisotni klasē;

3) attīstīt atmiņu un uzmanību.

Spēles gaita (aptuvenais laiks 10 min.).

Skolēni sēž aplī. Viens no skolēniem nosauc savu vārdu un priekšmetu, kuru viņš ņemtu sev līdzī, ja brauktu uz jūru.

Nākamajam skolēnam jāatkārto tas, ko teicis iepriekšējais skolēns. Pēc tam jānosauc savs vārds un priekšmets, kuru viņš ņemtu sev līdzī braucienā.

Trešais skolēns atkārto to, ko teicis pirmais un otrais skolēns. Arī nosauc savu vārdu un priekšmetu, ko ņemtu līdzī braucienā.

Spēli turpina, līdz pēdējais skolēns atkārtojis visu skolēnu teikto un nosaucis savu vārdu un priekšmetu. (1, 13. lpp.)

### „Segas spēle”

Spēles mērķis: 1) iepazīstināt klasesbiedrus savā starpā un ar skolotāju;

2) radīt draudzīgu un nepiespiestu gaisotni klasē;

3) attīstīt atmiņu un uzmanību.

Spēles gaita (aptuvenais laiks 10 min.).

Skolēni izveido divas komandas. Abu komandu dalībnieki nostājas pretējās pusēs segai. Segai jātur tik augstu, lai dalībnieki viens otru neredzētu.

No katras komandas viens dalībnieks pietupstas. Klusā pievirzās tuvāk segai tā, lai pretējās komandas dalībnieki nezinātu kurš tas ir.

Nolaiž segu tā, lai neredzētu to, kurš pietupies un pievirzījies tuvāk segai.

Abām komandām pēc iespējas ātrāk jānosauc tas dalībnieks, kurš trūkst pretējā pusē (tas, kurš ir pietupies un pievirzījies tuvāk segai). (1, 16. lpp.)

## „Iepazīsti papīru”

1. Saliec dotās papīra kartītes uz atbilstošā lodziņa!
2. Liec tās otrādi, otrajā pusē ir uzrakstīts burts!
3. Ja pareizi saliksi, izveidosies vārds !

**Plāns, tam spīd cauri, labi plīst, viegli burzās, krāsains, to izmanto arī, lai iesaiņotu dāvanas**

**Balts, paciets, uz tā zīmē**

**Plāns, krāsains, viegli plīst, var izmantot gatavojot apsveikumu**

**Plāns, viegli locīt, tas mēdz būt rūtainš un svītrains, tu to izmanto katru dienu**

**Ciets, biezs, izturīgs, mēdz būt krāsains**

**kreppapīrs**

**zīmēšanas papīrs**

**aplūkācijas papīrs**

**Līniju burtnīcas papīrs**

**kartons**

**L**

**A**

**B**

**I**

**!**

### Spēle „Atpazīsti savu grāmatu”

Spēles mērķis: 1) atraisīt skolēnus radošam darbam;

2) pilnveidot klausīšanās prasmes;

3) pilnveidot prasmi nosaukt lietu īpašības.

Spēles gaita.

Skolēni saliek savas grāmatas uz viena kopēja galda. Skolotājs grāmatām aizklāj priekšā segu (vai aplāj tās).

Skolēni nāk pa vienam pie grāmatām, izvēlas vienu no tām (tikai ne savu). Sauc īpašības kāda izskatās grāmata, nedrīkst lasīt grāmatas nosaukumu.

Pārējie skolēni klausās, grāmatas īpašniekam jāatpazīst sava grāmata.

Mainās vietām, grāmatas īpašnieks ieņem vadītāja vietu.

Turpina, kamēr visas grāmatas pie īpašniekiem.

Ja klasē vairāk nekā 12 skolēnu, sadala grupās pa 5 – 7 skolēni katrā grupā. Spēli spēlē tāpat.

Spēles turpinājumā skolotājs uzaicina atvērt grāmatas vidusdaļā, un ievērot, kas šajā lapaspusē zīmīgs. Aizver grāmatas ciet. Mirkli uzgaida un atkārtoti uzaicina atvērt grāmatas tai pašā vietā. Kopīgi noskaidro, ka vieglāk un ātrāk, tas būtu izdarāms, ja grāmatā būtu grāmatzīme.

### Pirkstiņspēles

Spēles mērķis: 1) vingrināt smalkās muskulatūras kustību koordināciju;

2) sagatavot skolēnu roku nepieciešamu kustību veikšanai;

3) vingrināt skolēnu uzmanību, atmiņu un koncentrēšanās spējas.

Vāru, vāru pelei putru, pieci milti katlā. (*maisā ar rādītājpirkstu plaukstā*)

Ar astīti pamaisīju. (*ar otras rokas mazo pirkstiņu pakutina plauktiņu*)

Ar snīpīti pasmēķēju. (*pieliek plauktiņu pie deguna*)

Atskrēja runcītis. (*pārscrien ar pirkstiem pār vēderu*)

Visu izgāza ! (*noplāta rokas*)

Cipu, capu vāverīte (*izkustina, it kā atbrīvojot pēc vingrošanas katra pirksta locītavu, kas tieši pie plaukstas*).

Ar ezīti riņķi griež (*izglauđa katru pirkstu līdz pirkstgalam*).

Kamēr ezis riņķi grieza (*izglauđa katru pirkstu līdz pirkstgalam*).

Vāver' koka galiņā (*pagriež roku virs galvas un pabužina matus*).

Sitam, sitam plauktiņas, kaunam mušiņas, (*sit plaukstas*)

Metam podā (*pārmaiņus ar abām rokām it kā met mušas katlā*) vārām (*intensīvi maisā ar abām rokām*)

Tēvam gaļa, mātei gaļa (*plaukšķina rokas*)

Bērniem zupa podiņā ! (*plaukšķina ar rokām pa celišiem vai ciskām*).

„Iepazīsti tekstilmateriālus”



### Spēle „Kļūda”

Spēles mērķis: 1) attīstīt skolēnu uzmanību;

2) attīstīt prasmi izteikt savu viedokli;

3) nostiprināt zināšanas drošības jautājumos ”Ievēro drošību strādājot ar grieznēm un adatu”.

Spēles gaita (aptuvenais laiks 7 min.).

Spēles gaita.

Skolotājs izsaka dažādus apgalvojumus. Skolēni uzmanīgi klausās, ja saklausa skolotāja teiktajā kļūdu, tā jāizlabo un jāpaskaidro, kādēļ apgalvojums nav pareizs. Ja skolotāja teiktais ir pareizi, tad jāpaceļ zaļā kartiņa, ja nepareizi, tad paceļ sarkano kartiņu. (23)

*Apgalvojumi:*

Strādājot ar šķērēm jāievēro drošība!

Klasesbiedram šķēres, ja tas lūdz iedot, ir jāpamet!

Šķēres drīkst likt mutē!

Kad šķēres neizmanto, tās noliek uz galda!

Otram šķēres jāpadod tā, lai asmeņi būtu vērsti pret viņu!

Adatai ir jābūt adatu spilventiņā!

Adatu var turēt mutē!

Kad adatu vairs neizmanto to iemet somā!

### Spēles „Lai top gaišs”.

Spēles mērķis: 1) vingrināt skolēnu uzmanību;

2) attīstīt prasmes izpildīt norādījumus;

3) attīstīt precizitāti.

Spēles gaita (aptuvenais laiks 7 min.).

Spēles gaita.

Katram skolēnam izsniedz 3 -5 svecītes, kas gatavotas no cieta dzeltena kartona (var uzdot kā mājasdarbu iepriekšējā stundā – izgriezt noteikta lieluma sveces). Katram rūtota lapa, uz kuras ir melnie laukumi (līdzīgi kā šaha galds) vairāk nekā svecīšu skaits.

Pēc skolotāja teiktā skolēni virza sveci pa rūtiņām (divas rūtiņas pa kreisi, divas rūtiņas uz augšu), svece vienmēr nokļūst tumšajā laukumā, ja tiek precīzi izpildīts teiktais.



### **Spēle „Kā rodas varavīksne”**

Spēles mērķis: 1) radīt priekšstatu par varavīksnes rašanos;

2) attīstīt skolēnos labvēlīgu savstarpējo saprašanas saskarsmes procesā;

3) radīt iespēju atbrīvoties no negatīvās spriedzes;

4) radīt mācību darbībai patīkamu un atbrīvotu atmosfēru.

Spēles gaita (aptuvenais laiks 10 min.).

Spēles gaita.

Sadala skolēnus 3 grupās.

1.grupa attēlo kā līst lietus – ar pirkstu galiem bungājot pa plēves gabalu.

2.grupa attēlo sauli – vienam skolēnam rokās dzeltens aplis, pārējiem skolēniem dzeltenas garas no kartona gatavotas sloksnes. Kad nolijis lietus skolēni paceļ sauli.

3.grupa attēlo varavīksni – skolēniem rokās krāsainas auduma strēmeles. Pēc lietus un saules, paceļas varavīksne.

Fonā skan mūzika.

### **Spēle „Saklausī skaņas”**

Spēles mērķis: 1) pilnveidot skolēnos interesi par dabas daudzveidību;

2) sekmēt labvēlīgu attieksmi pret dabu;

3) attīstīt spējas saklausīt;

4) veidot skolēnos sociālās prasmes.

Spēles gaita (aptuvenais laiks 10 min.).

Spēles gaita.

Skolēni sasēžas pusaplī, aizver acis. Pēc skolotājas uzaicinājuma sāk klausīties apkārtnē notiekošajā. Pēc 2 – 3 minūtēm kopīgi pārrunā dzirdēto. Pēc pārrunātā skolotājs vēlreiz liek aizvērt acis un rada jau konkrētas skaņas (lapas čaboņa, zariņa pārlaušana, kastaņu grabināšana), skolēniem jāatmin. Spēles vadītājs varbūt arī kāds no skolēniem. Skolēni var dalīties arī pa pāriem un izspēlēt divatā.

### **Spēle „Ko es apēdu?”**

Spēles mērķis: 1) attīstīt un pilnveidot garšas mehānismu;

2) veidot skolēnos sociālās prasmes.

Spēles gaita (aptuvenais laiks 10 min.).

Spēles gaita.

Skolotājs iepriekš sagatavo rudenim raksturīgos augļus – plūmes, ābolus, bumbierus, cidonijas. Skolēniem aizsien acis un dod nogaršot katru no augļiem. Jāuzmin, kas apēsts. Ja klasē ir vairāk nekā 12 skolēnu, sadalās pa grupām (grupā 3 skolēni). Katra grupa izvēlas spēles vadītāju, kurš dod nogaršot augļus. Skolēni mainās vietām, lai katram ir iespēja gan nogaršot, gan būt spēles vadītājam. (16, 75. lpp.)

### **Spēle „Smaržu noslēpumi”**

Spēles mērķis: 1) attīstīt un pilnveidot smaržas mehānismu;

2) veidot skolēnos sociālās prasmes.

Spēles gaita (aptuvenais laiks 7 min.).

Spēles gaita.

Skolotājs iepriekš sagatavo rudenim raksturīgos augļus – plūmes, ābolus, bumbierus, cidonijas. Skolēniem aizsien acis un dod ostīt katru no augļiem. Jāuzmin, kas sasmaržots. Ja klasē ir vairāk nekā 12 skolēnu, sadalās pa grupām (grupā 3 skolēni). Katra grupa izvēlas spēles vadītāju, kurš dod ostīt augļus. Skolēni mainās vietām, lai katram ir iespēja gan sasmaržot, gan būt spēles vadītājam.

Pašvērtējuma karte



### **Spēle „Baltais un melnais krēsls”**

Spēles mērķis: attīstīt spēju novērtēt savu un citu radošo darbu.

Spēles gaita (aptuvenais laiks 7 min.).

Telpā divi krēsli „baltais” un „melns” krēsls. Skolotājs aicina skolēnus vērtēt savu un pēc izvēles cita klasesbiedra darbu. Aiz „baltā” krēsla stāvot drīkst teikt tikai to, kas labs, aiz „melnā” krēsla tikai to kas bija grūts un nepatīkams. Skolēni vienmēr sāk un beidz runāt aiz „baltā” krēsla. (1, 172. lpp.)