

## LP piemēra apraksts/vizītkarte

<b>Pedagogs (vārds, uzvārds)</b>	Skaidrīte Babre
<b>Zinātniskais/akadēmiskais grāds (ja piemērojams)</b>	Bakalaura grāds pedagogijā
<b>Klase/klašu grupa (ja piemērojams)</b>	pamatskola
<b>Mācību priekšmets (ja piemērojams)</b>	Latviešu valoda
<b>Izglītības iestāde</b>	Maltas 1. vidusskola
<b>Novads</b>	Rēzeknes
<b>Kontaktinformācija (e-pasts, tālrunis)</b>	<a href="mailto:skaidrite.babre@saskarsme.lv">skaidrite.babre@saskarsme.lv</a> , tel.29373753
<b>Labās prakses piemērs</b>	Spēle latviešu valodās stundām „Vārdšķiras”
<b>LP piemēra mērķis/uzdevumi</b>	Nostiprināt un pārbaudīt skolēnu zināšanas par īpašības vārdu, skaitļa vārdu, vietniekvārdu un apstākļa vārdu.
<b>Iesaistīto skolēnu (grupa, klase) raksturojums (ja piemērojams)</b>	Spēle domāta 6. klases skolēniem, tā kā programmā ir paredzēta minēto vārdšķiru apguve. Klasē 20 skolēni.
<b>Strukturēts LP piemēra apraksts</b>	<p>Lai nostiprinātu un pārbaudītu skolēnu zināšanas par īpašības vārdu, skaitļa vārdu, vietniekvārdu un apstākļa vārdu, izveidoju spēli „Vārdšķiras”. Sākumā izstrādāju spēles noteikumus, izveidoju spēles laukumu, jautājumu un atbilžu kartiņas četrām vārdšķiru kategorijām. Sagādāju nepieciešamo inventāru: metamo kauliņu, četrus kauliņus staigāšanai, jo klasi dalīju četrās grupās, krāsainus žetonus.</p> <p>Kad tika izņemta paredzētā mācību viela par šīm četrām vārdšķirām (īpašības vārds, skaitļa vārds, vietniekvārds un apstākļa vārds), tēmu apguves noslēgumā tika aprobēta spēle.</p> <p>Spēles uzdevumi: pareizi atbildēt uz četrām kategoriju jautājumiem un saņemt atbilstošas krāsas žetonu. Ja ir saņemti visu krāsu žetoni, grupa uzvarējusi. Spēles gaita: katra grupa ripina metamo kauliņu un pārvieto savu figūru pulksteņa rādītāja virzienā par tik laiciņiem, cik uzmetis uz metamā kauliņa. Tad atbild uz jautājumu no tās kategorijas, kuras krāsas laukumā atrodas. Jautājumu nolasa kāds no blakus grupas pa labi.</p> <p>Ja atbilde ir nepareiza, gājiens pāriet pie nākošās grupas.</p> <p>Ja atbilde ir pareiza, grupa saņem tādas pašas krāsas žetonu, kāda ir jautājumam.</p> <p>Ja jāatbild uz tādas pašas kategorijas jautājumu, kāds žetons grupai jau ir, atbildot pareizi, grupa nesaņem vēl vienu žetonu, bet iegūst iespēju vēl vienam gājienam.</p>

**Projekts „Pedagogu konkurētspējas veicināšana izglītības sistēmas optimizācijas apstākļos”  
Vienošanās Nr.2009/0196/IDP/1.2.2.1.5/09/IPIA/VIAA/001**

	Spēlējot spēli, skolēni uz jautājumiem atbildēja ar interesi, radās motivācija uzmanīgi klausīties citu grupu skolēnu atbildes, lai nepieļautu kļūdas pašiem un uzvarētu.
<b>Instrumentārijs</b>	Grupu darbs
<b>Apliecinātie dati, fakti un piemēri (ja piemērojams)</b>	Spēli var izspēlēt pa mācību stundu. (kartiņas no spēles norises pielikumā).
<b>Sasniegtais rezultāts</b>	Spēlējot šo spēli, skolēni nostiprināja un pārbaudīja savas zināšanas par īpašības vārdu, skaitļa vārdu, vietniekvārdu un apstākļa vārdu. Manuprāt, spēle ir izdevusies, tas ir viens no veidiem, kā skolēniem teorijas apguvi par vārdšķirām padarīt interesantāku. Šo spēli noteikti izmantošu arī savā turpmākajā pedagoga darbā, tā ieinteresējot un motivējot skolēnus apgūt latviešu valodas vārdšķiras. Līdz ar to mērķis- nostiprināt un pārbaudīt skolēnu zināšanas par īpašības vārdu, skaitļa vārdu, vietniekvārdu un apstākļa vārdu- ir sasniegts. Teoriju var mācīties interesanti.
<b>Sadarbība</b>	Ar skolēniem
<b>LP piemēra izmantošanas iespējas</b>	Piedāvāto spēli citi latviešu valodas skolotāji var izmantot gan 6., gan 9. klases skolēniem. Arī citi interesenti var spēlēt šo spēli, lai uzlabotu savas zināšanas par šīm latviešu valodas vārdšķirām.
<b>Cita būtiska informācija</b>	Spēles spēlēšanas noteikumi jautājumu un atbilžu kartiņas, spēles laukums doti pielikumā.
<b>Datums</b>	30.03.2011.