



## IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ

Projekts „Pedagogu konkurētspējas veicināšana izglītības sistēmas optimizācijas apstākļos”  
vienošanās Nr.2009/0196/1DP/1.2.2.1.5/09/IPIA/VIAA/001

### LP piemēra apraksts/ vizītkarte

<b>Pedagogs (vārds, uzvārds)</b>	<b>Ineta Melne</b>
<b>Zinātniskais/akadēmiskais grāds (ja piemērojams)</b>	Profesionālais maģistra grāds izglītības zinātnē un karjeras konsultanta profesionālā kvalifikācija
<b>Klase/klašu grupa (ja piemērojams)</b>	Vidusskola ( var arī pamatskolā)
<b>Mācību priekšmets (ja piemērojams)</b>	Kultūras vēsture, kulturoloģija, vizuālā māksla
<b>Izglītības iestāde</b>	Nautrēnu vidusskola
<b>Novads</b>	Rēzeknes novads
<b>Kontaktinformācija (e-pasts, tālrunis)</b>	<a href="mailto:inetamelne@inbox.lv">inetamelne@inbox.lv</a> ; m.t. 29402918
<b>Labās prakses piemērs</b>	<b><i>Radošie darbi un spēles kultūras vēsturē</i></b>
<b>LP piemēra mērķis/uzdevumi</b>	<i>Attīstīt prasmi pielietot zināšanas, modelēt situācijas saskaņā ar aprakstu, analizēt un salīdzināt, pieņemt lēmumus, izvirzīt mērķus, ieviest korekcijas.</i>
<b>Iesaistīto skolēnu (grupa, klase) raksturojums (ja piemērojams)</b>	<i>Katrai spēlei, darbam pielikumā ir instrukcija, kas raksturo darba procesu un svarīgāko informāciju, norādījumus. Darboties var gan klasē, gan grupās, kā arī individuāli ( nepieciešamas tikai nelielas korekcijas, ko katrs var sev piemērot.)</i>
<b>Strukturēts LP piemēra apraksts</b>	<p>Spēle ir noteiktu darbību kopums, kam ir sacensības pazīmes un ar ko cenšas sasniegt vēlamu rezultātu, izmantojot prasmes, iemaņas un apstākļu nejaušu sakritību.</p> <p>Spēli var raksturot arī kā ar ārējiem paņēmieniem un noteikumiem saistītu vai aktīvu situatīvu darbību, kurai ir atbilstošs aktivizējošs un stimulējošs raksturs.</p> <p>Spēles funkcijas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Kognitīvā- veicina spēju attīstību;</li><li>○ Darbības- motivē iesaistīties;</li><li>○ Sociālā- palīdz attīstīt sadarbības prasmes;</li><li>○ Izklaidējoša- relaksācija, apmierinājums.</li></ul> <p>Pielikumā aplūkoti vairāki spēļu veidi:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Spēle „Ceļotāji”.</li></ul> <p>Instrukcija: Spēli var spēlēt no 2. – 4. dalībnieki ( pāri vai grupā) . Spēlei ir vadītājs, kas seko un vērtē atbildes (</p>



## IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ

Projekts „Pedagogu konkurētspējas veicināšana izglītības sistēmas optimizācijas apstākļos”  
vienošanās Nr.2009/0196/1DP/1.2.2.1.5/09/IPIA/VIAA/001

	<p>atbildes ir atbilžu lapā). Nepieciešams metamais kauliņš, katra dalībnieka atšķirības zīme. Uzmet ciparu un virzās bultas virzienā, ja atbildi nezina, tad izlaiž vienu gājienu. Katrs dalībnieks virzās bultiņas virzienā uz priekšu tikai pie pareizi atbildētiem jautājumiem. Uzvar tas, kurš pirmais nonāk finišā.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spēle „<b>Balts vai melns</b>”:</li> </ul> <p>Instrukcija: Izvēlieties vienu no atbildes variantiem! Atbildot uz jautājumu ar „jā”, jūs virzāties uz priekšu pa tumšo bultiņu, atbildot ar „nē”- pa gaišo bultiņu. Pareiza ir tikai viena atbilde.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spēle „<b>Bingo</b>”</li> </ul> <p>Spēli var spēlēt no 2-6 dalībnieki, ja nepieciešams, arī klase ( ja ir pietiekošs skaits jautājumu). Katra pareiza atbilde saņem vienu punktu, ja nepareizi atbild- 0. Spēles vadītājs seko atbildēm un liek punktus, uzvar tas, kurš saņēmis visvairāk punktu. Var spēlēt arī uz i un ni- par 3 pareizām atbildēm saņem i, bet tikai par vienu pareizu atbildi- ni.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kārtējās pārbaudes veids noslēdzot tematu, tēmu- <b>Ko es zinu?</b></li> </ul> <p>Instrukcija: Spēlē grupa vai pāris, kuri saņem divas kaudzes – vienu ar jautājumiem, otru ar atbildēm. Uzdevums pareizi atbildēt- savienot jautājumu un atbildi. Par veiksmīgi veiktu darbu var likt ieskaitīts. Skolotājs pārbauda darbu, norāda kļūdas. Ja skolēni ir pareizi atbildējuši uz visiem jautājumiem, tad šo tematu viņi pārzina.</p>
<b>Instrumentārijs</b>	<i>Izmantotā mācību darba metode- spēle, radošais darbs. Resursi- atbalsta materiāli, darba lapas, instrukcijas un spēles apraksti.</i>
<b>Apliecinātie dati, fakti un piemēri (ja piemērojams)</b>	<i>Spēles tika praktiski pielietotas vidusskolas 10-12. Klasēm, jo palīdzēja papildināt zināšanas, nostiprināt tās un arī iemācīties kaut ko jaunu. Papildmateriāli aplūkojami pielikumā.</i>
<b>Sasniegtais rezultāts</b>	<i>Aktivizēt un stimulēt darboties, ko veicina spēles funkcijas: kognitīvā- veicina spēju attīstību, darbības- motivē iesaistīties, sociālā- palīdz attīstīt sadarbības prasmes, izklaidējoša- gūt apmierinājumu un relaksēties.</i>
<b>Sadarbība</b>	<i>Ar kolēģiem, skolēniem ( dažāda vecuma un skaita dalībnieki), vecākiem u.c.</i>
<b>LP piemēra izmantošanas iespējas</b>	<i>Pielietot var dažādi, vissvarīgākais uzdevums būtu- mainīt mācīšanās veidus un saskatīt līdzības ar zināmo, apgūto citos mācību priekšmetos. Pēdējās spēles ir piemērotas pamatskolas posmā, apgūstot vizuālo mākslu.</i>
<b>Cita būtiska informācija</b>	<i>Radoši darbojoties, šīs spēles, darbus var piemērot ļoti dažādos veidos un ne tikai vidusskolēniem, bet arī vienkāršojot uzdevumus, arī pamatskolā.</i>
<b>Datums 3.04.2012.</b>	