



Spēļu metodes izmantošana iekļaujošajā izglītībā

Tukuma novada speciālās izglītības iestāde

Aiva Leitāne

Katrīna Livčāne



Plāns

- Īss ieskats pamatojumam par spēļu metodes pozitīvo pielietojumu
- Digitālās spēles, iespējas un piemērs
- Galda spēles (skolotāja veidotas, skolēnu veidotas)
- Citu skolotāju pieredze
- Secinājumi un ieteikumi

Kāpēc spēles?



- būtisks elements visu bērnu un bērnu ar īpašām vajadzībām attīstībā
- brīnišķīgs rīks, kas palīdz bērniem ar speciālajām vajadzībām sadarboties grupā
- bērni mācās sazināties ar citiem, paust jūtas, kontrolēt savu uzvedību un attīstīt problēmu risināšanas prasmes
- bērni apgūst dažādus veidus, kā veidot attiecības ar citiem
- vide un spēles materiāli atbilst bērna attīstības līmenim un spējām, un tie ir efektīvi instrumenti

Spēļu veidi



- Individuāla
- Paralēli (iespēja skatīties, ko citi dara)
- Grupā (sadarbojas ar citiem)
- Kinētiskā vai fizisko aktivitāšu spēle, piemēram, skriešana, kāpšana, slidošana un citas fiziskās aktivitātes spēles
- Konstruktīva – būvniecība, kad skolēni izmanto materiālus, lai kaut ko uzbūvētu
- Spēles ar noteikumiem, ja bērni spēlē saskaņā ar noteikumiem (piemēram, galda spēle vai spēle ar bumbu)
- Digitālās spēles
- Lomu spēles un simulācijas

Spēļu metodē balstīta mācīšanās

- spēles izmantošana kā pamatdarbība vai mācību stundas papildinošs elements, saglabājot mācīšanos kā galveno iznākumu
- ar spēli saistīta mācīšanās nodrošina pozitīvu mācību vidi, palīdz skolēniem darboties pašvadīti
- ar spēli saistīta mācīšanās veicina pozitīvu sociālo mijiedarbību, attīsta 21. gadsimta prasmes un uzlabo akadēmiskos rezultātus
- izmantojot spēles elementus, pedagogi var noturēt skolēnu uzmanību, radīt interesi par veicamajiem uzdevumiem un uzlabot skolēnu pārliecību par savām spējām, jo īpaši skolēniem ar speciālajām vajadzībām

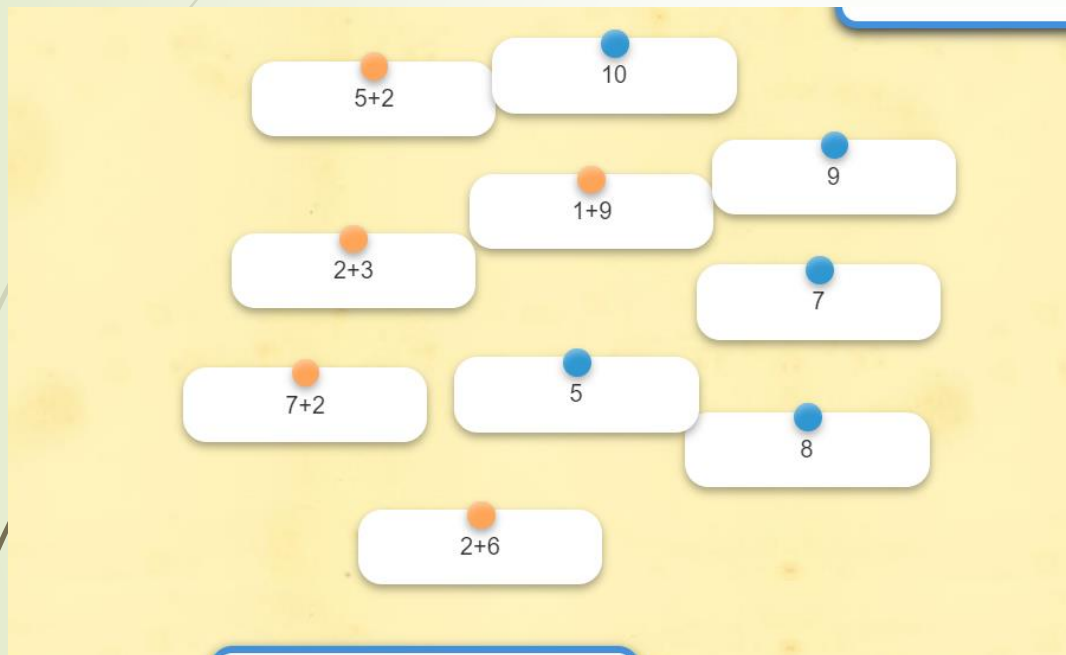


Kā sagatavoties spēļu metodes izmantošanai klasē

- pedagogam jā sāk ar to, ka jāzina, kāda spēle būs piemērota tieši saviem skolēniem, lai pilnveidotu viņu prasmes, veicinātu jaunu zināšanu apguvi vai nostiprinātu jau apgūtās prasmes un zināšanas
- tai jābūt izklaidējošai un jāatbalsta jaunu zināšanu un prasmju apguvi
- pedagogiem ir jāzina, cik daudz skolēns zina par tehnoloģijām, vai cik daudz skolēnam patīk sadarboties ar citiem
- skaidra spēles gaita, rezultāts

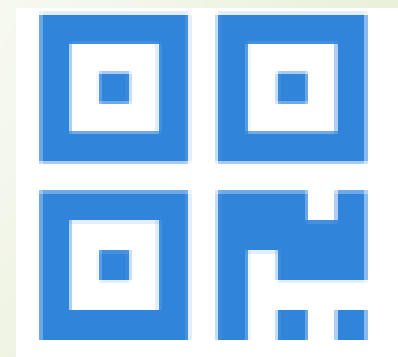


Tiešsaistes spēles



- Tehnoloģijas aktivitātes ļauj bērnam ar īpašām vajadzībām justies iesaistītam un spējīgam veikt uzdevumu
- Ir daudz spēļu tiešsaistē un programmu, ko jūsu skolēns varētu izmēģināt, kā arī pārbaudīt savas zināšanas un prasmes: LearningApps, Kahoot, Quizizz, Quizlet, Genial.ly, Wordwall....

➤ Spēle





LearningApps spēles

<https://learningapps.org>

Iespējas:

- izveidot savu lietotāja kontu (glabāt savas spēles)
- kopēt un izmantot citu skolotāju izveidotos uzdevumus, tos nepārveidojot vai pielāgojot, rediģējot, tulkojot
- izveidot savus interaktīvus uzdevumus, testus pēc dotajiem paraugiem, tekstu kombinēt ar video, attēliem, skaņu, saitēm uz citiem resursiem

Uzdevumus var uzdot visai klasei vai individuāli katram skolēnam.

Atsevišķas aktivitātes var pildīt kā pāru darbu, kas ietver sacensības elementus.

Izveidotās interaktīvās spēles ir savietojamas ar e-mācību vidēm, piem. Moodle.

LearningApps games

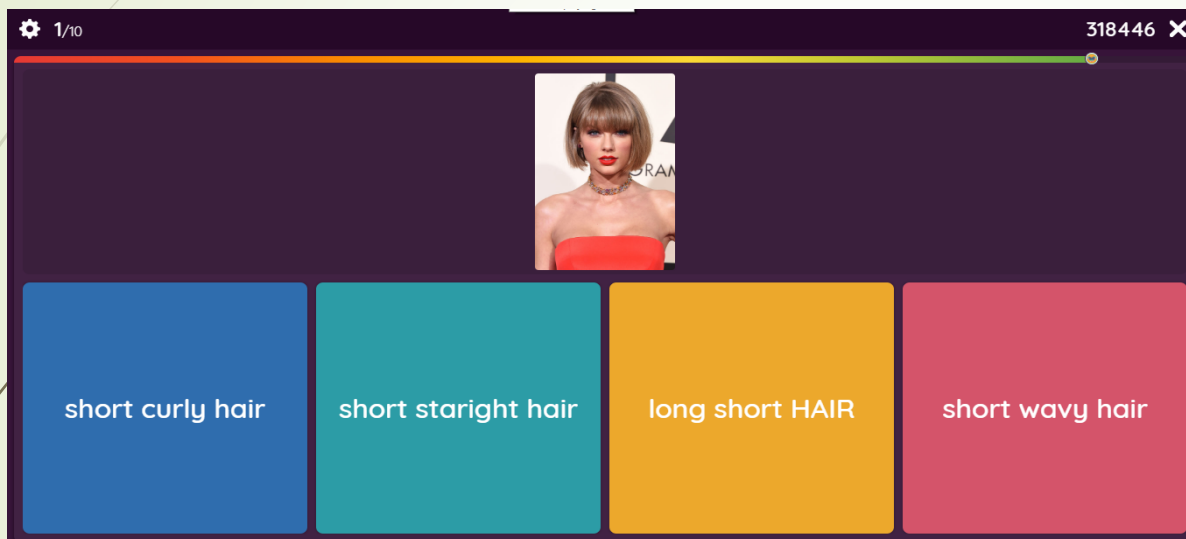


- Instrukcijas ir vienkāršas: izmantot ideju; izvēlēties veidni; aizpildīt saturu; saglabāt lietotni; koplietot
- Pieejama video pamācība, kas palīdzēs izmantot jau izveidotās un veidot savas spēles pēc dotā šablona
- Var augšupielādēt audio, video, attēlus un tekstu
- Varat arī pievienot atsauksmes un ieteikumus, lai palīdzētu izglītojamajiem saņemt pareizās atbildes un saprast, kāpēc viņu atbilde ir pareiza vai nepareiza

Link to [LearningApps](#)

25.10.2022.

Tiešsaistes spēles



joinmyquiz.com

6703 9891

[Pievienoties spēlei](#)

[Rezultāti](#)



Quizizz

- Fantastisks, viegli lietojams tiešsaistes rīks, kas ļauj ne tikai izmantot spēles elementus, bet veikt arī formatīvo vērtēšanu mācību procesa laikā, saņemt vērtējumus un analizēt iegūtos datus
- Piedāvā iespēju ne tikai klātienē sinhroni piedalīties spēlē, bet arī asinhroni veikt uzdevumus sev piemērotā laika klasē vai mājās
- Jautājumus var piedāvāt sajauktā kārtībā. Atbildes var dot jauktā kārtībā
- Iespēja redzēt atbildi pēc jautājuma atbildēšanas
- Iespēja redzēt atbilžu kopsavilkumu
- Iespēja dot papildus punktus par ātru atbildi
- Iespēja rādīt jauktas bildītes pēc katra jautājuma, kā arī papildināt spēli ar mūziku



Quizizz iespējas

- Veids kā novērtēt klases zināšanas stundas beigās
- Katrs skolēns strādā savā tempā
- Tūlītēja atgriezeniskā saite
- Jau gatavi interaktīvi testi un spēles (arī skolotāji no Latvijas)
- Pārbaudes jautājumi sagrupēti pa tēmām
- Redzama rezultātu tabula, kamēr skolēni pilda
- Spēle beidzas, kad pēdējais skolēns pabeidzis, vai arī beidzas skolotāja noteiktais laika limits
- Iespējams uzlikt izpildīšanas laiku (viena diena, divas nedēļas), ja gribam, lai skolēni sagatavojas vai izpilda kā mājas darbu

Individuāli sasniegumi

QUIZZ

Search

Reports

Enter Code

A

Aiva Leitane

Plan: Basic

Upgrade to Super

Create

Explore

My library

Reports

Classes

Settings

Palīdzība

2000P1

Artūrs

2 attempts

14

100%

Accuracy

11400

Score

Email to Parent

Evelīna

1 attempt

14

100%

Accuracy

11400

Score

Email to Parent

Aigars. Se

1 attempt

14

100%

Accuracy

11400

Score

Email to Parent

Agrita

1 attempt

14

100%

Accuracy

10500

Score

Email to Parent

Raivis*

3 attempts

14

100%

Accuracy

10500

Score

Email to Parent

karina

1 attempt

14

100%

Accuracy

10500

Score

Email to Parent

līga

1 attempt

14

100%

Accuracy

10500

Score

Email to Parent

25.10.2022.

9. Where is department store?

 Evaluate 

a		21 Participants	70 %	
b		4 Participants	13 %	
c		2 Participants	7 %	
d		1 Participant	3 %	
	Unattempted	2 Participants	7 %	

3. Shakespeare _____ (write) a lot of plays.

 Evaluate 

a	written	3 Participants	19 %	
b	has written	2 Participants	13 %	
c	wrote	6 Participants	38 %	
d	have written	3 Participants	19 %	
	Unattempted	2 Participants	13 %	

QUIZZZ															
Search															
Reports															
Enter Code															
Aiwa Leitane Plan: Basic Upgrade to Super Create Explore My library Reports Classes Settings More Palīdzība	Aigars. Se	11400 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Agrita	10500 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Raivis	10500 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	karina	10500 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	līga	10500 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Artūrs	10500 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	mareks	10500 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Raivis	10500 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Amanda Sofia	10500 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Eva	9900 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Lelde	9300 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Raivis	9100 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Rainers	8700 (86%)	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓
	maksims	8500 (93%)	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Evelina	3100 (36%)	—	—	—	—	✓	✓	—	✓	—	—	✓	—	✓

Galda spēles



- izvēlies spēli, kas patīk skolēniem
- pārdomā noteikumus, lai tie būtu piemēroti skolēniem
- spēles un izklaides elements + zināšanas un prasmes

Bingo



25.10.2022.

Saliekamais bilžu kubs



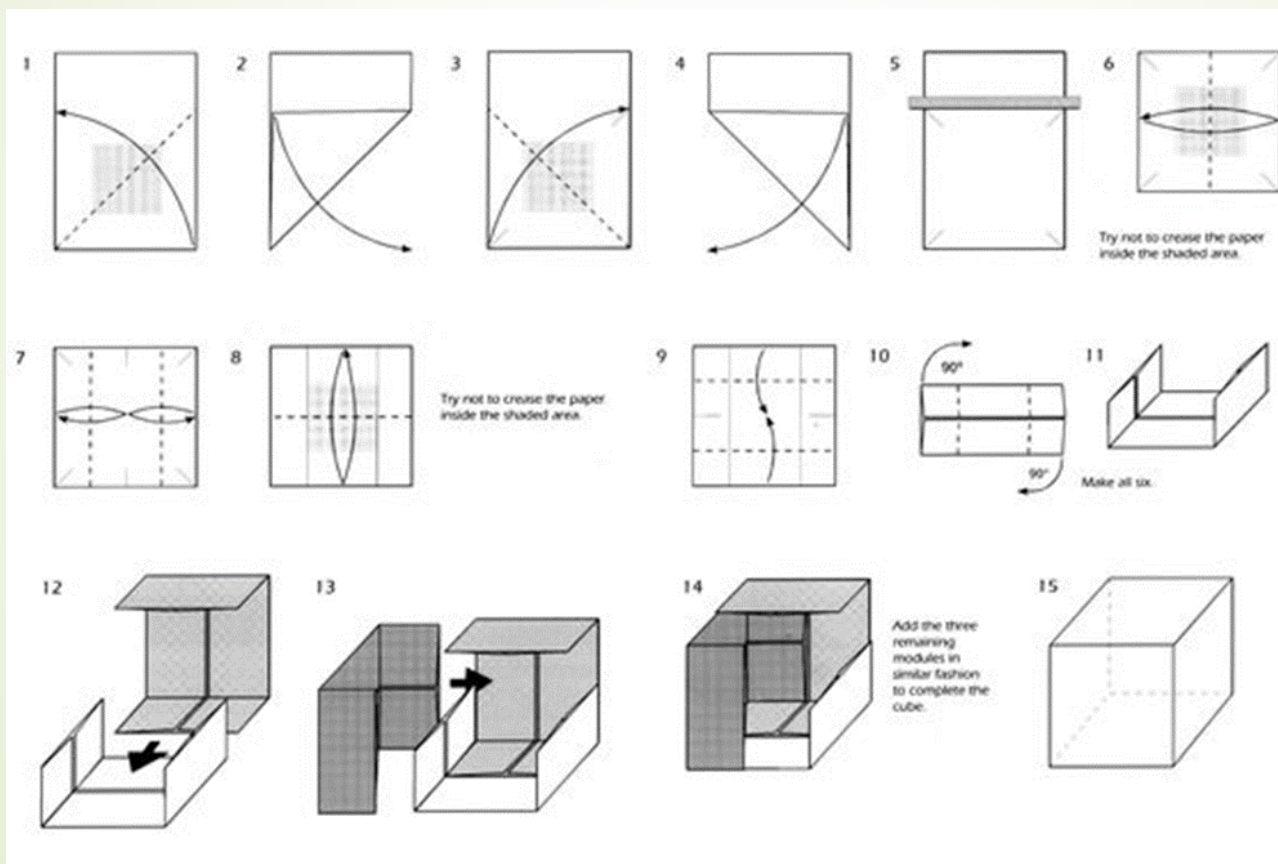
Saliekamā bilžu kuba izgatavošanai un spēlēšanai skolēns attīsta dažādas iemaņas:

- Papīra locīšanā nepieciešama precizitāte, akurātums
- Mazā kuba salikšana prasa telpisko domāšanu, pacietību
- Lielā kuba salikšanā no 8 mazajiem jāievēro secīgums



Saliekamā bilžu kuba izgatavošana

Mazo kubu gatavošanas shēma



Saliekamā bilžu kuba izgatavošana

Mazo kubu gatavošana

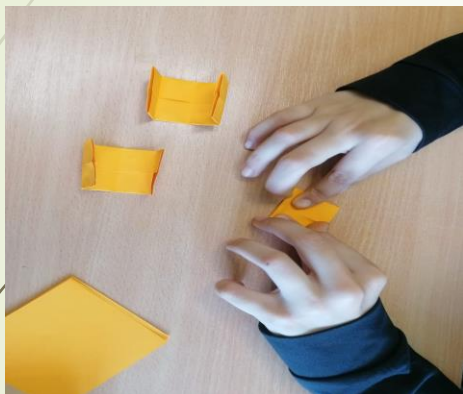


25.10.2022.

Saliekamā bilžu kuba izgatavošana

Lielā kuba salikšana

Profesiju attēlu pielīmēšana

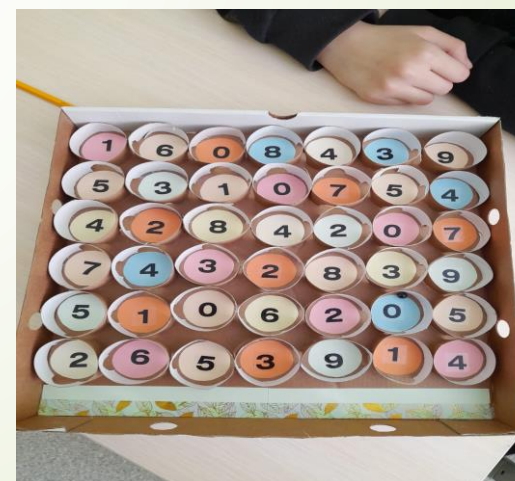
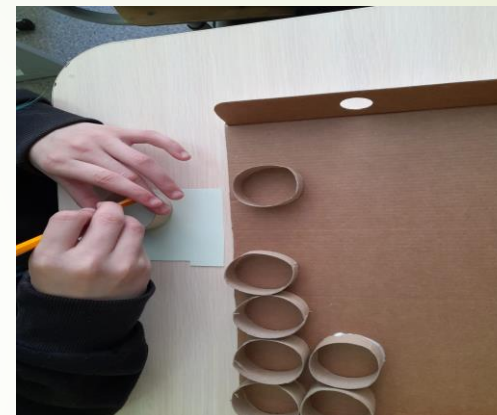


«Labirints» kastē

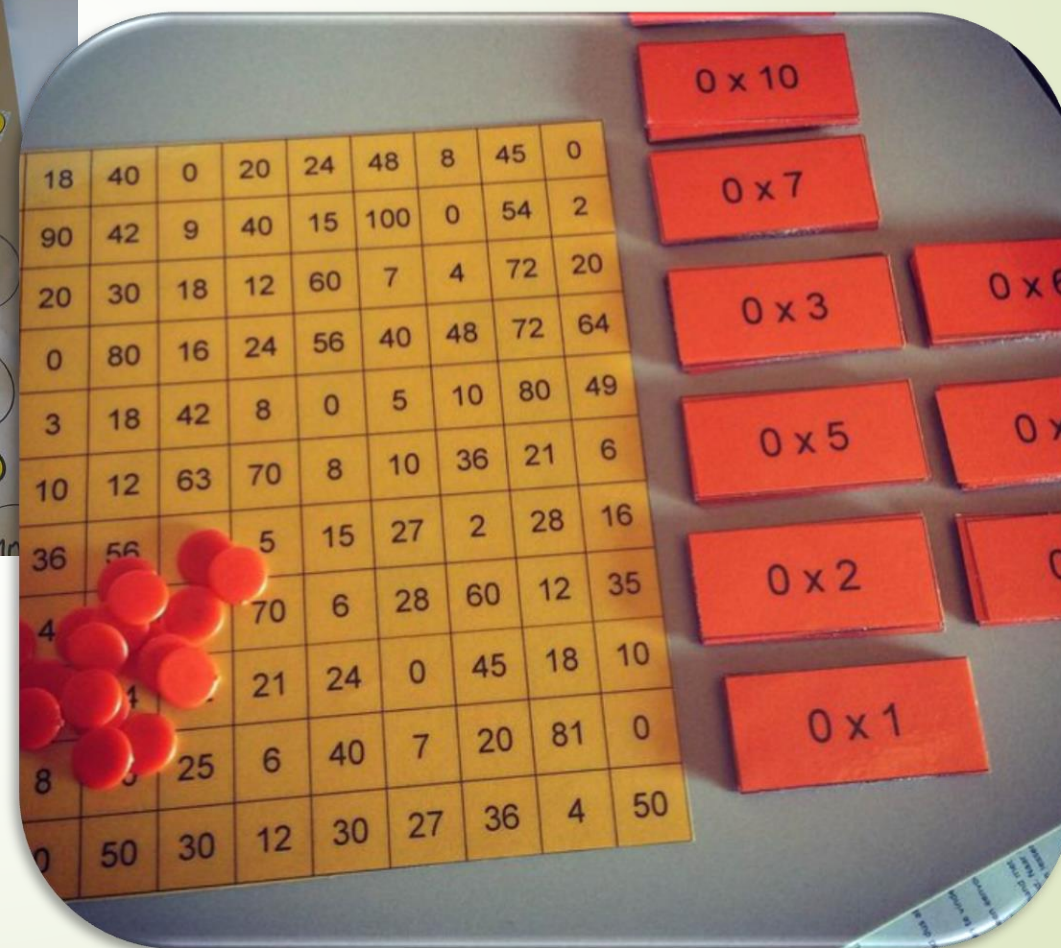
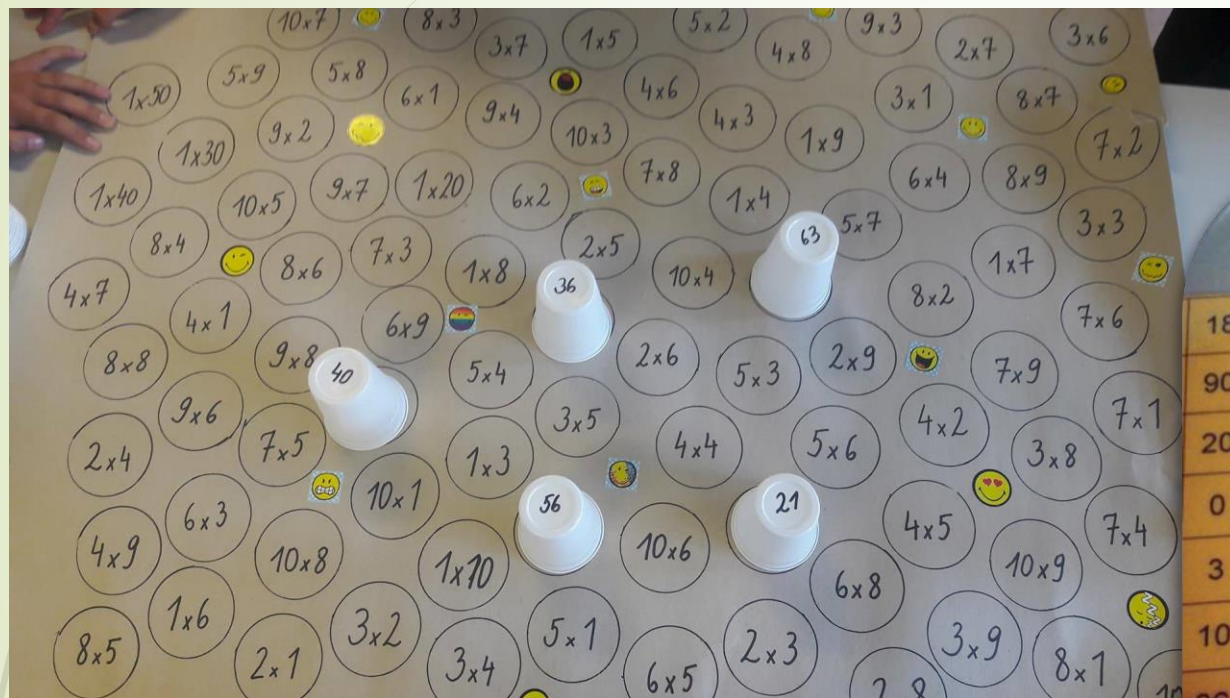


- “Labirintu” spēles izgatavošanā ir izmantoti otrreizējie materiāli. Par pamatu tiek ņemta kartona kaste.
- Konkrētā spēle ir izgatavota matemātisko darbību apgūšanai, nostiprināšanai, atkārtošanai un uzmanības koncentrēšanai, taču mainot uzlīmes, spēles izmantošanas iespējas ir ļoti plašas.
- Var izmantot attēlus, skaitļus, burtus, krāsas
- Uzdevumu iespējas: nosaukšana, matemātiskas darbības, stāsta veidošana, instrukcijas, pareizās atbildes meklēšana....

“Labirintu” spēles izgatavošana



Matemātisko darbību spēles



25.10.2022.

Domino un spēle «Patiesība un meli»

Start	5x8	40	3x2
6	10x5	50	8x1
8	9x9	81	8x7
56	9x10	90	3x4





Secinājumi

1. Spēļu gatavošanas un spēlēšanas laikā tiek veikta daudzfunkcionāla radoša darbība;
2. Spēles var veiksmīgi izmantot mācību procesā kā mācību metodi, jo metodes izmantošanai ir vairākas priekšrocības:
 - spēle atdzīvina gan mācību, gan audzināšanas stundu, gan pulciņa nodarbību;
 - gatavojot spēles un spēles laikā skolēni aktīvi iesaistās darbībā, kura kļūst produktīvāka;
 - spēles laikā veidojas savstarpējas uzticēšanās un labvēlības atmosfēra klasē;
 - spēles laikā skolēni spēj veikt daudz grūtākus un sarežģītākus uzdevumus, kas ir ļoti aktuāli speciālajā izglītībā;
 - spēles laikā formālā komunikācija (sazināšanās, saskarsme) pārveidojas par personisko.



Secinājumi

Spēļu gatavošanas un spēlēšanas laikā tiek veikta skolēnu audzināšana, turklāt tā ir nemākslota, dabiska un tādēļ neizraisa nekādu pretestību.

4. Skolotājam gatavojot spēles ar speciālās izglītības iestādes bērniem nepieciešams:

- vadīt procesu atbilstoši skolēnu attīstības līmenim;
- nepārtraukti rūpēties par pozitīvu emocionālo atmosfēru nodarbību laikā;
- maksimāli balstīties uz skolēnu patstāvīgo darbību;
- spēles gatavojot un spēlējot nodarbināt visus skolēnus visu nodarbības laiku.

5. Spēle ir mācību metode, kuras laikā skolēniem tiek dota iespēja praktiski izmantot iepriekš iegūtās zināšanas, prasmes un iemaņas un apgūt jaunas.

Paldies par uzmanību!

Tukuma novada speciālās izglītības iestāde

aiva.leitane@tukums.lv

[Saite uz mājas lapu](#)



25.10.2022.