



IDEJU PŪZNIS

Metodisko izstrādņu krājums
pirmsskolas skolotājiem

Jana Grava, Svetlana Ušča (red). *Ideju pūznis* : metodisko izstrādņu krājums pirmsskolas skolotājiem. 2025, 51 lpp.

Autori: Armands Eglītis, Daina Ušča, Līva Kļaviņa, Viktorija Benete, Samanta Kaire, Sindija Zimba, Alda Solovjova

Redaktores: Jana Grava, Svetlana Ušča

Tehniskā redaktore: Ginta Šneidera

Vāka dizains: Zaiga Pettere-Kaļiņina

Krājums tapis Rēzeknes Tehnoloģiju akadēmijas (RTA) un Rīgas Tehniskās universitātes Liepājas akadēmijas (RTU LA) sadarbības rezultātā, tā mērķis ir veicināt studentu iesaisti metodisko materiālu izstrādē un popularizēšanā. Krājumā apkopoti studējošo izstrādātie metodiskie materiāli pirmsskolai, kas var noderēt gan topošajiem, gan esošajiem pirmsskolas skolotājiem idejai un praktiskajam darbam.

Rekomendējusi publicēšanai RTA Izglītības, valodas un dizaina fakultātes Dome 2025. gada 17. martā un RTU LA Dome 2025. gada 3. martā.

© RTA, 2025

© RTU LA, 2025

© Autoru kolektīvs, 2025

Online ISSN 2592-9976



SATURS

DIDAKTISKĀS SPĒLES

- 2 **Armands Eglītis**
SPĒLE “NU VISI 33 IR KLĀT!”
- 25 **Daina Ušča**
DIDAKTISKĀ SPĒLE “CIPARU APLIS”
- 27 **Līva Kļaviņa**
DIDAKTISKĀS SPĒLES UN ROTAĻAS BĒRNU VALODAS ATTĪSTĪBAI
PIRMSSKOLĀ
- 31 **Viktorija Benete**
DIDAKTISKĀ SPĒLE “BURTU KLUČI”
- 32 **Samanta Kaire**
EMOCIJU SPĒLE

ROTAĻVINGRINĀJUMI

- 34 **Sindija Zimba**
MATEMĀTISKĀ PASAKA TĒLPISKO PRIEKŠSTATU ATTĪSTĪBAI
- 45 **Alda Solovjova**
ROTAĻVINGRINĀJUMI RAKSTĪTMĀCĪBAI

**SPĒLE “NU VISI 33 IR KLĀT!”****Armands Eglītis**

Rēzeknes Tehnoloģiju akadēmija

Mērķis: veicināt pirmsskolas izglītības 3. posma bērnu valodu mācības jomas apguvi āra vidē, pielietojot autora izstrādātu metodisko materiālu – spēli.

Mērķauditorija: 5–6 gadus veci bērni.

Spēles noteikumi

Pārvietojoties pa izglītības iestādes teritoriju, bērni sameklē visas (skolotāja iepriekš izvietotās) spēles kartiņas un izlasa, kas uz tām rakstīts. Pie katras kartiņas ir piestiprināts zīmogs, ar to kontroles lapā pie atbilstošā skaņas apzīmējuma veic nospiedumu. Pēc spēles aktīvās daļas izpildes, bērni veic visus papilduzdevumus (uzdevumus iespējams veikt paša izvēlētā secībā). Par katru izpildīto papilduzdevumu kontroles lapā tiek ielīmēta viena uzlīme (6 papildus uzdevumi = ar 6 uzlīmēm).

Spēles gaita redzama 1. tabulā.

1. tabula

Spēles “Nu visi 33 ir klāt!” apraksts

Spēles norise	
Ievada daļa	<ol style="list-style-type: none">1) Bērni klausās R. Kaupera dziesmu “Joka pēc alfabēts” – https://www.youtube.com/watch?v=W5e9GJfHC4A.2) Katram bērnam rokās ir kartiņa ar kādu no alfabēta burtiem, klausoties bērni atbilstoši tekstam paceļ attiecīgā dziesmas teksta vārda pirmo skaņu – tās apzīmējuma burtu.
Galvenā daļa	<ol style="list-style-type: none">1) Skolotājs rosina bērnus pastāstīt, par ko bija dziesma un kā tā saistīta ar nedēļas tēmu “Nu visi 33 ir klāt!” (<i>Par ko bija dziesma? Kas ir tie 33?</i>)2) Skolotājs katram bērnam iedod spēles kontroles lapu un izskaidro spēles noteikumus.3) Bērnu darbības:<ul style="list-style-type: none">• bērni brīvi pārvietojoties pa pirmsskolas izglītības iestādes teritoriju, meklē teritorijā izvietotās kartiņas ar burtu zīmogiem;• atrodot kartiņu, izlasa un pie atbilstošās pirmās skaņas apzīmējuma burta veic nospieduma atzīmi ar burta zīmogu;• kad atrastas visas kartiņas, bērni dodas pie skolotāja, kur saņem tālākos norādījumus;• bērni izpilda sešus papildus uzdevumus, par katru uzdevumu saņemot uzlīmi.

Spēle "Nu visi 33 ir klāt!"

Armands Eglītis

1. tabulas turpinājums

<p>Nobeiguma daļa</p>	<p>1) Skolotājs aicina bērnus dalīties ar savām emocijām, raksturot, kas sagādāja prieku un kas bija sarežģīts.</p> <p>2) Pēc spēles bērni veic dažādas darbības, lai nostiprinātu apgūto skaņu apzīmējumus – burtus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • izliek no dabas materiāliem burtu, kura simbolu izvelk no pārsteigumu kastes; • raksta burtu smiltīs (burtu, kura simbolu izvelk no pārsteigumu kastes); • izvēlas vienu burta siluetu un noklāj to ar apkārtņē uzziedējušiem ziediem (pienenēm, neaizmirstulītēm u. c. ziedošiem savvaļas ziediem, kurus iespējams atrast izglītības iestādes teritorijā); • izmantojot ūdeni un smiltis, izveido no pārsteigumu kastes izvilktu burtu simbolu; • saskaita, cik skaņu ir alfabētā (skaitīšanai izmanto pie nojumes sienas esošo burtu sienu); • ar asfalta krītiņiem uz asfalta raksta burtu un tam blakus uzzīmē lietu, priekšmetu, kurš sākas ar burtu, kura simbolu izvelk no pārsteigumu kastes. <p>Katram veicamajam uzdevumam bērns no pārsteigumu kastes izvelk citu skaņu kartiņu ar burta simbolu.</p>
------------------------------	---

Spēli iespējams spēlēt arī telpās, taču, spēlējot to ārā vidē, bērniem tiek dota iespēja pārvietoties sev vēlamā veidā un tempā. Nobeiguma daļā izmantotie papildus uzdevumi būs atbilstošāki tieši darbībai ārā vidē, taču tos iespējams pielāgot arī darbībai iekštelpās, piemēram, slapju smilšu gadījumā izmantojot plastilīnu, un pļavas ziedu vietā - plēstu mozaīku vai kādu citu tehnoloģisko paņēmieni (dziju, auduma gabalus, dažādus graudus u.c. materiālus). Burta rakstīšanu smiltīs iespējams aizstāt ar tā rakstīšanu uz lapas neierobežotā laukumā, var izmantot arī mazās tāfelītes. Savukārt burta izlikšanai no dabas materiāliem var izmantot jebkurus grupiņas dabas centrā pieejamos dabas materiālus vai konstruēšanas centrā pieejamos Lego klučus un citus konstruēšanas materiālus.

Spēles ietvaros tiek apgūtas visas mācību jomas, taču kā dominante spēlē ir valodu mācību joma un tās sasniedzamie rezultāti (2. tabula).

2. tabula

Sasniedzamie rezultāti mācību jomās

(autora veidota, balstoties uz Skola 2030 sasniedzamajiem rezultātiem mācību jomās)

Mācību joma	Sasniedzamais rezultāts
<p>Valodu</p>	<p>1) Atšķir un nosauc skaņas vārdā.</p> <p>2) Skaņu apzīmē ar atbilstošu burtu.</p> <p>3) Raksta rakstītos burtus neierobežotā laukumā.</p> <p>4) Pareizi izrunā visas skaņas.</p> <p>5) Lasa vārdus un saprot izlasīto.</p>
<p>Dabaszinātņu</p>	<p>1) Novērojot, salīdzinot un eksperimentējot izzina apkārtņē raksturīgo iežu un ūdens īpašības.</p>
<p>Matemātikas</p>	<p>1) Praktiskā darbībā nosauc priekšmetu skaitu desmit apjomā.</p>

SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"

Armands EGLĪTIS

2. tabulas turpinājums

Tehnoloģiju	1) Īsteno savu ieceru, ievērojot drošības noteikumus attiecībā uz darba piederumu un instrumentu lietojumu.
Kultūras un mākslas	1) Zīmē, glezno, veido, rada kolāžu, mērķtiecīgi variē un kombinē krāsas, līnijas, laukumus, tekstūras dažādos formātos un ritmos.
Sociālā un pilsoniskā	1) Patstāvīgi sagatavojas darbam, izvēloties nepieciešamos materiālus. 2) Sadarbojoties īsteno kopīgu uzdevumu un vienojas par kopīgu mērķi.
Veselības un fiziskās aktivitātes	1) Pārvar šķēršļus sev un citiem drošā veidā, izvēlas darbības veidu atbilstoši situācijai. 2) Ar prieku iesaistās fiziskajās aktivitātēs un veido veselīga dzīvesveida ieradumus. 3) Saskata iespējamus traumu gūšanas veidus un ievēro drošības noteikumus, pārvietojoties, pārvarot šķēršļu joslu, pārvietojot priekšmetus.

Spēles aprobācijas laikā ļoti labi bija iespējams novērot bērnu savstarpējo komunikāciju, kas norādīja uz sociālās un pilsoniskās mācību jomas izvēlēto sasniedzamo rezultātu.

Gatavošanās spēlei noris vairākos posmos:

1. Spēles kartiņu izdrukāšana, ielaminēšana, piestiprināšana pie mietiņiem, zīmogu piestiprināšana.
2. Skaņu kartiņu sagatavošana pārsteigumu kastei.
3. Visu nepieciešamo materiālu sagatavošana atbilstoši spēles aktivitātēm.
4. Spēles kontroles lapu izdrukāšana un paliktņu sagatavošana.
5. Spēles kartiņu izvietošana izglītības iestādes teritorijā.

SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"

Armands EGLĪTIS

Spēles "Nu visi 33 ir klāt!" kontroles lapa

A		H		O	
Ā		I		P	
B		Ī		R	
C		J		S	
Č		K		Š	
D		Ķ		T	
E		L		U	
Ē		Ļ		Ū	
F		M		V	
G		N		Z	
Ģ		Ņ		Ž	

Papildus uzdevumi!

1.	2.	3.	4.	5.	6.

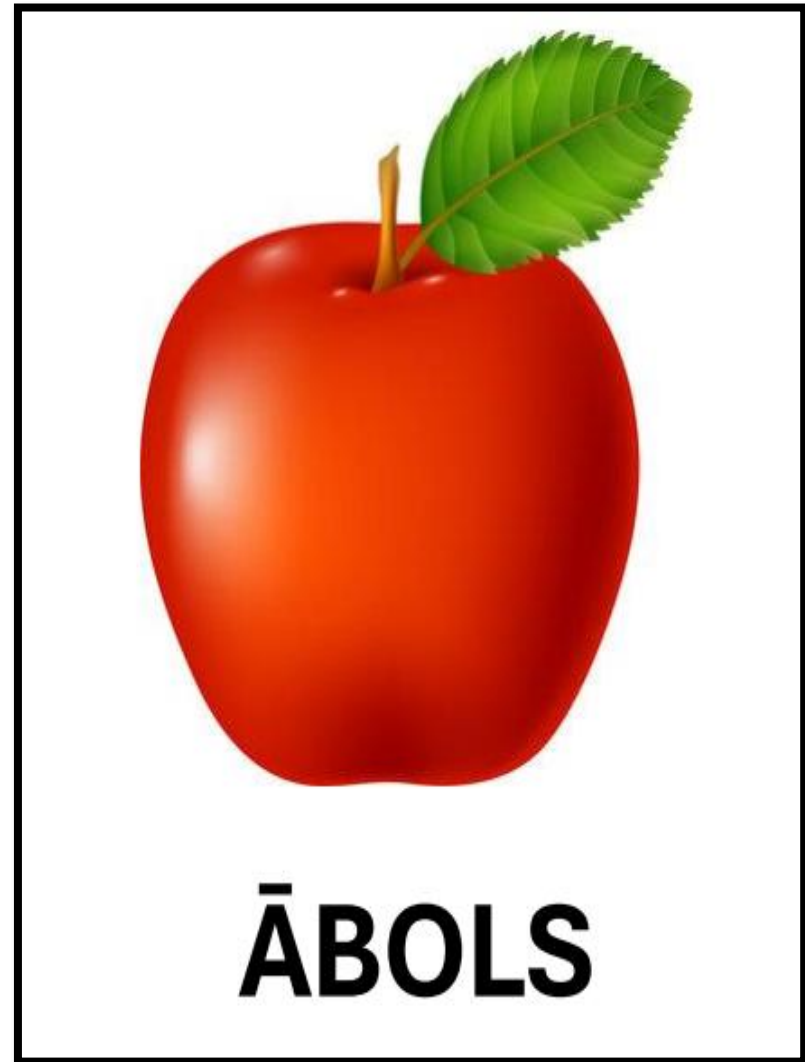
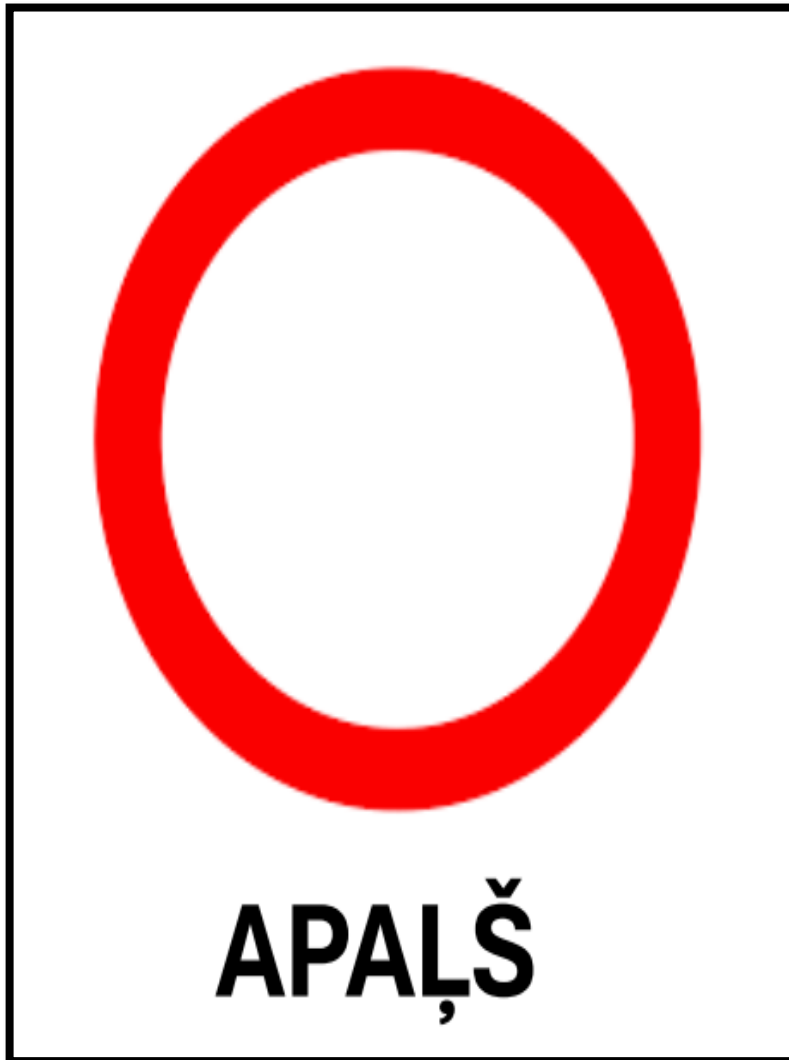


METODISKAIS MATERIĀLS VALODU MĀCĪBU JOMAS APGUVEI ĀRA VIDĒ
5–6 GADUS VECIEM BĒRNIEM

SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"
Armands EGLĪTIS



SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"
Armands EGLĪTIS



SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"
Armands EGLĪTIS



BUMBIERIEM

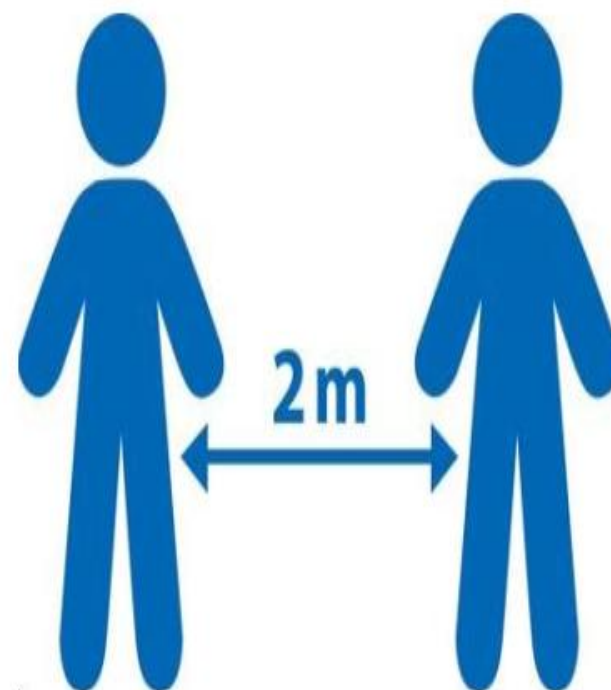


CEP

SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"
Armands EGLĪTIS



ČĪBAS



DIVMETRĪGĀ

SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"
Armands EGLĪTIS



EGLĒ



ĒRGLIS

SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"
Armands EGLĪTIS



FILMĒ



GLIEMEŽU

SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"
Armands EGLĪTIS



ĢIMENI



HELIKOPTERS



IZGLĀBJ

ĪSTU



JAGUĀRU



KRABIS

SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"
Armands EGLĪTIS



ĶEMMĒ



LĀCIM

SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"
Armands EGLĪTIS



ĻIPU



MUŠA

SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"
Armands EGLĪTIS



SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"
Armands EGLĪTIS



ODU



PELE

SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"
Armands EGLĪTIS



SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"
Armands EGLĪTIS



ŠALLI



TRUSIS

SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"
Armands EGLĪTIS

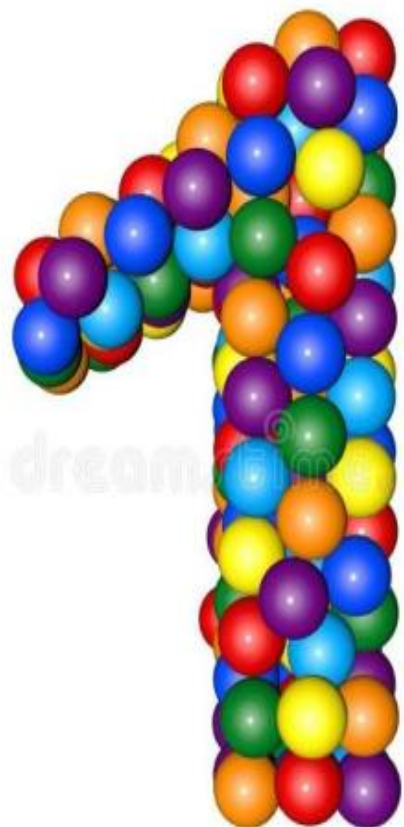


UZLEJ



ŪDENI

SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"
Armands EGLĪTIS



VIENAI



ZALĀI,

SPĒLE "NU VISI 33 IR KLĀT!"
Armands EGLĪTIS



BURTU ZĪMOGI



DIDAKTISKĀ SPĒLE “CIPARU APLIS”

Daina Ušča

Rēzeknes Tehnoloģiju akadēmija

Spēles mērķis: nostiprināt bērnu zināšanas par krāsām, salīdzināšanas prasmes, ciparu atpazīšanu un savienošanu ar priekšmetu skaitu.

Mērķauditorija: bērni 3–4 gadu vecumā.

Apraksts

Spēles izstrādē ņemti vērā pirmsskolas izglītības 2. posmā plānotie sasniedzamie rezultāti matemātikas mācību jomā:

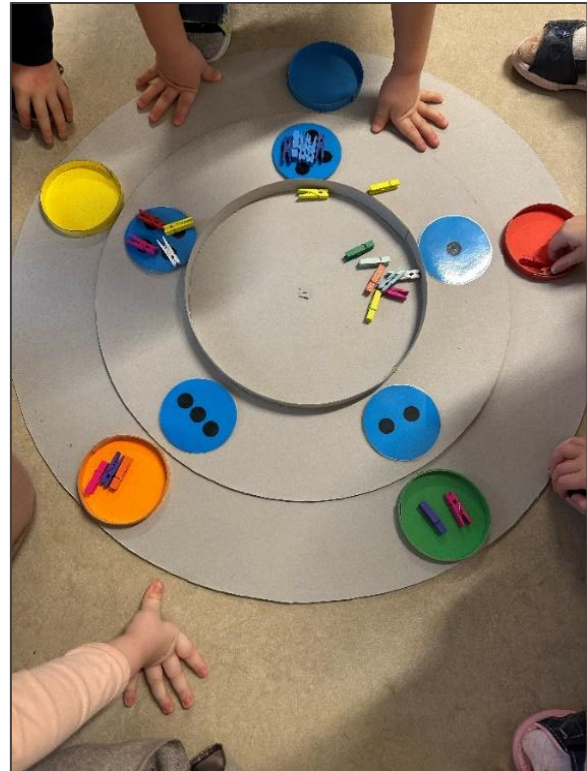
- izvēlas atbilstošu ciparu (1–5) priekšmetu skaita apzīmēšanai;
- praktiskā darbībā nosauc priekšmetu skaitu pieci apjomā;
- veido dažādu priekšmetu kopas dažādās variācijās viens līdz pieci apjomā;
- grupē priekšmetus pēc vienādām pazīmēm – krāsa, lielums, forma;
- salīdzina priekšmetu kopas pēc skaita – vairāk, mazāk, tikpat;
- radoši veido sakārtojumus, ritmiskas rindas no priekšmetiem un ģeometriskajām figūrām, kas atšķiras pēc vienas pazīmes.

Didaktiskā spēle “Ciparu aplis” ir daudzfunkcionāla, vērsta uz dažādu prasmju attīstību:

- cipara atpazīšana no 1 līdz 5;
- krāsu atpazīšana;
- zināšanu nostiprināšana;
- pirkstu sīkas motorikas vingrināšanu;
- nosaukt priekšmetu skaitu pieci apjomā;
- priekšmetu grupēšana ievērojot vienādas pazīmes;
- (riņķis, trijstūris, četrstūris) atpazīšana;
- priekšmetu salīdzināšana.

Didaktiskā spēle “Ciparu aplis” sastāv no diviem kartona riņķiem, no kuriem viens ir lielāks, otrs mazāks. Riņķi ir savienoti tā, lai mazais riņķis var griezties mainot pozīciju. Uz mazā riņķa ir maināmi mazie riņķi ar noteiktiem simboliem (punktu skaits no viens līdz pieci, cipari no viens līdz pieci). Riņķa vidū ir norobežots laukums, kurā tiek ievietots saskaitāmais un/ vai salīdzināmais materiāls temata ietvaros. Materiāls, kas tiek ievietots vidū, var būt – zīles, kastaņi, lapas, krāsainas bumbiņas, krāsaini knaģi, krāsaini skaitāmie kociņi, atpazīstami no krāsainā papīra izgriezti silueti, piemēram, konfekte, ābols, māja, kas sekmē salīdzināšanu. Vizuāli spēle redzama 1. attēlā.

Didaktiskā spēle “Ciparu aplis”
Daina UŠČA



1. attēls. **Didaktiskā spēle “Ciparu aplis”** (autores veidots)

1. attēlā redzams skaitāmais materiāls, mīkstas bumbiņas un krāsainie knaģīši. Attēlā redzami nomaināmie ciparu un punktu aplīši, kas ir maināmi. Apli, katru reizi griežot, katram bērnam mainās uzdevums ievietot krāsainajā aplī bumbiņas vai knaģus tik, cik pretī nostājas cipars vai saskaitāmo aplīšu skaits. Spēlē var piedalīties no viens līdz pieci bērni.

Didaktiskās spēles izmantošanas varianti

1. Didaktisko spēli “Ciparu aplis” var spēlēt izmantojot salīdzināšanu “vairāk”, “mazāk”, “tikpat”, ja tiek izvēlēts divu spēlētāju sastāvs.
2. Didaktiskā spēle ietver dažādus sarežģītības līmeņus pirmsskolas izglītības 2. posmā “Ciparu aplī” ir iespēja mainīt terminus, atbilstoši apgūstamajam tematam, sākot no vienkāršākā uz sarežģītāko.
3. Didaktisko spēli var izmantot arī dabaszinātņu, valodas mācību jomās.



DIDAKTISKĀS SPĒLES BĒRNU VALODAS ATTĪSTĪBAI PIRMSSKOLĀ

Līva Kļaviņa

Rīgas Tehniskās Universitātes Liepājas akadēmija

1. Didaktiskā spēle “Skaņu atdarināšana”

Mērķis: attīstīt bērnu spējas saklausīt un atdarināt skaņas, veicināt iztēli un komunikācijas prasmes.

Spēles norise

Šī spēle ir lielisks veids, kā bērni var mācīties par apkārtējo pasauli, izmantojot dzirdes un runas prasmes. Spēles laikā bērni ne tikai iegūst jaunas zināšanas par dažādām skaņām, kas saistītas ar dzīvnieku dzīvi un dabas parādībām, bet arī izklaidējas.

Spēli uzsāk ar ievadu, kurā bērni tiek iepazīstināti ar dažādām skaņām. Šajā posmā var veikt kopīgu aktivitāti, kurā bērni atdarina skaņas, piemēram, peles pīkstēšanu. Pēc tam viens no bērniem kļūst par spēles vadītāju, izvēloties kartīti (skatīt 1. attēlu) ar attēlu un atdarinot skaņu, kas saistīta ar attēlā redzamo objektu. Pārējiem bērniem ir jāatmin, kāda skaņa tiek atdarināta. Pēc tam visi kopā atkārto šo skaņu, tādējādi nostiprinot mācīto vai atkārtoto.

Lai veicinātu iztēles attīstību, bērni tiek mudināti atdarināt ne tikai dzīvnieku, bet arī cilvēku, dabas un citas radītās skaņas. Piemēram, cilvēka dziedāšana, vēja šņākšana.

Pēc katra attēla izspēlēšanas ir ieteicams ar bērniem pārrunāt izmantotos darbības vārdus, kas raksturo skaņas un skaņas atdarināšanas procesu. Šāda diskusija palīdz nostiprināt jauno vārdu krājumu un veicina bērnu valodas attīstību, padarot mācību procesu vēl interesantāku un efektīvāku.

Spēles laikā ir svarīgi novērot bērnu līdzdalību spēles procesā, izvērtēt, cik precīzi un daudzveidīgi bērni spēj atdarināt skaņas, kā arī komunikācijas prasmes aprakstot dzirdētās skaņas un izsakot savas idejas vai domas. Turklāt ir būtiski analizēt bērnu izpratni par lietotajiem darbības vārdiem, jo tas sniedz ieskatu viņu valodas attīstībā un raksturo bērnu spēju izmantot valodu ikdienas situācijās.

2. Didaktiskā spēle “Radošā stāstīšana”

Mērķis: veicināt pirmsskolas vecuma bērnu burtu apguvi un vārdu krājumu.

Šī spēle veicina bērnu vārdu krājuma un iztēles attīstību, kā arī stāstīt prasmes pilnveidi. Spēlē, atbilstoši bērnu pieredzei, tiek izmantotas burtu vai burtu un attēlu kartītes (skatīt 2. attēlu), kurās blakus attēlam ir norādīts tā pirmā burta simbols.

Didaktiskās spēles bērnu valodas attīstībai pirmsskolā

Līva KĻAVIŅA

Spēles norise

Visas burtu (attēlu un burtu) kartītes saliek vienā traukā, katrs dalībnieks izvēlas vienu kartīti. Spēlētājs sāk spēli ar frāzi: *"Es pastaigājos un satiku (redzēju) ..."*, pēc kuras seko vārds, kas redzams kartītē vai vārds, kas sākas ar kartītē attēloto burtu. Šādā veidā spēles dalībnieki izdomā interesantus un pārsteidzošus stāstus, kas padara spēli ne tikai izglītojošu, bet arī izklaidējošu.

Ja spēlētājs neatpazīst burtu un/ vai nespēj nosaukt vārdu, var izvēlēties citu kartīti. Kad visas kartītes ir izspēlētas, dalībnieki kopīgi analizē neatpazītos burtu simbolus un meklē vārdus, kuros tie varētu būt iekļauti. Mazākiem bērniem ir iespēja izmantot kartītes ar zīmējumiem, kas padara spēli vēl pieejamāku un saprotamāku.

3. Didaktiskā spēle "Notikumu secība"

Mērķis: veidot bērnu izpratni par dažādu notikumu secību, to savstarpējo sasaisti un nozīmību bērnu ikdienas dzīvē.

Spēles norise

Izmantojot šo spēli bērni var veidot izpratni par notikumu secību, kā arī mācīties stāstīt un iepazīt ikdienas darbības.

Dalībniekiem ir vairākas nelielas (piemēram A5) papīra lapas, uz katras tiek zīmētas kādas ikdienas notikuma darbības, piemēram, zobu tīrīšana, attēlojot katru darbību atsevišķi: zobu birstes paņemšana, zobu pastas tūbiņas atvēršana, zobu pastas uzlikšana uz zobu birstes utt. Zīmējumus var izkrāsot un noformēt pēc izvēles.

Pēc tam zīmējumus saliek noteiktā secībā un stāsta par notikumu, kas attēlots zīmējumos. Spēles laikā dalībnieki vai to grupas var apmainīties ar zīmējumiem un atkārtoti veikt uzdevumu, saliekot attēlotās darbības secībā un pastāstot par notikumu.

4. Didaktiskā spēle "Spēljam kārtis!"

Mērķis: attīstīt bērnu spējas grupēt, izdarīt secinājumus, pieņemt lēmumus un uzlabot komunikācijas prasmes.

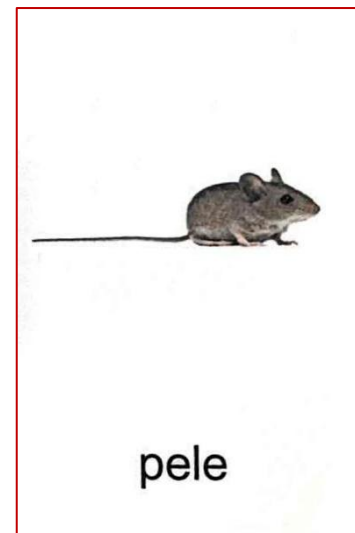
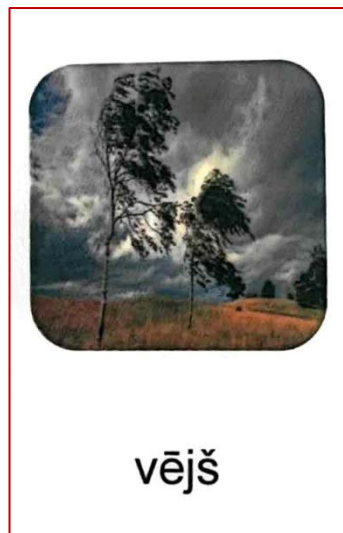
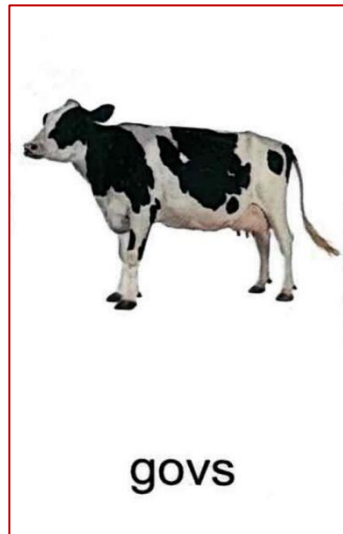
Šī spēle ir izstrādāta, lai veicinātu bērnu radošo domāšanu, izmantojot vizuālos materiālus, kas ir saistīti ar ikdienas dzīvi.

Spēlē tiek izmantotas kartītes ar attēliem (skatīt 3. attēlu), kas attēlo dažādu tematiku, piemēram, pārtiku, mēbeles, apģērbus, apavus, transportu, kokus un augļus. Papildus tam būs nepieciešami materiāli: līme, šķēres un rakstāmie piederumi, lai sagatavotu kartīšu komplektus. Katram komplektam ir sešas kartītes, kas ir sakārtotas pa tematiem, lai bērni varētu viegli tās identificēt un grupēt.

Spēles norise

Spēli uzsāk ar attēlu uzlīmēšanu uz stingrākām kartītēm un nosaukumu uzrakstīšanu zem tiem. Kartītes tiek grupētas pa tematiem, raksturojot krāsas, garšas un formas. Atbilstoši bērnu pieredzei, spēli var vienkāršot un piedāvāt jau sagatavotas kartītes ar attēliem, kuri jāsaprot. Pēc tam visas kartītes saliek kopā vienā kaudzē. No tām izvēlas sešas, sakārto secīgā kārtībā un veido stāstu par attēlos redzamo.

Didaktiskās spēles bērnu valodas attīstībai pirmsskolā
Līva KĻAVIŅA



1. attēls. Didaktiskā spēle “Skaņu atdarināšana”



2. attēls. Didaktiskā spēle “Radošā stāstīšana”

Didaktiskās spēles bērnu valodas attīstībai pirmsskolā
Līva KĻAVIŅA



3. attēls. Didaktiskā spēle "Spēlējam kārtis!"



DIDAKTISKĀ SPĒLE “BURTU KLUČI”

Viktorija Benete

Rīgas Tehniskās Universitātes Liepājas akadēmija

Mērķis: pilnveidot burtu apguvi valodas mācību jomā, izmantojot didaktisko spēli “Burtu kluči”.

Didaktiskās spēles apraksts

Bērni ar burtu kluču (skatīt 1. attēlu) palīdzību iepazīst burtus, iemācās atpazīt sava vārda burtus. Kad bērns ir sācis lasīt, ar burtu kluču palīdzību, var likt zilbes. Kad bērns jau lasa īsus vārdus, ar burtu klučiem saliek un lasa vārdus. Ar burtu klučiem var vingrināties skaņu saukšanu vārdos. Didaktiskā spēle piemērota bērniem no 5 līdz 7 gadiem.

Sasniedzamais rezultāts kritiskās domāšanas caurviju prasmes apguvei:

sintezē – didaktiskajā spēlē saliek savu vārdu, zilbes vai kad jau māc lasīt – liek vārdus;
novērtē un salīdzina nepieciešamo informāciju kā tikt līdz rezultātam – salikt vārdu;
analizē – meklē un analizē ceļu līdz rezultātam;
secina – saredz un saliek vienkāršus vārdus, izmantojot iepriekš apgūto pieredzi.

Sasniedzamais rezultāts valodas jomas apguvei:

- attīsta un nostiprina valodas jomā jau apgūtās zināšanas (burtu atpazīšanu, zilbju salikšanu, vārdu likšanu);
- saliek vārdu no klučiem, lasa vārdu un saprot izlasīto;
- liek vārdu no burtiem, ievērojot virzienu no kreisās puses uz labo pusi;
- nosauc atsevišķus apkārtņē redzamos burtus.



1. attēls. Didaktiskā spēle “Burtu kluči”



EMOCIJU SPĒLE

Samanta Kaire

Rīgas Tehniskās Universitātes Liepājas akadēmija

Mērķis: pilnveidot bērnu prasmes saskatīt emocijas un piemērot uzvedību, mācoties iejūtīgu un atbalstošu attieksmi pret citiem, ievērojot un cienot citu vajadzības un viedokli, tiesības.

Sasniedzamais rezultāts valodas mācību jomas apgūvē:

- vārdos un neverbāli pauž savas emocijas;
- nosauc savas un cita emocijas (*skumjas, bailes, izbrīns, pārsteigums*) un mācās tās paust atbilstoši situācijai.

Sasniedzamais rezultāts matemātikas mācību jomas apgūvē:

- izzina ģeometriskās figūras, raksturo to formu;
- attēlojot emociju un sejas detaļas, veido dažādas figūras (*aplis, ovāls, kvadrāts un dažāda veida līnijas u.c.*).

Sasniedzamais rezultāts tehnoloģiju mācību jomas apgūvē:

- apgūst plastilīna apstrādes tehnikas;
- veido vēlamo formu no plastilīna (*veltnē starp plaukstām un ar veltnīti, noapaļo, iespīž iedobumu, izvelk, formē un savieno detaļas*).

Sasniedzamais rezultāts sociālā un pilsoniskās mācību jomas apgūvē:

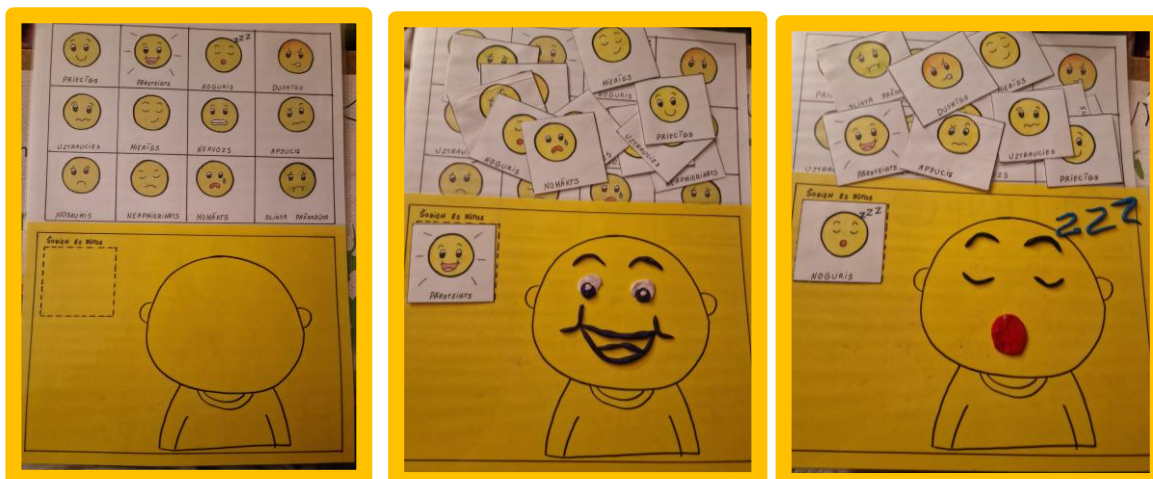
- mācās paust savas emocijas atbilstoši situācijai sociāli pieņemamā veidā;
- nosauc savas un cita emocijas (*skumjas, bailes, izbrīns, pārsteigums*) un mācās tās paust atbilstoši situācijai.

Spēles apraksts

Bērns izvēlas emociju kartiņu atbilstoši tam, kā viņš šodien jūtas. Parauga kartiņu noliek atbilstošajā lauciņā. Zīmējot vai ar plastilīnu veido detalizētu emocijas izpausmi atbilstoši paraugam. Emociju spēle ir lielisks veids kā iepazīt savas emocijas.

Kad bērni kļūst sociāli un emocionāli apzinīgāki un prasmīgāki, viņi var efektīvāk orientēties attiecībās, nomierināties un risināt problēmas. Bērns spēj atšķirt dažādas emocijas, tādējādi palielinot vārdu krājumu un paplašinot iespējas emocijas nosaukt.

Emociju spēle
Samanta KAIRE



1. attēls. Emociju spēle



MATEMĀTISKĀ PASAKA TĒLPISKO PRIEKŠSTATU ATTĪSTĪBAI

Sindija Zimba

Rēzeknes Tehnoloģiju akadēmija

Pasakas mērķis: attīstīt bērnu izpratni par telpiskajiem priekšstatiem (virzienu un novietojumu).

Uzdevumi:

1. Veidot izpratni par telpiskajiem priekšstatiem: virzieni (pa labi, kreisi, uz augšu, leju), novietojumi (uz, starp, pie, aiz, zem, virs).
2. Rosināt darboties, darot divus uzdevumus vienlaicīgi: klausīties pasaku, paralēli pildot uzdevumu.

Mērķgrupa: 5 gadus veci bērni

Apraksts

Materiāls sastāv no autores pašcerētas pasakas un 5 uzdevumiem izpratnes par telpiskajiem priekšstatiem attīstībai.

Pasakas rosina bērna mācīšanos dažādos veidos (klausoties pasaku vai klausoties pasaku un papildus veicot dažāda veida uzdevumus), sekot līdzi un domāt vienlaicīgi, risināt dažādas situācijas (secina, plāno, domā, fantazē), veidot priekšstatus par secību veidošanos (Kilberte, 2020). Telpisko priekšstatu apgūšanai svarīgi, lai bērnam būtu attīstījusies valoda, lai varētu saprast jēdzienus – lietu novietojumiem (uz, zem, aiz, pie, starp, virs) un virzieniem (uz augšu, leju, priekšu, atpakaļ, pa labi, kreisi). Pasakas šo jēdzienu apgūšanai var izmantot: (1) bērni, klausoties pasaku, sadzird vārdus, kas apzīmē telpiskos priekšstatus, nosauc tos un raksturo, kur tie tika sadzirdēti un kā tie tika izmantoti; (2) bērni klausās pasaku, sadzird telpisko priekšstatu jēdzienus un paralēli veic uzdevumu, izmantojot sadzirdētos vārdus.

Bērniem tiek piedāvāta pasaka (skatīt 1. pielikumu), kurā darbojas viņu šī brīža mīļākie varoņi, tādejādi padarot pasakas lasīšanu bērnam interesantāku. Pasakā tiek iestarpināti galvenie temata telpisko priekšstatu jēdzieni: *uz, zem, aiz, pie, starp, virs, pa labi, pa kreisi*. Mērķis nav tikai izlasīt pasaku bērniem tā, lai viņi to sadzirdētu, bet lai izprastu tos, tāpēc pasakai papildus ir izveidoti un piedāvāti pieci uzdevumi.

1. uzdevums

Klausoties pasaku, bērnu uzdevums pie kuba pielīmēt pasakā minētos sargus konkrētajā atrašanās vietā. Katram bērnam tiek izdalīts no biežāka kartona izveidots kubs un visu pasakā minēto sargu attēli. Materiāls šī uzdevuma izpildei ir 2. pielikumā. Bērni sadzird pasakā telpisko priekšstatu jēdzienu un pie kuba pareizajā atrašanās vietā pielīmē multfilma varoņa attēlu (sargs).

2. uzdevums

Klausoties pasaku, bērnu uzdevums burunduka attēlu pārvietot pie dažādiem novietojumiem (sargu durvīm). Bērniem ir sagatavots un iedots kubs, uz kura ir jau

**Matemātiskā pasaka telpisko priekšstatu attīstībai
Sindija ZIMBA**

sālīmēti visi pasakā minētie sargi (skatīt 3. pielikumu) pareizajās atrašanās vietās. Papildus, katram bērnam iedod ielaminētu burunduka Alvina attēlu. Bērnu uzdevums, klausoties pasaku, pārvietot Alvinu dažādos novietojumos, atbilstoši pasakā dzirdētajam.

3. uzdevums

Klausoties pasaku, bērnu uzdevums iztēloties, ka kubs ir kāds grupā esošs priekšmets, piemēram, galds, un paši bērni ir burunduki Alvini. Bērnu uzdevums ir nostāties ap galdu dažādos novietojumos un virzienos. Skolotāja sauc skaļi dažādus novietojuma jēdzienus, piemēram, visi palien zem kuba (galda), kur atrodas Supersuņa Bultas durvis, vai visi nostājas kreisajā pusē pie kuba (galda), kur atrodas Salātlapiņas durvis. Tā turpina ar visiem telpisko priekšstatu jēdzieniem.

4. uzdevums

Klausoties pasaku, bērni novieto sargus pareizajās atrašanās vietās. Bērnu uzdevums ir iztēloties, ka kubs ir kāds grupā esošs priekšmets, piemēram, galds. Bērni ir sadalīti komandās (tik komandās, cik grupā galdu), katrai komandai ir izdalīti drukāti sargu attēli A5 lielumā (skatīt 4. pielikumu). Klausoties pasaku, katras komandas uzdevums ir pielīmēt šos attēlos pareizajos virzienos un novietojumos pie kuba (galda).

5. uzdevums

Aizpilda darba lapu pēc pasakas fragmentiem. Pēc pasakas noklausīšanās bērni darba lapā atzīmē, kur dzīvoja katrs pasakā minētais sargs. Aizpildot darba lapu, bērniem ir iespēja priekšā turēt kubu, lai vieglāk uztvertu malu novietojumus (darba lapu skatīt 5.pielikumā).

Pasakas laikā bērni ne tikai paplašinās vārda krājumu par telpisko priekšstatu jēdzieniem, bet arī praktiski mācīsies tos atpazīt un pielietot.

Literatūra

Ķilberte, L. (2020). *Metodiskais materiāls "Lasīsim kopā"*. Pieejams: <https://www.csip.lv/wp-content/uploads/2020/05/pasakas.pdf>

Pasaka “Kā tika izglābts maģiskais mežs”

Aiz septiņiem kalniem, pieciem okeāniem un trim pļavām atradās kāds maģisks mežs, kurā dzīvoja multfilmu varoņi. Visi šajā mežā dzīvoja draudzīgi, viens otru pazina un labākas mājas par maģisko mežu nekad nevarēja iedomāties. Mežā visiem patika, ka lietas un arī ēdieni bija dažādos izmēros, piemēram, konfektes bija gan trijstūra, četrstūra, gan sirds formās. Savukārt kūkas bija gan garas līdz debesīm, gan īsas kā sēnes. Meža vidū atradās liels kubs, kurš no ārpuses izskatījās mazs, bet iekšā bija ļoti daudz vietas. Šajā kubā dzīvoja maģiskā meža sargi, lai gadījumā, ja kādreiz mežam uzbrūk kāds ļaundaris, sargi varētu mežu pasargāt.

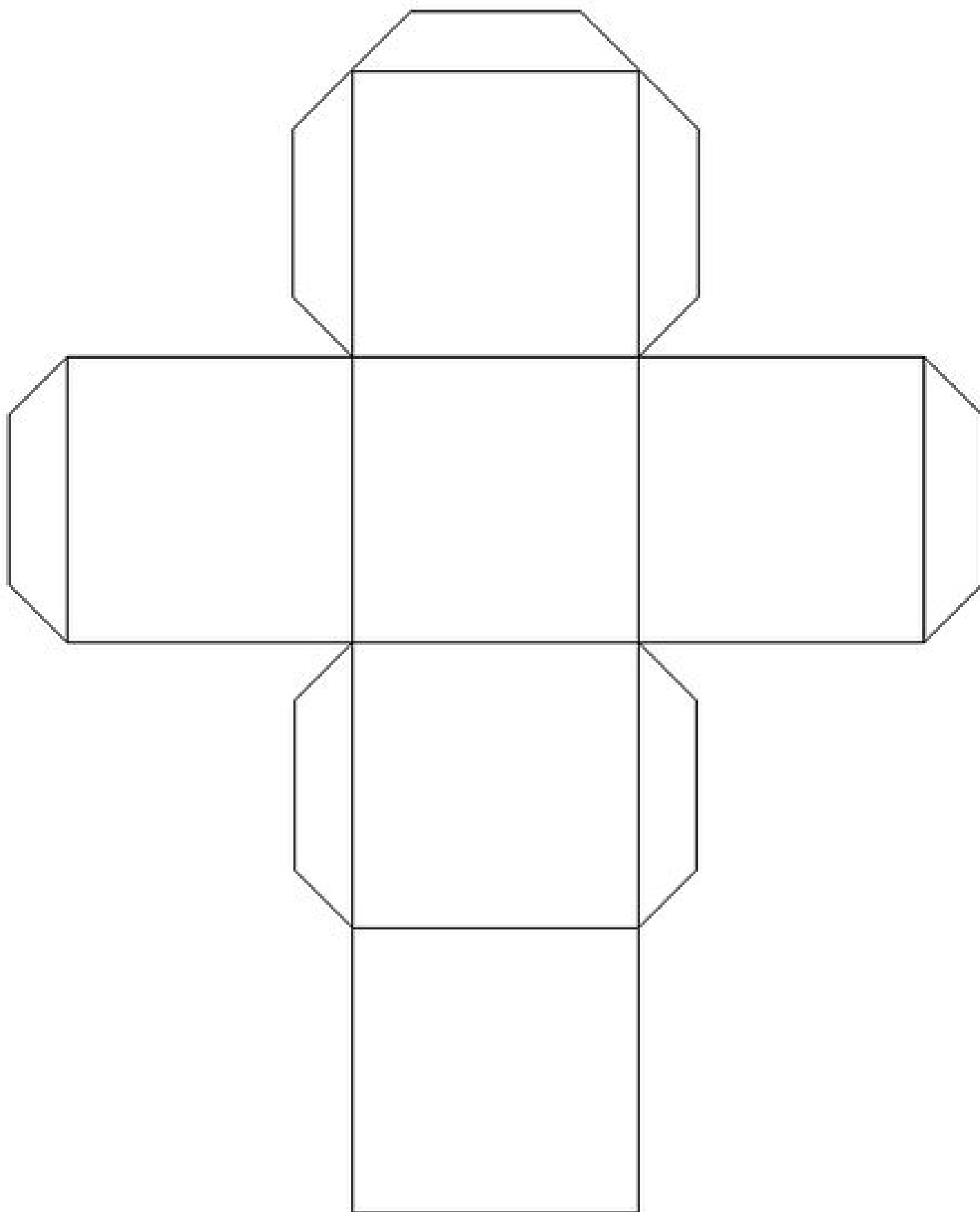
Kādā saulainā dienā maģiskajā mežā valdīja prieks un visi multfilmu varoņi darbojās un darīja savas lietas līdz brīdim, kad mežu pārņēma lieli, tumši mākoņi, dudināja pērkonu un gaisā varēja redzēt zibens svītras. Te pēkšņi maģiskajā mežā nolaidās ļaunā ragana ar savām piecām māsām. Raganas vēlējās iekarot maģisko mežu. Viņas sāka ķert mežā mītošos multfilmu varoņus un ieslēdza krātiņos. Visi mežā iemītnieki skrēja katrs uz savu pusi, mēģinot aizbēgt, bet nevienam tas neizdevās, jo raganas bija veiklākas. Vienīgi burundukam Alvinam brīnumainā kārtā izdevās aizbēgt no raganām, viņš ātri skrēja uz kubu, lai lūgtu palīdzību maģiskā meža sargiem. Ļaunās raganas nezināja par šiem sargiem un kubu, jo tas bija ļoti noslēpts. Vispirms Alvins pieskrēja starp labo un kreiso pusi, priekšā kubam, kur atradās ledus karalienes Elzas durvis, burunduks pie tām piekļāvēja un lūdza Elzai palīdzību. Elza steigšus devās palīgā pārējiem draugiem, bet arī viņu ļaunās raganas noķēra. Pēc tam burunduks Alvins pieskrēja labajā pusē pie Zirnekļcilvēka durvīm, trīs reizes piekļāvēja, līdz Zirnekļcilvēks durvis atvēra. Burunduks Alvins izstāstīja Zirnekļcilvēkam notiekošo, un viņš caur koku galiem aizleca, lai noķertu raganas, bet arī viņam tas diemžēl neizdevās, raganas sagūstīja Zirnekļcilvēku. Burunduks Alvins, to uzzinot, steigšus metās kuba kreisajā pusē pie durvīm, lai palīdzību lūgtu princesei Salātlapiņai. Princese, izmantojot savus garos zelta matus, gandrīz pieveica ļaunās raganas, tomēr beigu beigās arī viņu sagūstīja.

Tad burunduks Alvins steidzās pie nākamā sarga durvīm, kuras bija aiz kuba un tajās dzīvoja milzis Šreks. Izdzirdēdams par briesmām, kas notiek mežā, Šreks abi ar ēzelīti steigšus devās, lai sagūstītu raganas. Lai kā viņi censtos, viņiem tas neizdevās, raganas bija spēcīgākas. Lielā izmisumā burunduks steidzās pie pirmspēdējā glābiņa – supersuņa Bultas durvīm, kuras atradās lejā zem kuba. Supersuns Bulta knapi noklausījās, kas noticis, ieslēdza savu maksimālo ātrumu un aiztraucās, lai glābtu maģisko mežu. Sākumā ar savu veiklību viņam tas izdevās, viņš bija apmānījis gandrīz visas raganas un dabūjis tās iekšā krātiņā, tomēr viena ragana bija izveicīgāka par supersuni un sagūstīja arī viņu.

Nobijies un bēdīgs burunduks Alvins devās pēc pēdējās palīdzības, viņš uzrāpās augšā uz kuba, kur dzīvoja sargs Soniks un pastāstīja viņam, kādas briesmas notiek mežā. Soniks brīdi apdomājās, ko lai dara, tad pēkšņi palēcās virs kuba, kur dzīvoja un lidinājās dusmīgie putni, pasauca tos palīgā, un visi lielā ātrumā aiznesās pie raganām, lai tās sagūstītu. Sākumā Soniks ar savām superspējām apmānīja raganas un atbrīvoja visus pārējos sargus: ledus karalieni Elzu, Zirnekļcilvēku, princesi Salātlapiņu, milzi Šreku ar ēzelīti un supersuni Bultu. Tikmēr dusmīgie putni novērsa raganu uzmanību. Kad visi sargi bija atkal kopā, viņi apvienoja savus spēkus, un gaisā uzvirvoja daudz krāsainas svītras. Viens, divi, trīs, un raganas bija sagūstītas. Visi draugi nolēma raganām neko sliktu nedarīt, tikai pavēlēja tām nekad vairs neatgriezties maģiskajā mežā un nebiedēt tā iemītniekus. Raganas to apsolīja, uzleca uz savām slotām un ātri aizlidoja prom. Maģiskais mežs bija izglābts, tajā mītošie multfilmu varoņi turpināja dzīvot un priecāties, raganas tajā nekad vairs nebija redzētas.

2. pielikums

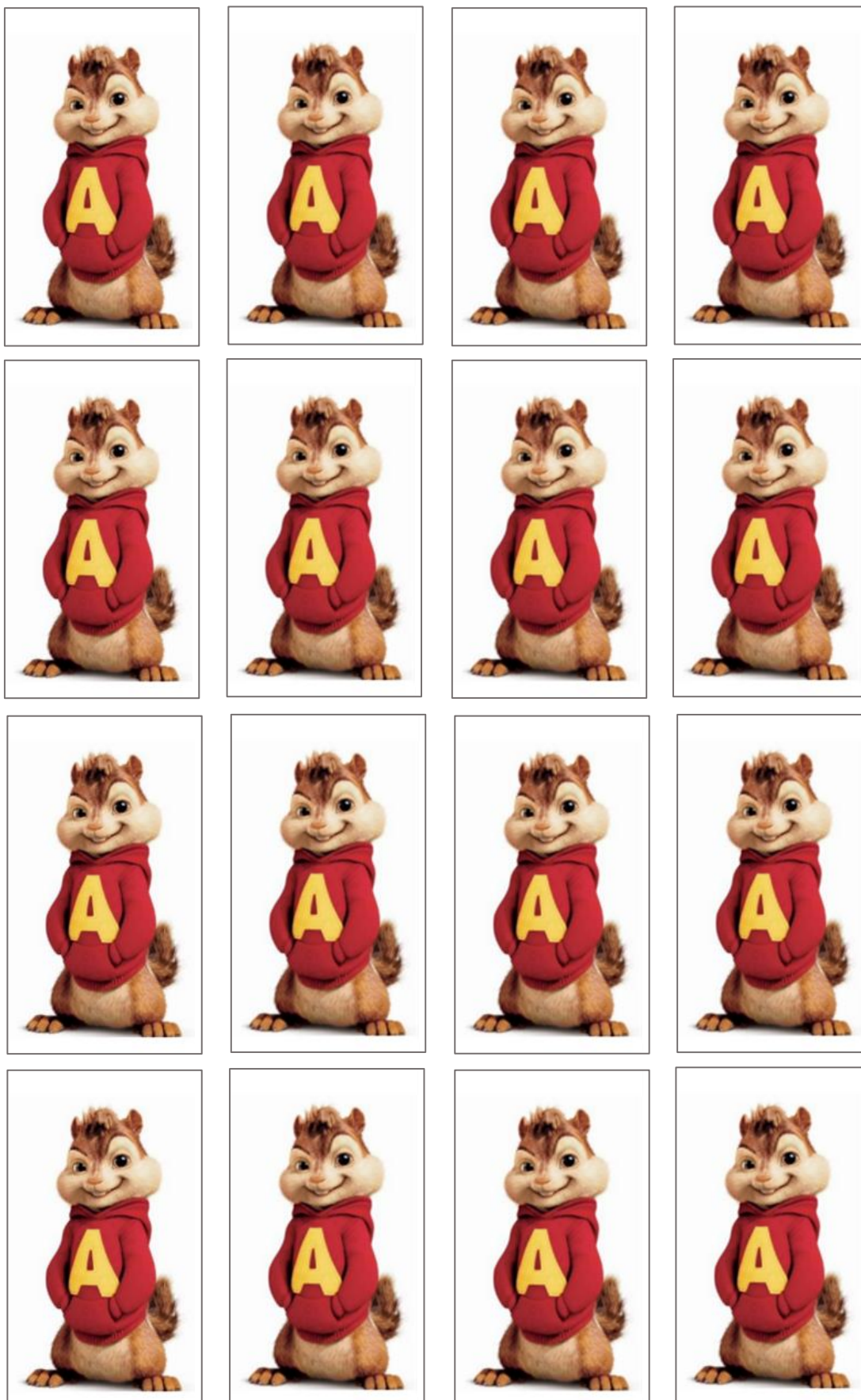
1. uzdevuma materiāls



Matemātiskā pasaka telpisko priekšstatu attīstībai
Sindija ZIMBA



2. uzdevuma materiāls



Matemātiskā pasaka telpisko priekšstatu attīstībai
Sindija ZIMBA

4. uzdevuma materiāls

4. pielikums



Matemātiskā pasaka telpisko priekšstatu attīstībai
Sindija ZIMBA



Matemātiskā pasaka telpisko priekšstatu attīstībai
Sindija ZIMBA



Matemātiskā pasaka telpisko priekšstatu attīstībai
Sindija ZIMBA



Matemātiskā pasaka telpisko priekšstatu attīstībai
Sindija ZIMBA

5. uzdevuma materiāls

5. pielikums

1 2 3 4 5 6 7

5



ROTAĻVINGRINĀJUMI RAKSTĪTMĀCĪBAI

Alda Solovjova

Rīgas Tehniskās Universitātes Liepājas akadēmija

Mērķis: piedāvāt bērniem radošus, interesantus un mērķtiecīgus rotaļvingrinājumus valodu mācību jomā rokas sagatavošanā rakstītmācībai.

Sasniedzamais rezultāts: Raksta burtu elementus neierobežotā laukumā, kontrolē rokas, pirkstu muskulatūru.

Bērnu darbība

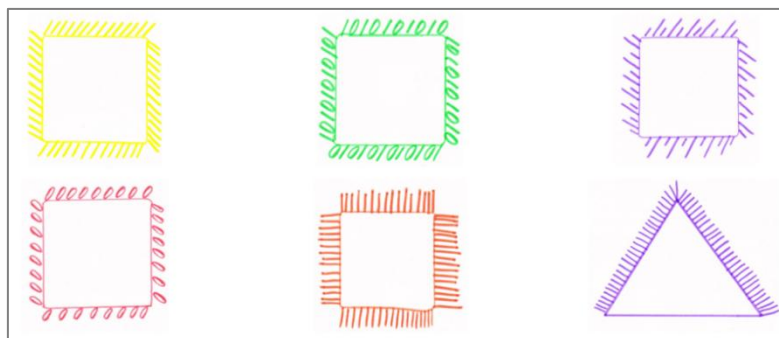
1. Neierobežotā un ierobežotā laukumā zīmē dažādas līnijas un formas uz dažādām virsmām.
2. Atdarina pieaugušā veiktās rakstīšanas kustības, raksta burtu elementus (*kamolītis, svītra, lociņš, ovāls, pusovāls, cilpa*).
3. Nostiprina pirkstu sīko muskulatūru,
4. Pilnveido prasmi pareizi rokā turēt zīmuli,
5. Mācās orientēties plāknē.

Skolotāja darbības

1. Darbojas kopā ar bērnu, piedāvā izmēģināt rakstīšanu ar dažādiem rakstāmpiederumiem uz dažādām virsmām neierobežotā un ierobežotā laukumā, piemēram, rakstīt sniegā, uz asfalta, gaismas galda utt.. pēc dotajiem piemēriem.
2. Raksta kopā ar bērnu, komentē savas darbības.
3. Piedāvā pārvilkt un zīmēt dažādas līnijas.
4. Seko zīmuļa pareizam satvērienam.

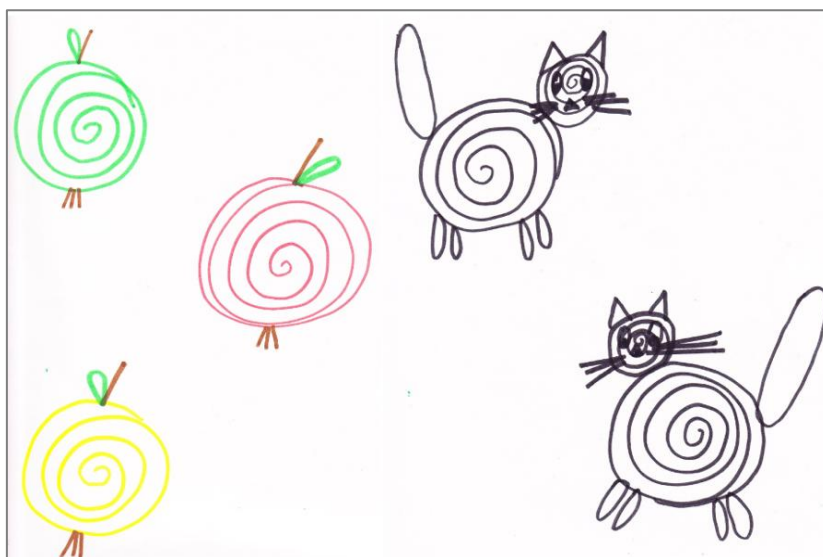
Nepieciešamie materiāli: Papīrs (ar līnijām un bez tām), zīmēšanas burtnīca, gaismas galds, smilšukaste, rakstāmpiederumi, kartītes ar piemēriem.

Rotaļvingrinājumi pirmsskolas izglītības 2. posma bērniem



1. attēls

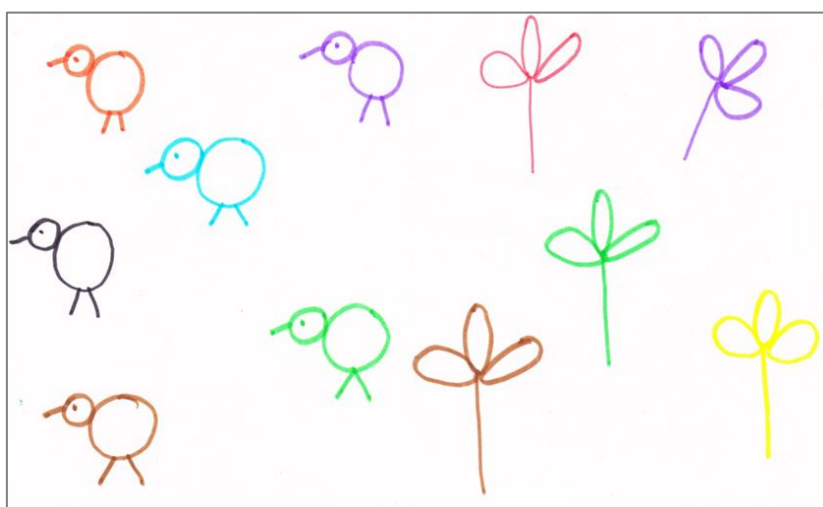
Rotaļvingrinājumi rakstītmācībai
Alda SOLOVJOVA



2. attēls

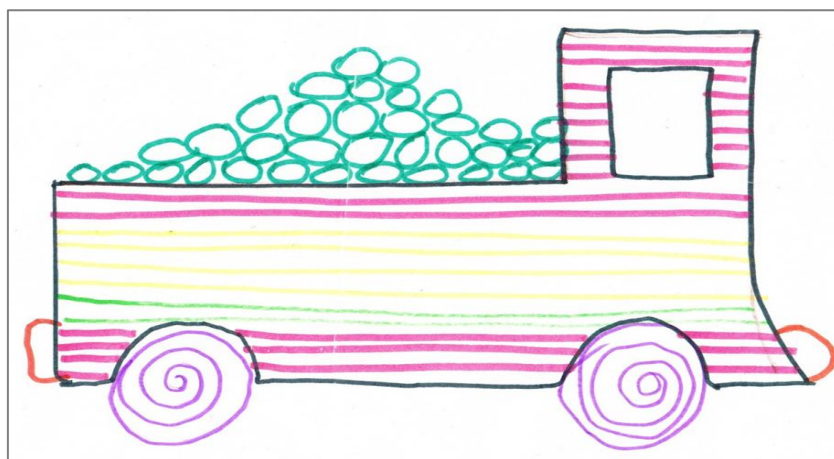


3. attēls

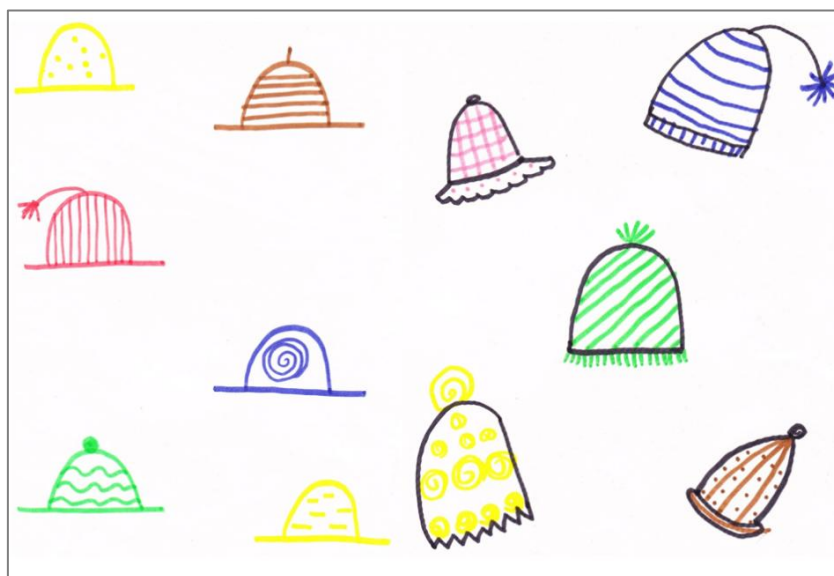


4. attēls

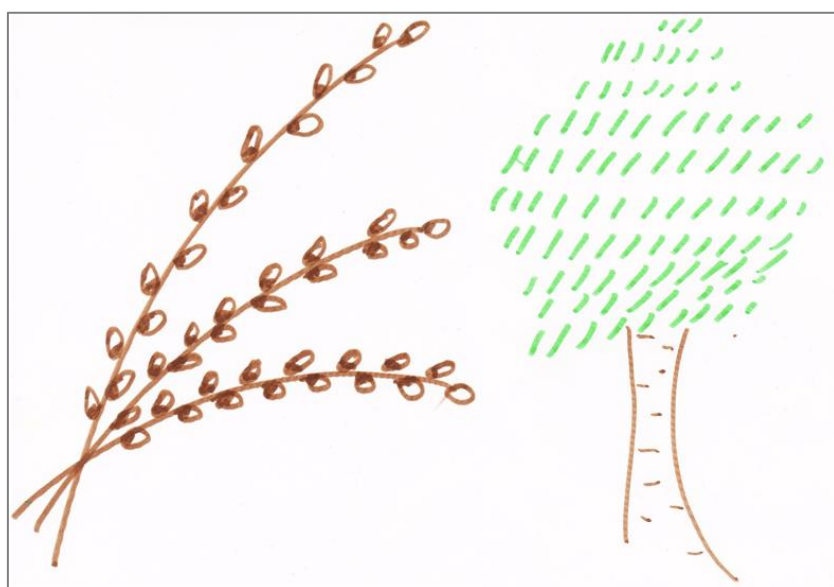
Rotaļvingrinājumi raksttūmācībai
Alda SOLOVJOVA



5. attēls



6. attēls



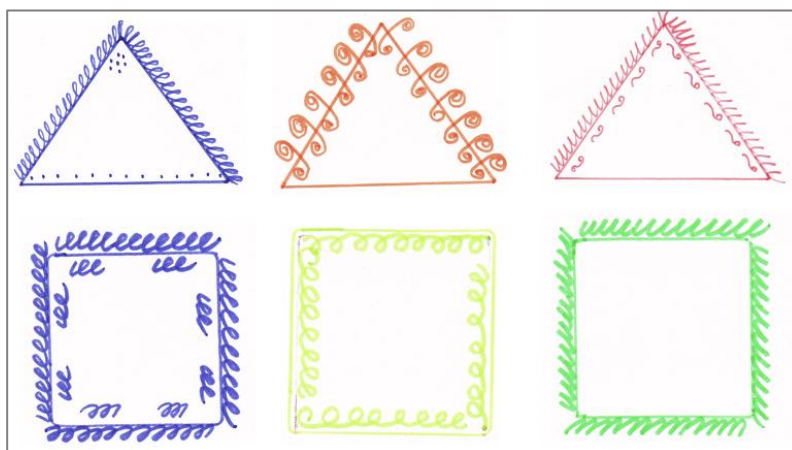
7. attēls

Rotaļvingrinājumi rakstītmācībai
Alda SOLOVJOVA

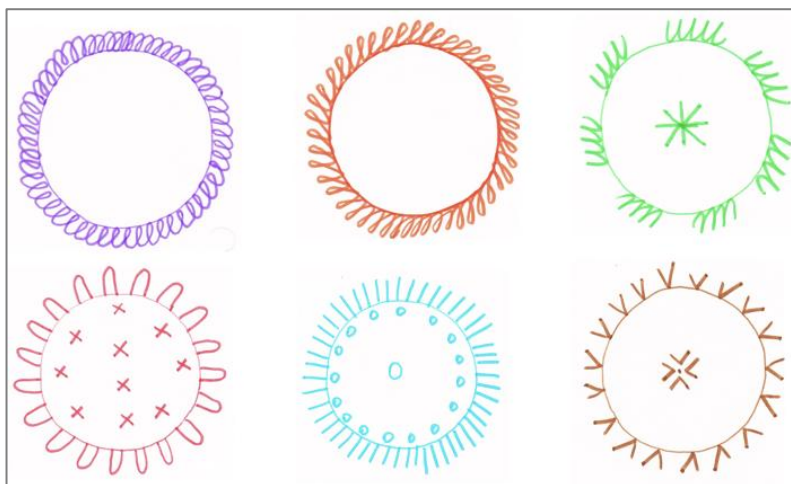


8. attēls

Rotaļvingrinājumi pirmsskolas izglītības 3. posma bērniem



9. attēls



10. attēls

Rotaļvingrinājumi raksttūmācībai
Alda SOLOVJOVA



11. attēls

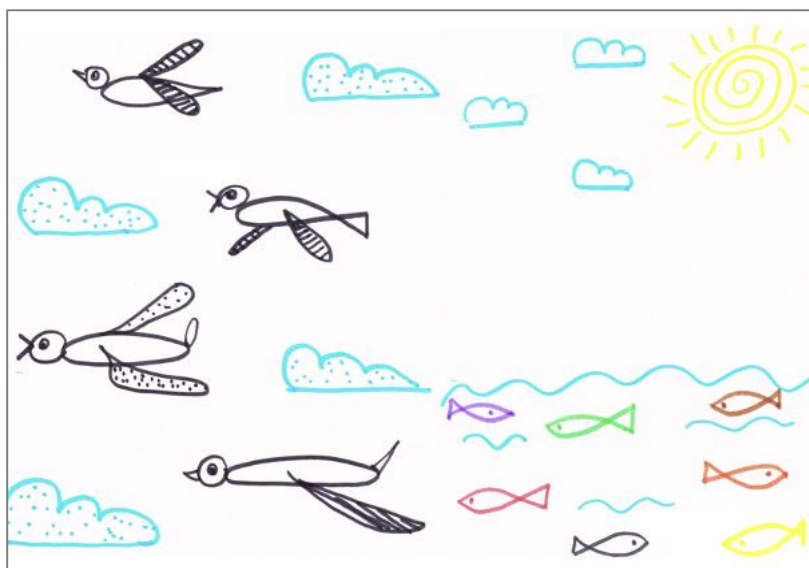


12. attēls



13. attēls

Rotaļvingrinājumi raksttīmācībai
Alda SOLOVJOVA

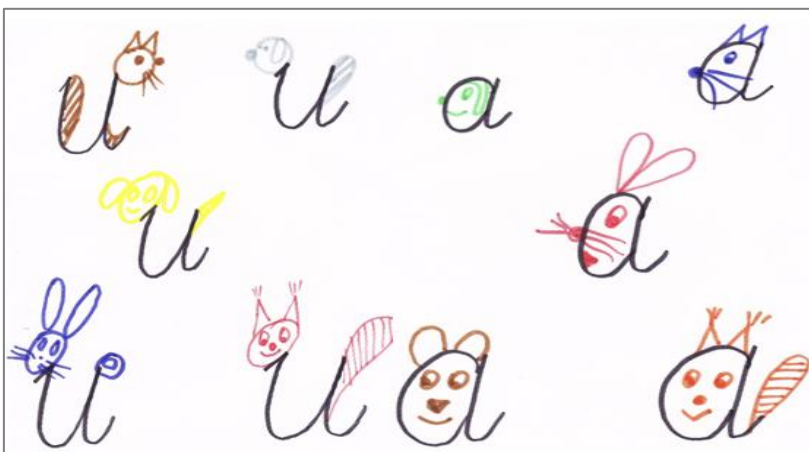


14. attēls

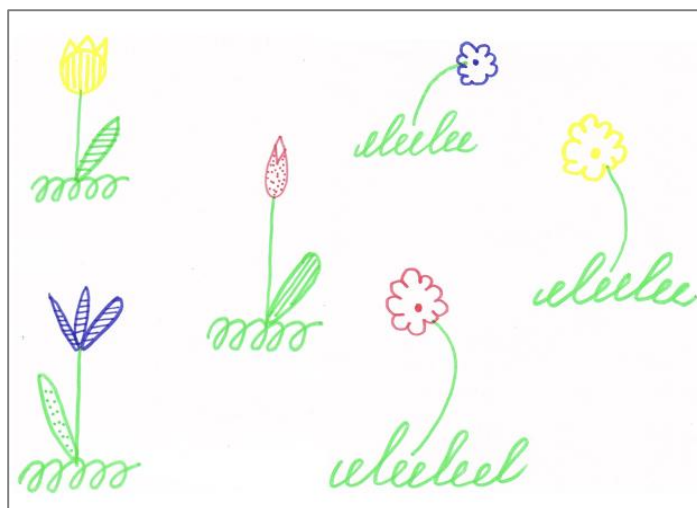


15. attēls

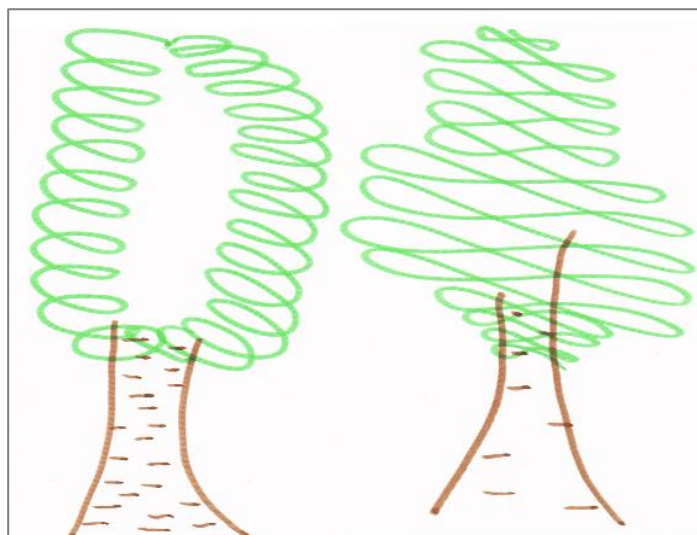
Rotaļvingrinājumi pārejas posmā no pirmsskolas uz sākumizglītību



16. attēls



17. attēls



18. attēls



19. attēls