

# MĀCĀMIES LATVIEŠU VALODU ĢAN FORMĀLOS, ĢAN NEFORMĀLOS VEIDOS

Latviešu valodas aģentūras metodiķe

“Eiropas kustības Latvijā” ģenerālsekretāre  
Liene Valdmane

Jelgava

2024

# Pētījums parāda, ka gandrīz puse pasaules iedzīvotāju spēlē videospēles

Ko, mūsaprāt, bērni dara bezjēdzīgu digitālajā vidē



**73%**

Pavada laiku sociālajos tīklos



**34%**

Spēlē datorspēles



**27%**

Čato ar draugiem



**25%**

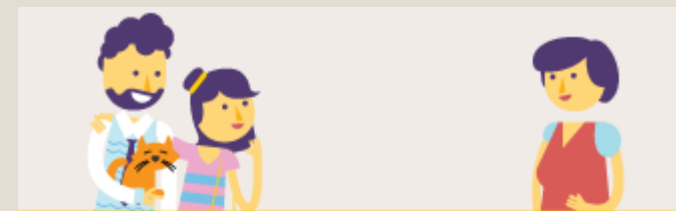
Skatās filmas un seriālus



## Kādi esam?

Mijiedarbībā ar tehnoloģijām mainās mūsu uztvere, domāšana:

- Dominē vizuāli vēstījumi
- Paralēli veicam vairākas darbības
- Uztveram saraustītu informāciju, neveidojam zināšanu ķēdes, cilvēks «pankūka»
- Pienākas laimīga dzīve, izklaide ne smags darbs!



## LOJALITĀTES PROGRAMMA



Lojalitātes programma

PĒRC  
IZKLAIDES  
UN  
SAŅEM  
PUNKTUS



1  
IZTĒRĒTS  
EIRO  
=  
1 PUNKTS



SAKRĀJ  
PUNKTUS -  
APMAINI  
TOS UZ  
IZKLAIDI



20%  
ATLAIDE  
1000  
PUNKTI

50%  
ATLAIDE  
1500  
PUNKTI

100%  
ATLAIDE  
3000  
PUNKTI

Sākums — Par Ventspili

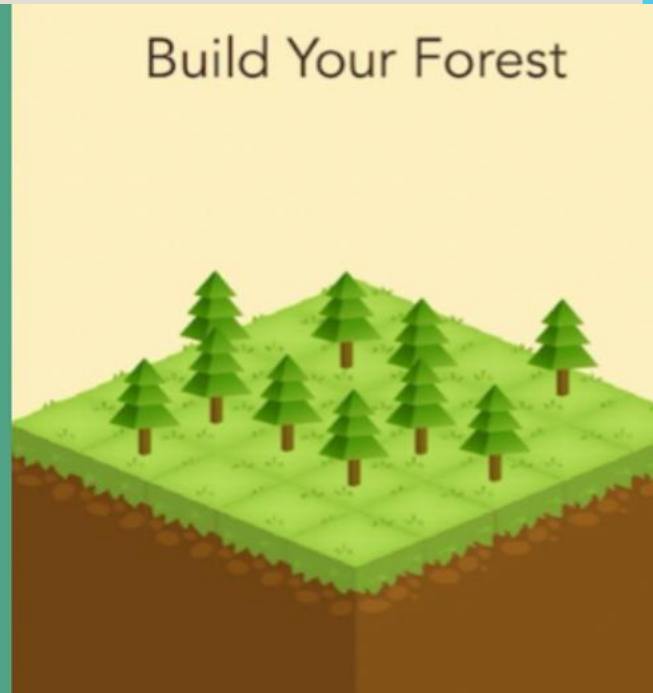
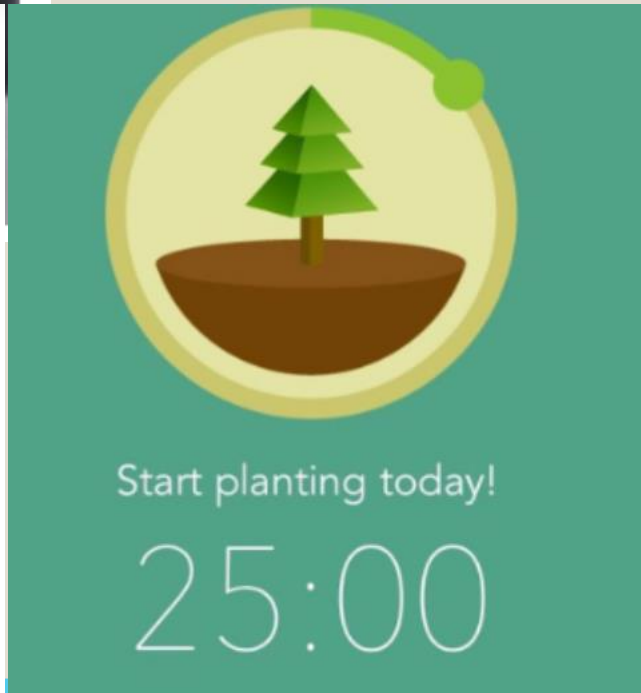
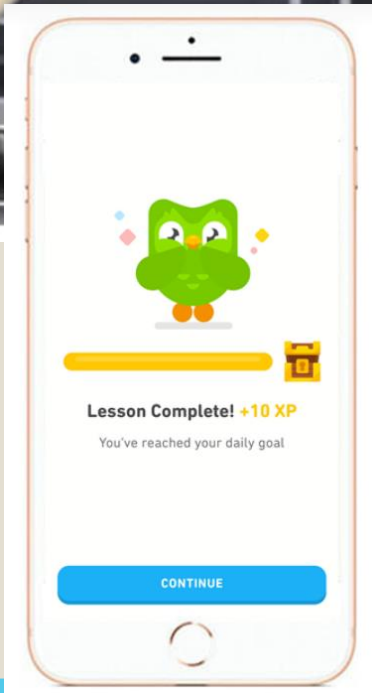
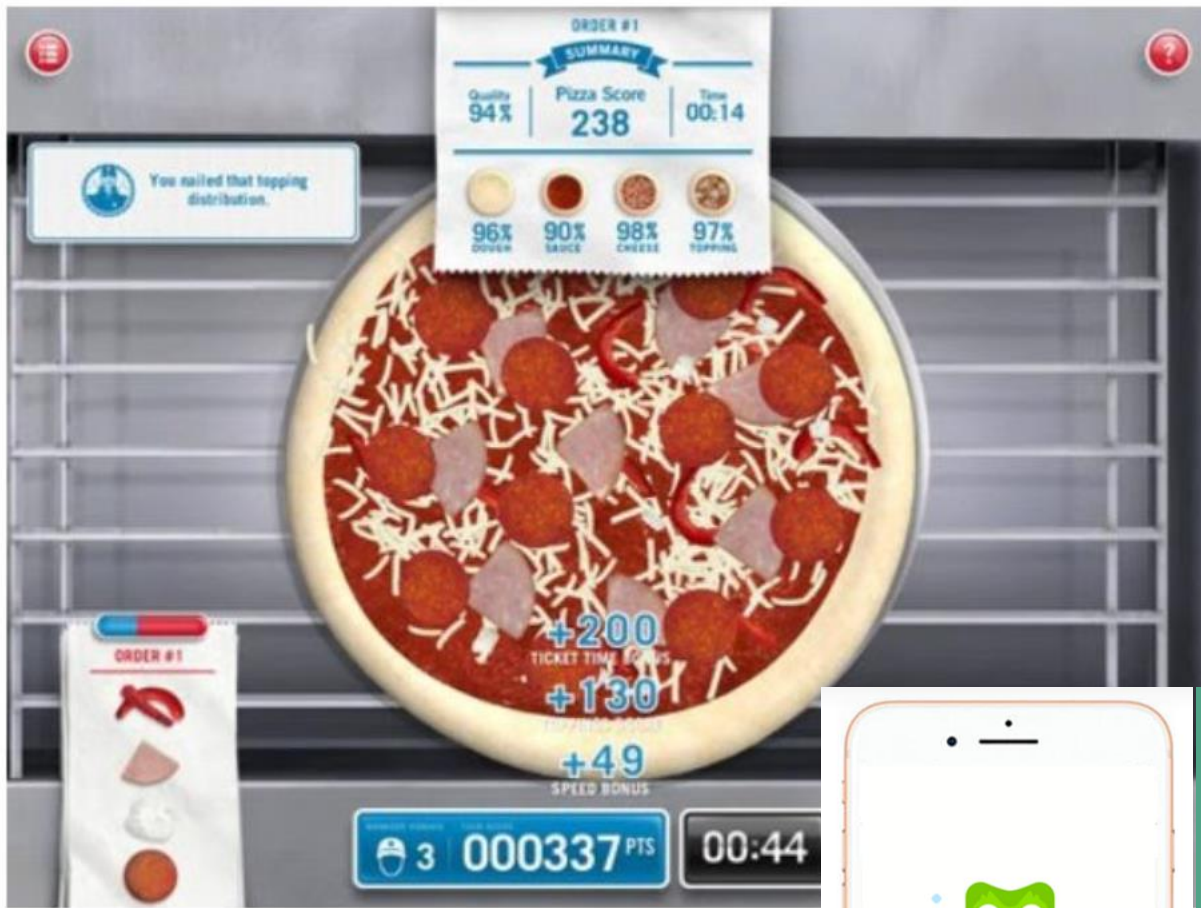
## Ventspils venti

Pēdējo desmit gadu laikā Ventspils ir bijusi viena no krāšņākajām un tūristiem draudzīgākajām pilsētām Eiropā. Ventspilī ir viegli aizmirst, ka patiesībā atrodies tepat Latvijā – pilsētai ir savs karogs, sava valoda, un pat sava laika zona.

Venti ir nemonetārs norēķināšanās līdzeklis Ventspils pilsētā, Latvijā. Venti ir vietējā naudas vienība, kas sniedz privilēģijas, apmeklējot dažādas aktīvās atpūtas un izklaides vietas, tūrisma objektus un kafejnīcas Ventspilī. Venti neaizstāj Latvijas nacionālo valūtu – euro.

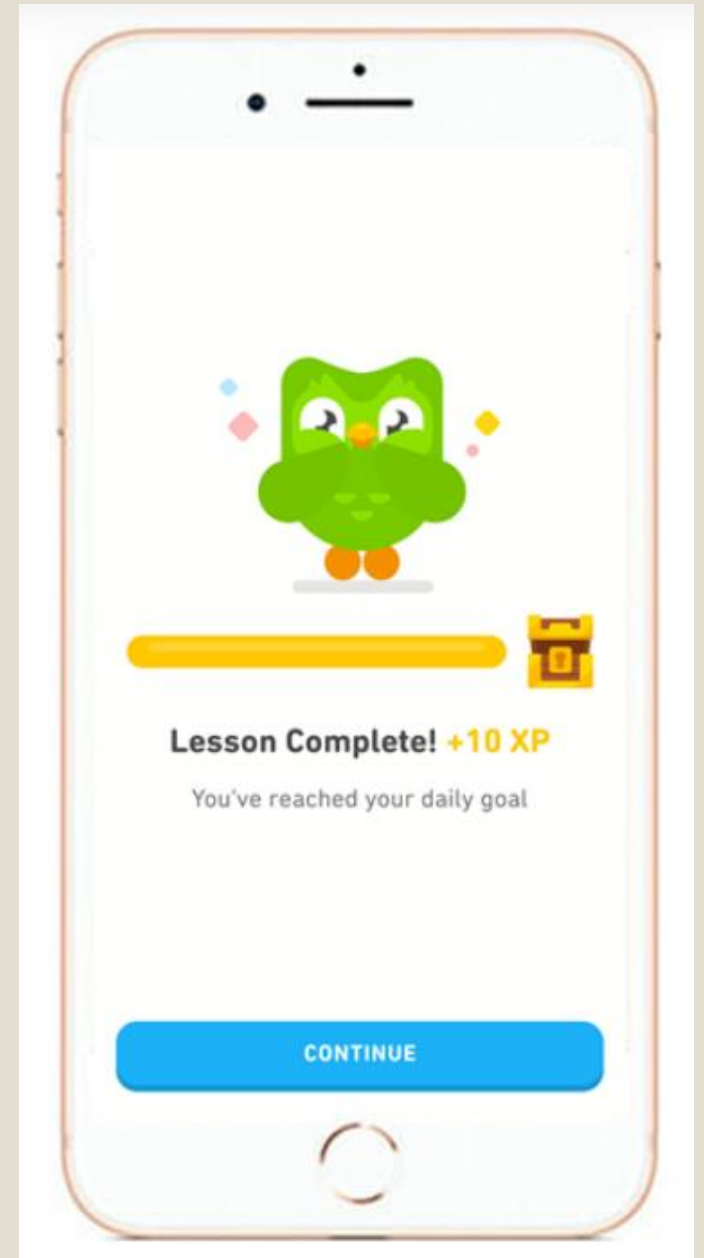
2011.gada oktobrī pirmo reizi apgrozībā tika laists 1 miljons ventu. Šobrīd ventiem jau ir 6 dažādi nomināli: 5; 10; 20; 50; 100 un 500.







duolingo







Kvantitatīvie dati rāda, ka lielākā daļa aptaujāto skolotāju piekrīt apgalvojumam, ka netipiskas mācību formas ir efektīvs valodas apguves veids. Fokusgrupu diskusijās skolotāji (biežāk LAT1) aktīvo darba metožu lietderīgumu vērtē skeptiski, apzīmējot to ar *spēlēšanos*, ne īstu, nopietnu darbu. Savukārt skolēni pašreizējo darbu mācību stundās bieži raksturo ar vārdiem *garlaicīgs* un *vienveidīgs*, sevišķi kritiski izsakoties par automatiskām darbībām visas stundas garumā (piemēram, komatu likšanu izdales materiālos) un *mūžīgo gatavošanos eksāmeniem*. No vienas puses, saprotams, ka nav pazaudējams mācību stundas (un mācīšanās kopumā) fokuss. Taču, no otras puses, ne mazāk svarīga ir skolotāja personība, kas mērķtiecīgi variē ar mācību metodēm un formām un spēj aizraut skolēnus mācību darbam.

[https://valoda.lv/wp-content/uploads/2020/07/12\\_LVA\\_STUNDA\\_Metodes\\_A4\\_WEB.pdf](https://valoda.lv/wp-content/uploads/2020/07/12_LVA_STUNDA_Metodes_A4_WEB.pdf)

#### Pētījums "Attieksme pret latviešu valodu un tās mācību procesu" (2017 – 2020)

Skolotāji un skolēni labās prakses piemērus saista ar:

- ▶ teorijas un prakses līdzsvaru, uzdevumiem reālās valodas lietojuma situācijās;
- ▶ ārpusklases mācību darbu: lasīšanu ārā, runas gatavošanu konkrētiem pasākumiem, teātra apmeklējumu, mācību pārgājienu pa romāna darbības vietām, uzrakstu izpēti ārpus skolas un skolā;
- ▶ daiļdarbu ekranizējumu un videosižetu kopīgu skatīšanos un analīzi;
- ▶ literatūras klasikas darbu aplūkošanu no mūsdienu perspektīvas (darbību un tēlu pārceļšanu uz 21. gadsimtu);
- ▶ valodas spēlēm saziņas un runātās valodas attīstībai (īpaši LAT2);
- ▶ tehnoloģiju un tīmekļa mērķtiecīgu iesaistīšanu mācību darbā, piemēram, lai atrastu nepieciešamo informāciju, pildītu nestandarta uzdevumus, pārbaudītu atsevišķu vārdu pareizrakstību;
- ▶ skolēnu darbu tandēmā, kur viens skolēns jauno vai nesaprasto mācību vielu paskaidro otram skolēnam.

## Inovativā pedagoģija

Jauktā mācīšanās

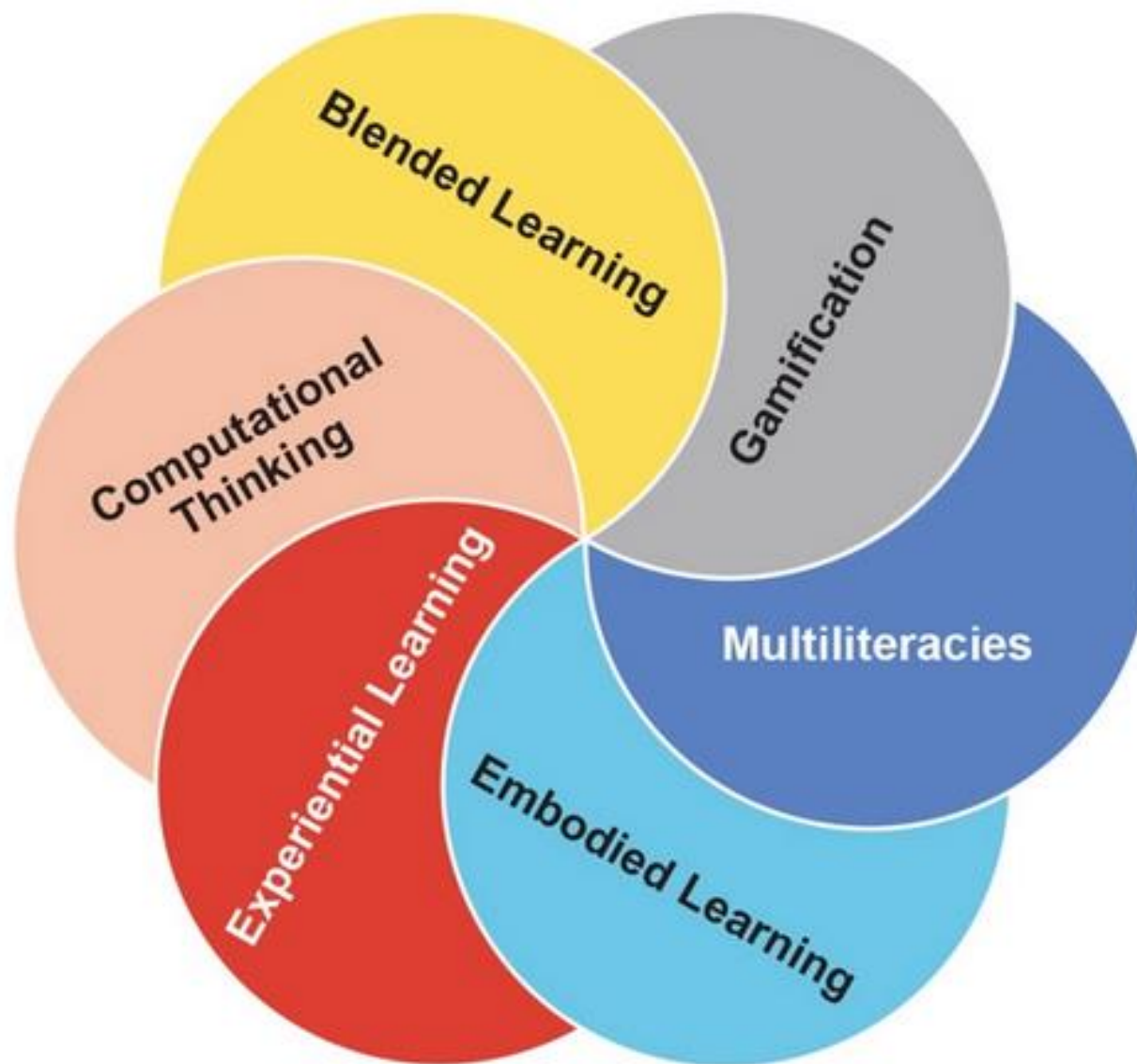
Algoritmiskā domāšana

Multipratības

Pieredzē balstīta mācīšanās

Mācīšanās caur ķermeni

Spēliskošana





Spēliskošana (gamification): 4 brīvības – brīvība kļūdīties, eksperimentēt, pašizpausties un censties.

Ikviens ir līdzdalībnieks, identificējas ar galveno varoni (kļūt par vēsturnieku, literātu u.c.)

Mācīšanās rada spēles sajūtu

Viss ir savstarpēji saistīts

Skaidrs mērķis, noteikumi, mērķa sasnieguma mērījums

Mācīšanās darot

Kļūdīšanās rada iespēju atkārtot

Atgriezeniskā saite ir tūlītēja un aktīva, nevis tests pēc spēles

Pastāvīgs izaicinājums, pielāgošanās līmenim

Elementi:

**Mērķi:** misija vai mērķis, kas spēlētājam ir jāsasniedz vai jāatrisina.

**Sasniegumu nozīmītes:** katru reizi, kad spēlētājs sasniedz pavērsiena punktu, viņš saņem medaļu vai nozīmīti (un kļūst motivēts iegūt vairāk).

**Progresā joslas un līderu tabulas:** parāda spēlētāja pozīciju un to, cik daudz viņam atlicis, lai sasniegtu mērķi.

**Noteikumi:** vadlīnijas un ierobežojumi spēlētājiem spēles laikā, tādējādi izaicinot viņus būt radošiem un izstrādāt stratēģijas, lai uzvarētu.

**Līmeņi:** katrs izaicinājums vai darbība kļūst grūtāka, jo spēlētāji atbloķē mērķus vai pāriet uz nākamo līmeni.

Elementi:

**Balvas, punkti un otrā iespēja:** vācot medaļas, punktus vai priekšmetus, dažas spēles nodrošina jaunu rīku, lielvaru, imunitāti vai pat papildu dzīvi, ko tās var izmantot nākotnē.

**Stāsts, sižets, iestatījums, varoņi un lomų spēle:** ietver sižetu ar varoņiem un dažādām vidēm, kur notiek notikumi, ļauj izvēlēties stāsta noslēgumu (a, b, c).

**Izvēles, izaicinājumi:** pieņem lēmumus un atkarībā no izvēles saskaras ar dažādiem izaicinājumiem.

**Konkurence, sadarbība un izaicinājumi:** spēlē pret citiem vai strādā komandā, lai sasniegtu kopīgu mērķi.

**Laiks:** laika ierobežojums, papildus laiks, laiks – dāvana.

## Spēlētāja tips

A.Marczewski piedāvā tipoloģiju:

**Socializāciju alkstošos** motivē attiecības. Viņi vēlas mijiedarboties ar citiem un veidot sociālās saites.

**Brīvdomātājus** motivē autonomija un pašapliecināšanās. Viņi grib veidot kaut ko jaunu un izzināt.

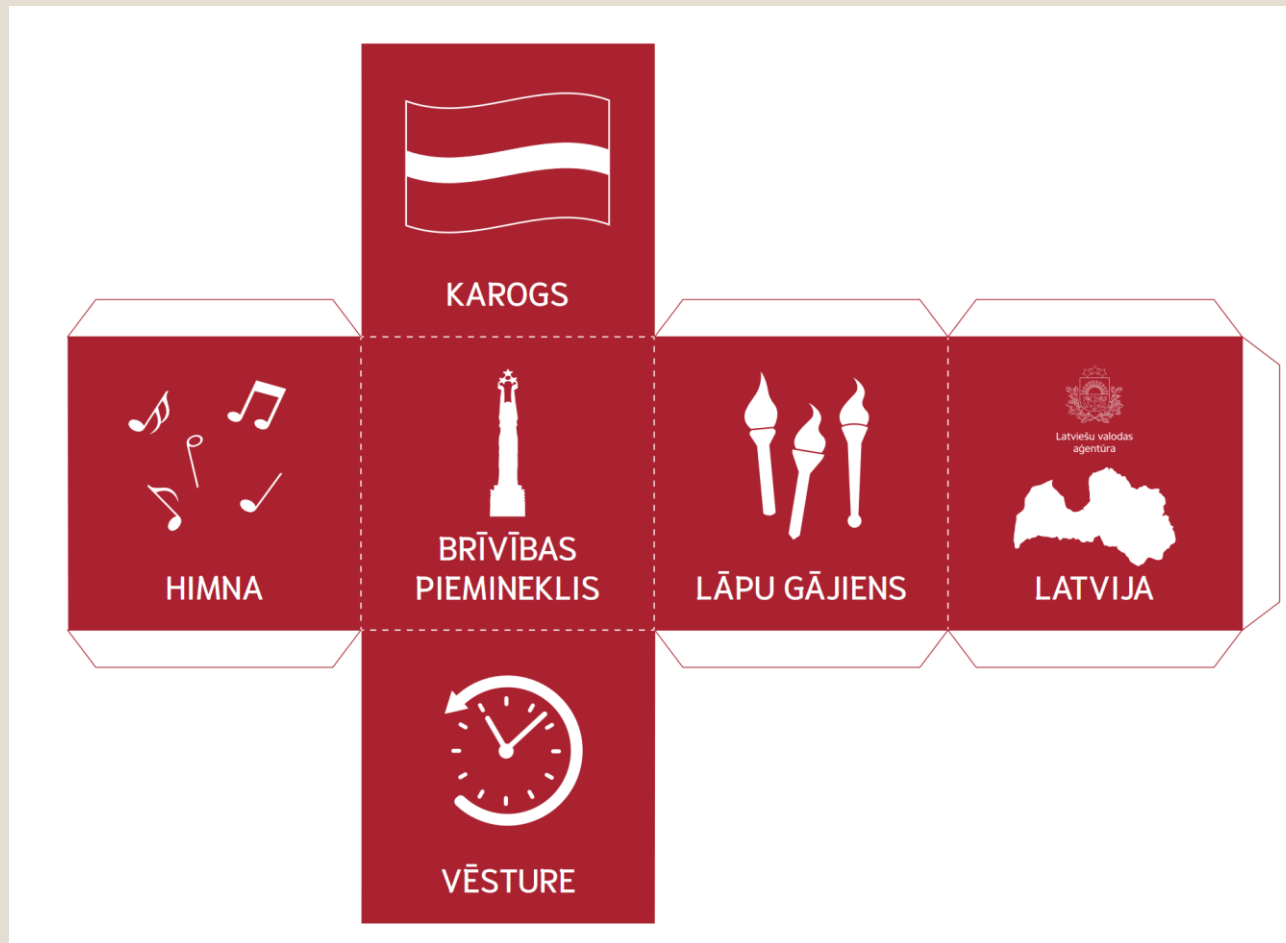
**Sasniedzējus** motivē meistarība. Viņi vēlas mācīties jaunas lietas un attīstīt sevi. Viņiem ir svarīgi izaicinājumi, ar kuriem tikt galā.

**Filantropus** motivē jēga un mērķis. Viņi ir altruisti, kas grib dot citiem cilvēkiem un padarīt citus laimīgus, neko negaidot pretī.

**Spēlētājus** motivē apbalvojumi. Viņi darīs visu, lai saņemtu apbalvojumu vai uzslavu no sistēmas. Viņi to dara priekš sevis.

**Pārkāpējus** motivē pārmaiņas. Viņi grib apiet sistēmu, lai ieviestu pozitīvas vai negatīvas pārmaiņas.

**Socializāciju alkstošo** motivē attiecības. Viņi vēlas mijiedarboties ar citiem un veidot sociālās saites.



<https://maciunmacies.valoda.lv/maci/di/aspurai-un-imigrantiem#1tab>



Spēle «Tādi esam!» <https://valoda.lv/games/tadi-esam/>



Tādi esam!



Valsts – Gruzija  
Galvaspilsēta – Tbilisi  
Valsts valoda – gruzīņu valoda  
Valūta – Gruzijas lars

## Sveiki! Es esmu Eliso Džavašvili no Gruzijas.

Man ir deviņi gadi. Es mācos 4. klasē. Brīvajā laikā es **dejoju**, jo man patīk kustēties. Nodarbības notiek trīs reizes nedēļā pa vienai stundai. Man ļoti patīk gruzīņu dejas. Mana mīļākā deja ir osuri, jo tā ir lēna un skaista.

Gruzijā ir daudz skaistu kalnu. Lielākais ir **Kaukāzs**.

Man ļoti garšo **hinkali** un **hačapuri**. Hinkali ir apaļi. Hačapuri ir maize ar sieru. Es pati protu taisīt **čurčelu**.

Brīvdomātājus motivē autonomija un pašapliecināšanās. Viņi grib veidot kaut ko jaunu un izzināt.

 DARBOJOŠĀS PERSONAS UN LIETAS

<p>VECMĀMIŅA, KURA IZAUDZĒJUSI LATVIJĀ LIELĀKO ĶIRBI</p> 	<p>ZĒNS, KURŠ STAIGĀ UZ ROKĀM</p> 
<p>MEITENE, KURA AR VISIEM GRIB DRAUDZĒTIES</p>	<p>FUTBOLA BUMBA</p> 
<p>MEITENE AR ZALIEM MATIEM</p> 	<p>CILVĒKS, KURŠ TIC PILNĪGI VISAM, KO VIŅAM SAKA</p>

## TV ziņu veidošana Pārsteigumi, negaidīti uzdevumi

### Iepazīsti apkārtni!

1. Atrodiet prasītos objektus un uzņemiet foto pie tiem! Noteikums - uzrakstiet objekta pirmo burtu un turiet to rokās katrā fotogrāfijā. Fotogrāfijas apkopojiet un sanumurējiet (klasē ir pieejams dators)!
2. Par katru objektu izdomājiet mīklu!
3. Semināra dalībnieki skatoties fotogrāfijas mīklas minēs. Labākajiem minētājiem – balvas!

- Vieta, kur var apsēsties
- Milzīgs koks
- Smieklīgs priekšmets
- Lieta, kas asociējas ar mākonī
- Jocīgs objekts

<https://maciunmacies.valoda.lv/wp-content/uploads/2019/10/StastiTe.pdf>

# Vārdiņš, vārdiņš, teikumiņš!

Skaties attēlu, veido teikumu un saņem punktus!

Veiksmi!



Latviešu valodas  
aģentūra

Veido teikumu no 3 vārdiem!

Spēlēt 0 / 200

Veido teikumu no 4 vārdiem!

Spēlēt 0 / 260

Veido teikumu no 5 vārdiem!

Spēlēt 0 / 320



Viņi

Viņi

šķiro

atkritumus

konteineros

šķiro

šķauda

šķūc

Sasniedzējus motivē meistarība. Viņi vēlas mācīties jaunas lietas un attīstīt sevi. Viņiem ir svarīgi izaicinājumi, ar kuriem tikt galā.

ES PAĪS ✂

V Ā R D U P E L I S

1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

ES PAĪS

V Ā R D U P E L I S

1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**Galda spēļu komplekts pirmsskolas un sākumskolas vecuma bērniem latviešu valodas apguvei**

Galda spēļu komplekts ir izstrādāts ESF projektā Nr.8.3.1.1/16 „Kompetenču pieeja mācību saturā”. Galda spēles ietver bērnu vecumposmam, darbības videi, interesēm atbilstošu leksiku un runas situācijas.

Galda spēļu komplektu 2020. gadā kā dāvinājumu ir saņēmušas visas Latvijas pirmsskolas izglītības iestādes un sākumskolas. Lai paplašinātu izmantošanas iespējas, daļu materiālu izvietojam tiešsaistē un drukai piemērotā formātā.

**ATRODI PĀRI**

Spēle

Atvērt

Metodiskie komentāri

Atvērt

**BURTU LOTO**

Spēle

Atvērt

Metodiskie komentāri

Atvērt

**CIK BIEŽI TU**

Spēle

Atvērt

Metodiskie komentāri

Atvērt

**DABAS PĒTNIEKI**

Spēle

Atvērt

Metodiskie komentāri

Atvērt

**DARI TĀ**

Spēle

Atvērt

Metodiskie komentāri

Atvērt

**IEPAZĪSTI PROFESIJAS**

Spēle

Atvērt

Metodiskie komentāri

Atvērt

**Filantropus** motivē jēga un mērķis. Viņi ir altruisti, kas grib dot citiem cilvēkiem un padarīt citus laimīgus, neko negaidot pretī.

 BILŽU  
VĀRDNĪCA

## BILŽU VĀRDNĪCA

### A–I

AKSESUĀRI UN APAVI  
APĢĒRBS  
AUGĻI UN OGAS  
BALTIJAS JŪRA  
BĒRNUDĀRZS  
CILVĒKI  
DABA  
DĀRŽEŅI  
DEBESS  
DŽĪVNIKI  
FORMAS  
ĢIMENE  
ISTABA

### K–P

KOKI  
KRĀSAS  
ĶERMENIS  
LATVIJA  
MĀJA  
PILSĒTA  
PROFESIJAS  
PUĶES UN AUGI  
PUTNI UN KUKAIŅI

### S–V

SADZĪVES ELEKTRONIKA  
SEJA  
SKOLA  
SPORTS  
SVĒTKI  
UPES UN EZERI  
VANNAS ISTABA  
VIRTUVE

DARBĪBAS VĀRDI  
PRIEVĀRDI  
SKAITĻI

 SĀKUMS ► PUĶES UN AUGI



ĀBOLIŅŠ



GUNDEGA



KROKUSS

<https://maciunmacies.valoda.lv/lidz-6>

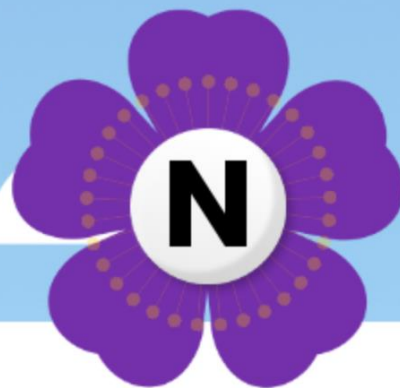


Palīdzi bitei  
atrast  
burtus!



Sākt

00:16



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



NOSAUC UN PĀRBAUDI!



IZVĒLIES ATTĒLU!



IZVĒLIES BURTU!

NOSAUC UN PĀRBAUDI!

PUĶES UN AUGI

IZVĒLIES ATTĒLU!

ĀBOLIŅŠ



ĀBOLIŅŠ



IZVĒLIES BURTU!



Ā

B

O

L

I

Š



Ž

Ņ

Ī





**Spēlētājus** motivē apbalvojumi. Viņi darīs visu, lai saņemtu apbalvojumu vai uzslavu no sistēmas.

Pārgājiens – fotografē dzīvas būtnes/dabas objektus/akmeņus/ kaut ko zilu, jautru, asociācijas raisošu, vakarā veido Atmiņas spēli, izrādi, alfabētu u.c.

Stāsti, kamēr:

...diegs nebeidzas ...papīra čūska aug ...vadītājs neatver acis

Totalizators – prognozē, kuri 5 vārdi šajā stāstā izskanēs.

Bingo (dziesma, dzejolis, teksts, saruna u.c.).

Veidojiet klases, vasaras, Latvijas, meža u.c. alfabētu! Izmantojiet tekstu un attēlus.

Meklējiet vārdus/attēlus portālos, grāmatās – ātruma sacensība.

Veidojiet savu kartīšu komplektu – 4 vārdi no vienas tēmas (nesaucam Ēzeļi, bet piešķiram punktus ātrākajiem).

## Klāt 2024. gada oktobra konkurss

08.10.2024.

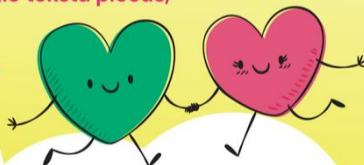
Spēlēju spēles un kļūstu gudrāks?

Jā, jo piedalos Valodas spēju klubiņa konkursā „Vārdu detektīvs”!



## Spēlēju spēles un kļūstu gudrāks? Jā, jo piedalos konkursā „Vārdu detektīvs”.

Lasi stāstu! Kļūsti par vārdu detektīvu. Sameklē tekstā piecus, tavuprāt, sarežģītākos vārdus, izraksti tos! Padomā un pieraksti katram izrakstītajam vārdam vienkāršāku vārdu, kas var to aizstāt!



### Kādā krāsā ir sirsnīņas?

Kādu dienu sirsnīņa visiem paziņo: „Es iešu meklēt sev krāsu! Atā!”

Tā nu viņa dodas pasaulē. Bet kāda krāsa gan jāmeklē? Parasti sirdis krāso sarkanās. Bet vai visiem cilvēkiem sirsnīņas ir vienādas? NĒ! Smaidīgiem cilvēkiem tās ir dzeltenas kā Saule, bet dusmīgiem cilvēkiem tumšas un drūmas. Bet kāda gan ir viņa? Zaļa, dzeltena, sarkana vai varbūt raiba?

Sirsnīņa aizver acis un nolemj, ka būs tādā krāsā, kādu pirmo ieraudzīs. Un tad viņa redz koši dzeltenu autobusu. Pasaules kartē viņa atrod Dzeltenās krāsas pilsētu. Ātri noskaita burvju vārdus: „Es gribu lidot, es gribu lidot, es gribu, gribu to!” Sirsnīņa atver acis jau Dzeltenajā pilsētā.



Visapkārt viss ir dzeltens. Citronu meitenes, siera koki, debesīs daudzas Saules. Bet nav neviena krāsu veikala. Sirsnīņa pieiet pie Citronu meitenes un jautā:

- „Kur tu ņēmi dzeltenu krāsu? Es arī gribu būt dzeltena!”

Meitene saka:

- „Es nezinu! Esmu dzeltena, un viss! Man šķiet, ka tie, kas ir dzelteni, jau piedzimst tādi.” Sirsnīņa noklausās un kļūst domīga. Domā un domā...

Varbūt Tu vari palīdzēt sirsnīņai atrisināt šo situāciju? Uzraksti vai uzzīmē, kāda ir Tava sirsnīņa.

Savu veikumu sūti mums uz e-pasta adresi [valodas.speles@valoda.lv](mailto:valodas.speles@valoda.lv) līdz 2024. gada 31. oktobrim.

Balvās desmit galda spēles, ko izlozēsīm starp visiem atbilstoši iesūtītajiem.



## RUDENS IZAICINĀJUMS

### 1. Atšifrē un uzraksti tautasdziesmu!

sudenR aācn āētiņš,  
iraudG airb ālētiņk,  
sūB eaizītm mrājaa,  
sūB iraudiņg mumeļak.

---

---

---

---

### 2. Atšifrē ticējumu!

J\_ bēr\_z\_ sāk dz\_lētēt no \_p\_kš\_s, r\_d\_ns būs \_lgstošs \_n  
ziem\_ vē\_l\_. J\_ no g\_lotn\_s - r\_d\_ns būs īss \_n ziem\_ ātr\_.

---

---

### 3. Atšifrē mīklu, uzraksti atminējumu!

Szam, szam šņiriv,  
aluak šņicožak.

---

---

### 4. Veido vārdus no zilbēm!

sep to bris  
no bris ok tem  
bris bris vem

---

---

---

---

## RUDENS IZAICINĀJUMS

### 5. Atšifrē un noraksti tekstu!

#### M2rti22i

M2r28i22d13e21ā p8c 26en23 latv13e27u 10adsk2rt29 ie25a33ā20 t13e16 s31i21ē28as  
25u6e21s d1r3u b7i10a26 29n 32ie20a26 s2k29m26. V13s15a29t25ā16ā 20ār28i22u  
i7ra33a 13r 20a26k23ti7 gā15i7n13.

---

---

---

---



Latviešu valodas aģentūra

Lietotne «Kur esam? Latvijā!» <http://latvija.maciunmacies.lv/>

# KUR ESAM? LATVIJĀ!





Latviešu valodas aģentūra

## Lietotne «Kur esam? Latvijā!»

**KUR ESAM? LATVIJĀ!**

**Pļavā - 1.**

Swan head	Swan neck				
		Swan body			

- KAZA
- STĀRĶIS
- SMILGA
- PELE
- ZIRNEKLIS
- MADARA

0 2:48 i

**Ceļojums sākas - 1.**



## Lietotne «Kur esam? Latvijā!»

**Tu esi ieguvis  
Latvijas draudzības aproci!**



Saņemt aproci

Latvijas draudzības aproce





## Esi vēriģs!

i

1. Aksesuāri un apavi

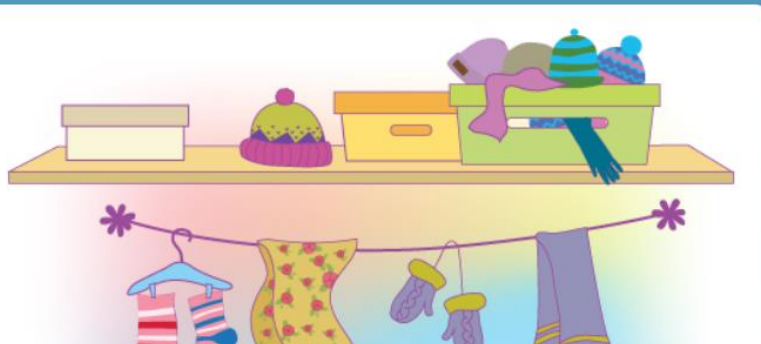
2. Apģērbs

3. Augļi un ogas

4. Baltijas jūra

5. Bērnudārzs

6. Cilvēki



Brālis man uzdāvināja krelles.

Cik tavas krelles ir skaistas!

Vai tavi zābaki būšu silti?

Vai tavi zābaki ir silti?

Brālis man uzdāvināt krelles.



# Spēle «Esi vērīgs!»



## 7. Daba



Atzīmē teikumus, kuros nav kļūdu!

1 / 3

Latvijā nav augstu kalnu.

Pēc lietus bieži var redzēt varavīksni.

Kas ir lāstekas?

Aukstā rasā salst kājas.

Ārā ir uzsnidzis sniegam.



Pārbaudīt

Atkārtot



## 7. Daba



Atzīmē teikumus, kuros nav kļūdu!

3 / 3

Pār klints tup ērglis.

Pār pērķona dārdie tēta balsi.

Caur pērķona dārdie tēta balsi.

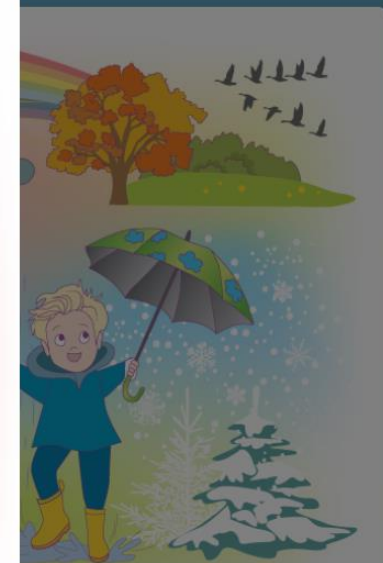
Plūdu dēļ cilvēki p...

Zem ledus arī ziem...



Lieliski, Tu esi izcili vērīgs.

*Apsveicam!*



## Mīklu medības!

1. Zem šādiem priekšmetiem vidē ir noslēptas mīklas:
2. Atminiet mīklas! Visas mīklas ir par dzīvniekiem:)
3. Atšifrējiet simbolus! Viens simbols = viens burts!
4. Izmantojiet mīklu atminējumā iegūtos burtus un izveidojiet pēc iespējas vairāk vārdu, izmantojot tikai dotos simbolus!
5. Uzdodiet uzdevumu citām komandām!
6. Apbalvojiet uzvarētājus!

Kas pelna maizi ar muti? ⊕♥□⊕

Mazs, mazs vīriņš, adatu kažociņš. \*▽●⊕

Ne kāju, ne roku, bet uz priekšu iet. ©◇⊕≈°



**Pārkāpējus** motivē pārmaiņas. Viņi grib apiet sistēmu, lai ieviestu pozitīvas vai negatīvas pārmaiņas.

Lomas – vada rīta rosmi, vada nodarbību.

Ačgārnās dienas.

Visam saku JĀ!

# Komiksa veidošana – tēli, notikumi, situācija



Komikss ir stāsts, ko veido dažādi elementi.



Paši svarīgākie ir **attēls** un **teksts**. Paskatīsimies, kā tas darbojas!

Šos elementus vari izmantot kā materiālus, lai veidotu sarežģītākus zīmējumus, piemēram, **tēlus**, **priekšmetus** un **fonus**.



## ATTĒLS

Lai radītu attēlu, tev vajadzēs **linijas**, **formas** un **krāsas**. Tās var būt tādas, kas tev patīk, vai arī tādas, ar kurām tev ir viegli strādāt. Droši izmanto vienkāršus elementus! Un padomā, kā ar tiem vari attēlot emocijas!



## TEKSTS

Divi galvenie teksta veidi komiksos ir **stāstījums** un **dialogs**. **Stāstījuma** piemērs ir šis teksts, ko šobrīd lasi. Lielākoties stāstījums tiek novietots attēla augšā vai apakšā un piešķir attēlā redzamajam plašāku kontekstu, taču ne burtiski paskaidro attēlu! Stāstījumu var izmantot arī, lai atspoguļotu tēla domas vai iekšējos pārdzīvojumus.



Domas / sapņi

**Dialogu** starp tēliem parasti atspoguļo runas burbuļos.

Čukstēšana

Atceries, ka tu vari spēlēties ar burbuļa formu, lai attēlotu dažādas emocijas un runas veidus!

Uztraukums

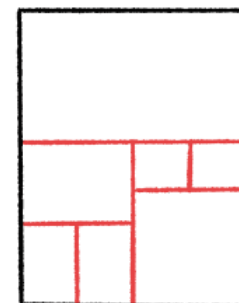
Dziedāšana

## STRUKTŪRA

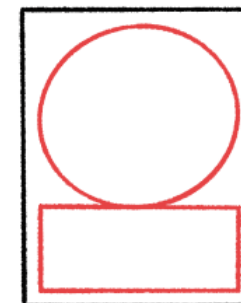
Tagad mums ir visi pamatelementi, lai tos savienotu kopā un radītu komiksu! Ir daudz veidu, kā veidot lapas kompozīciju. Un katram no tiem ir savas priekšrocības un trūkumi. Izvēlies to, kas šķiet visatbilstošākais tavam stāstam. Mēs parādīsim trīs piemērus, lai palīdzētu tev sākt!



Vari sadalīt lapu vienāda izmēra laukumos - tos sauc par **paneļiem** (gluži kā blokmāju sastāvdaļas!) ...



... vai arī ļauj stāstam tev parādīt priekšā, kuri attēli ir vissvarīgākie, tā tu pamanīsi, kuriem vajadzēs vairāk (vai mazāk!) vietas...



... vai arī ļauj kompozīcijai vaju - eksperimentē un stāsti savu stāstu brīvā formā!

Kurš spēlētāja tips dominē Jums?

Kā tas ietekmē jūs kā pedagogu?

## Kā sākt?

1. Noskaidrojiet, kādas ir skolēnu mīļākās spēles u.c.
2. Vienmēr izskaidrojiet spēles, spēliskošanas mērķi, ieguvumus, noteikumus. Spēle, spēliskošanas elementi nav tikai jautrībai, laika pavadīšanai. Kāds mācību mērķis ir noteikts? Izvērtējiet procesu un rezultātu!
3. Integrējiet to/tos visā mācību procesā.

## Barjeras

1. Neizpratne par spēliskošanas būtību, stigma – spēle ir izklaide
2. Balvas, punkti – novērš skolēna uzmanību no mācīšanās procesa
3. Trūkst pieredzes integrēt spēliskošanas elementus mācību procesā, saturā



