



Meistarklase

Tekstpratības prasmju veidošana caur spēlēm un radošām aktivitātēm

**Meistarklasi vada: Rīgas Valsts klasiskās ģimnāzijas
latviešu valodas un literatūras skolotāja Vineta Madelāne**



RVKG 2025.gada 26. novembris



Meistarklases mērķis

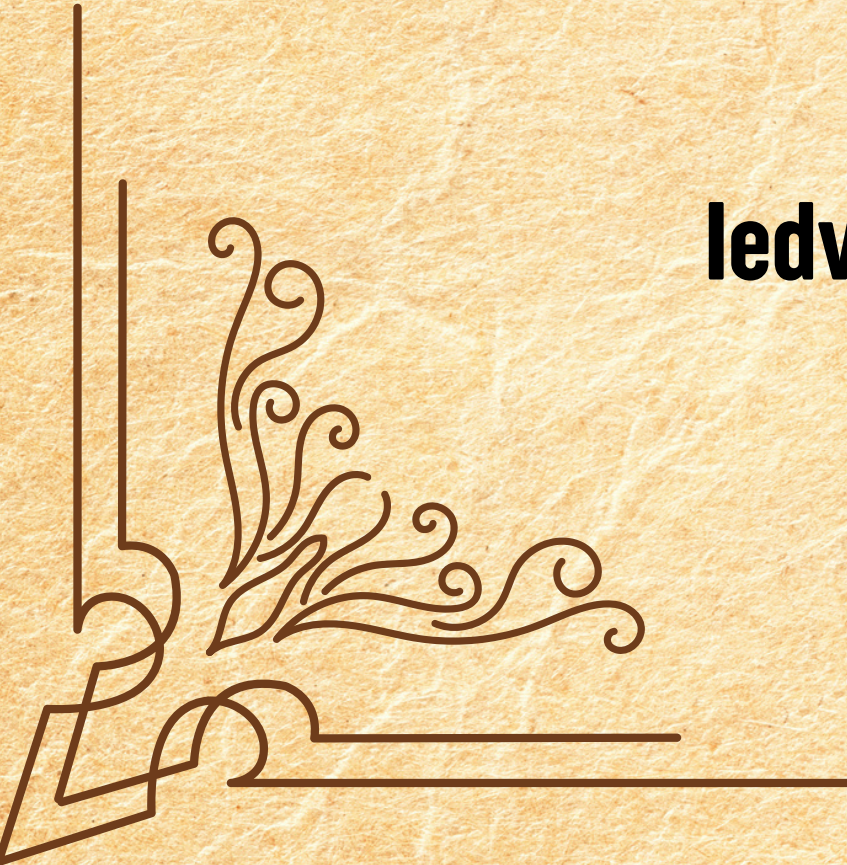
Iepazīstināt ar inovatīvām un atraktīvām metodēm tekstpratības veicināšanai.



Uzdevumi

Iedvesmot radoši integrēt spēles un uzdevumus mācību procesā.

Praktiski izmēģināt dažus uzdevumus.



Meistarklases plāns

Kāpēc šī tēma ir svarīga skolotājiem?

Kāpēc spēles un radošās aktivitātes ir efektīvs instruments tekstpratības apguvē?

Spēļu veidi tekstpratības prasmju veidošanā.

Praktiska darbošanās.

Atgriezeniskā saite.



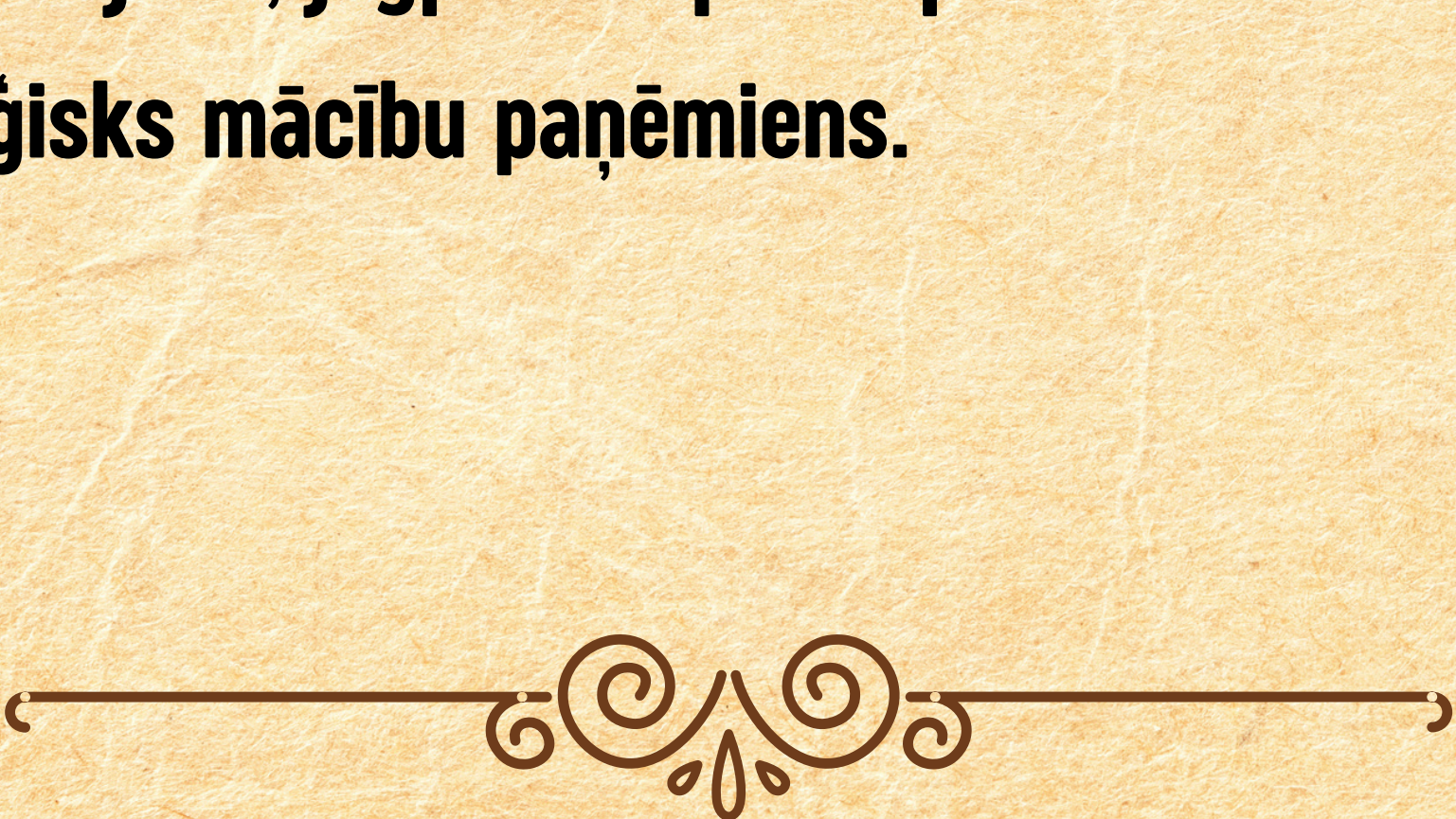


Kāpēc šī tēma ir svarīga skolotājiem?

Tradicionālās metodes var būt nepietiekamas, lai motivētu skolēnus.

Praktisks instruments, lai pārvērstu lasīšanas stundas no pasīvas informācijas uztveres par aktīvu, aizraujošu, jēgpilnu izpētes procesu.

Nav izklaide, bet stratēģisks mācību paņēmieni.



Kāpēc spēles un radošās aktivitātes ir efektīvs instruments tekstpratības apguvē?

- **Mazina stresu un palielina vēlmi mācīties.**
- **Informācija tiek apgūta nevis pasīvi , bet caur praktisku pielietojumu.**
- **Veicina kritisko domāšanu un problēmu risināšanu nestandarta situācijās.**
- **Uzlabo vārdu krājumu un teksta struktūras izpratni.**
- **Spēles ļauj pielāgot uzdevuma sarežģītību dažādiem mācīšanās līmeņiem.**
- **Veicina sadarbības un komunikācijas prasmes.**



Valodas un vārda spēles

Kas es esmu? Skolotāja apraksta kādu tēlu no grāmatas/ teksta un skolēniem jāuzmin, kas tas ir, pamatojot savu atbildi ar citātiem no teksta.

Attīsta spēju analizēt tēlu.

Vārdu ķēde. Katrs nākamais vārds sākas ar iepriekšējā vārda pēdējo burtu. Piemērs:
Suns → saule → egle → ezis → sala → aita → ...

Vārdu krājuma bagātināšana.

Antonīmi. Viens spēlētājs nosauc vārdu (lietvārdu, īpašības vārdu vai darbības vārdu), un otram ātri jāatbild ar vārdu, kas nozīmē pretējo (antonīmu).

- Piemēri:

- **Gaišs → Tumšs**
- **Ātri → Lēni**
- **Prieks → Bēdas**
- **Sākt → Beigt**



Informācijas nodošana. Skolotāja sadala 4-5 cilvēku grupās, kas stāv rindā. Pirmais skolēns saņem īsu tekstu (anekdoti, zinātnisku definīciju). Viņam tiek dots laiks to izlasīt. Pirmais skolēns ātri un mutiski nodod galveno domu nākamajam rindā stāvošajam.

Pēdējais skolēns izstāsta, ko viņš ir sapratis.

Grupa salīdzina oriģinālo tekstu ar pēdējo versiju.

Mērķis uztvert teksta galveno domu un precīzi to nodot citiem.

Teksta pārveidošana. Skolotāja izvēlas īsu, vienkāršu tekstu. Skolēni sagatavo sarakstu ar vārdiem, kas apraksta noteiktas lietas vai darbības (lietvārdi, darbības vārdi, īpašības vārdi). Skolēni aizstāj oriģinālajā tekstā esošos vārdus ar saviem. Pēc pārveidotā teksta pārrunā, kā maiņa izmainīja stāsta nozīmi.

Vārdu krājuma bagātināšana un izpratne par vārdu nozīmi, ietekmi uz tekstu.

Akrostihs, krustvārdu mīklas.





Stāstu un radošās rakstīšanas spēles

Teksta pārvērtības. Skolotāja iedod nelielu stāstu vai pasaku. Skolēni to pārraksta citā stilā, piemēram,

- kā ziņu rakstu,
- kā komiksa dialogu,
- kā dienasgrāmatas ierakstu.

Attīsta izpratni par teksta struktūru un stilu.

Stāstu ķēde . Skolotāja sāk stāstu ar vienu teikumu. Nākamais skolēns pievieno savu teikumu, turpinot iepriekšējo.....Izveidojas vesels stāsts.

Attīsta teksta izpratni, domāšanas ātrumu.





Pazudušais teikums.

Mērķis: attīstīt izpratni par teksta loģiku, sižeta attīstību un autora stilu.

Gaita:

1. Skolotāja izvēlas īsu tekstu (stāsta fragmentu, rakstu, recenziju u. tml.).
2. No teksta tiek izņemti 3–5 teikumi, kas ir nozīmīgi sižetam vai idejai.
3. Skolēnu uzdevums :
 - izlasīt tekstu ar „tukšumiem”;
 - izdomāt un pierakstīt, kāds teikums tur varētu būt, lai teksts būtu loģisks un stilistiski saskanīgs;
 - pēc tam salīdzināt ar oriģinālu un apspriest atšķirības.





Izmaiņu veikšanas stāstā. Kā stāsts mainītos, ja galvenais varonis būtu citāds (piemēram, slinks nevis drosmīgs) vai darbības vieta mainītos? Skolēni izstāsta vai uzraksta jaunu nobeiguma ainu.

Stāstu ķēde ar attēliem. Sagatavot vairākus attēlus, kas ir saistīti ar izlasīto stāstu. Pēc teksta izlasīšanas, lūdziet skolēniem sakārtot attēlus loģiskā secībā, izskaidrojot, kāpēc tieši šādā secībā notikumi risinājās. Varat likt izveidot jaunu stāstu.

Īsziņu dialogs. Izvēlieties divus stāsta varoņus un lūdziet skolēniem uzrakstīt īsziņu saraksti, kas atspoguļo varoņu sarunu.

Šīs spēles attīsta teksta izpratni, palīdz skolēniem iedziļināties tēlu domās un izprast viņu attiecības.





Lomu un drāmas spēles

Intervija. Skolēni izvēlas tēlu no teksta un sagatavo interviju ar to. Viens skolēns ir intervētājs (jautājumi par tēla motīviem, jūtām, notikumiem), otrs - tēls.

Veicina dziļāku tēlu izpratni.

Teksta izrāde. Grupas saņem īsu, emocionālu bagātu dialogu. Uzdevums iestudēt izrādi. Lai to paveiktu, vispirms grupā ir jāpārrunā: Kāds ir varoņa motīvs? Kādas ir attiecības ar citiem tēliem? Kura vārda akcentēšana ir būtiska? Kāds ir teksta zemteksts?

Grupas prezentē paveikto.

Diskusija. Kā dažādas grupas interpretēja to pašu tekstu? Kā intonācija, žesti un balss tonis ietekmēja vēstījumu?





Kritiskās domāšanas un informācijas spēles



Faktu pārbaude. Skolotājs sagatavo 5-7 apgalvojumus par kādu tēmu. Daži ir patiesi, daži nepatiesi. Skolēni grupās vai individuāli izmanto internetu (vai bibliotēkas resursus), lai pārbaudītu katra apgalvojuma patiesumu, meklējot vismaz divus uzticamus avotus. Pēc tam viņi prezentē savus secinājumus, norādot, kāpēc avots ir uzticams (piemēram, zinātniska iestāde, oficiāla vietne, autoritatīvs medijs).

Mērķis: Vērtēt informācijas uzticamību un atšķirt faktus no viedokļiem.

Vērtēšana un pozīcijas ieņemšana. Apgalvojums no izlasīta teksta, kam var būt dažādi viedokļi. Telpā trīs norādes: „Pilnīgi piekrītu”, „Pilnīgi nepiekrītu”, „Neesmu pārliecināts”. Skolotājs nolasa apgalvojumu. Skolēni nostājas pie attiecīgās norādes. Skolotājs aptaujā dažus skolēnus, lūdzot pamatot savu pozīciju, atsaucoties uz konkrētiem argumentiem no izlasītā teksta. Pēc argumentu uzklaušanās skolēns var mainīt savu viedokli.

Dinamiska metode, kas veicina viedokļu sadursmi, argumentāciju un spēju mainīt savu pozīciju, balstoties uz jaunu informāciju.



Grāmata pret filmu. Skolēni iepazīstas ar tekstu. . Noskatās attiecīgo fragmentu filmā. Salīdzinājuma uzdevums: Kuras detaļas no teksta tika mainītas vai izlaistas? Kāpēc? Kā filma vizuāli atspoguļo varoņu emocijas, kuras tekstā tika aprakstītas? Filma vai teksts jums šķiet pārliecinošāks, emocionālāks, detalizētāks un kāpēc?

Sapratne, kā medijs ietekmē saturu un tā uztveri.





Praktisks uzdevums meistarklases dalībniekiem

Darbs grupās (4-5 cilvēki).

Rotācijas princips ik pēc 20 min.

1.grupa spēle,, Informācijas nodošana".

2. grupa „Radošās rakstīšanas spēle".

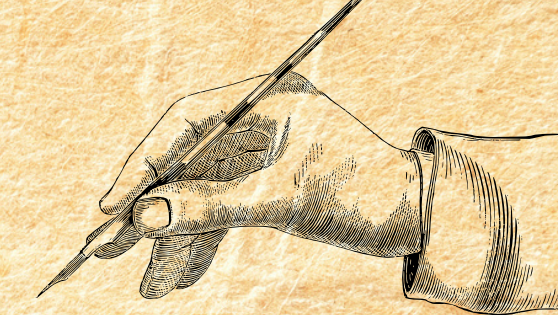
3. grupa „ Radošās rakstīšanas spēle".

Visas grupas- spēle „Vērtēšana un pozīcijas ieņemšana".

Atgriezeniskā saite.



Atgriezeniskā saite



Kura spēle/aktivitāte jums šķita visvērtīgākā tekstpratības attīstīšanai?

Kāds ir pirmais solis/aktivitāte, ko ieviesīsiet savās stundās jau nākamajā nedēļā?

Kas, jūsuprāt, būs lielākais šķērslis šo metožu pastāvīgai lietošanai praksē?

Kas meistarklasē pietrūka (materiāli, laiks, konkrēti piemēri), lai tā būtu pilnīgi noderīga?

Kāds ir galvenais secinājums vai ideja, ko jūs paņemsiet sev līdzi no šīs meistarklases?

Paldies par piedalīšanos!

