



Latvijas KULTŪRAS DETEKTĪVI



REDZES UZDEVUMI



DZIRDĒS UZDEVUMI

"Multisensorās
galda spēles
"Latvijas tradīciju
detektīvi"



OŽAS UZDEVUMI



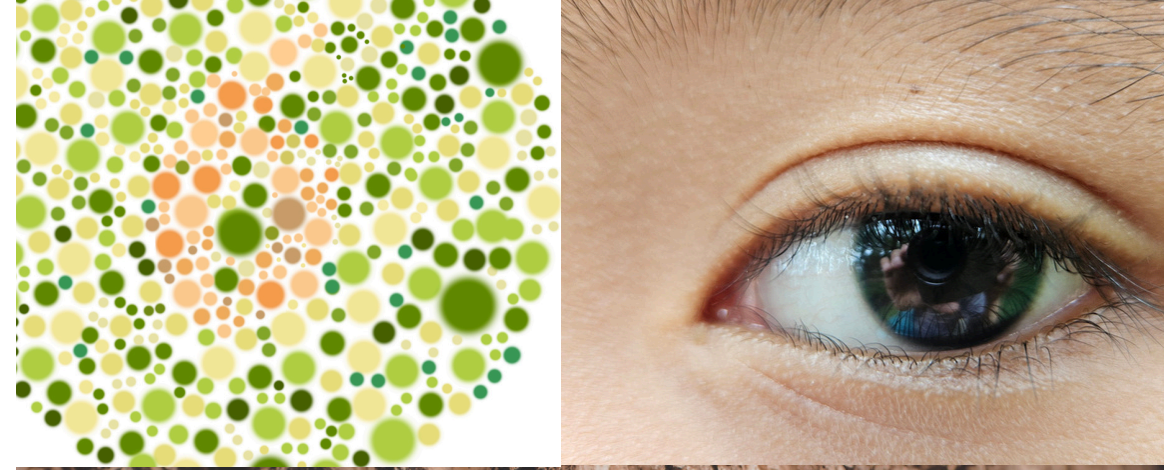
TAUSTES UZDEVUMI

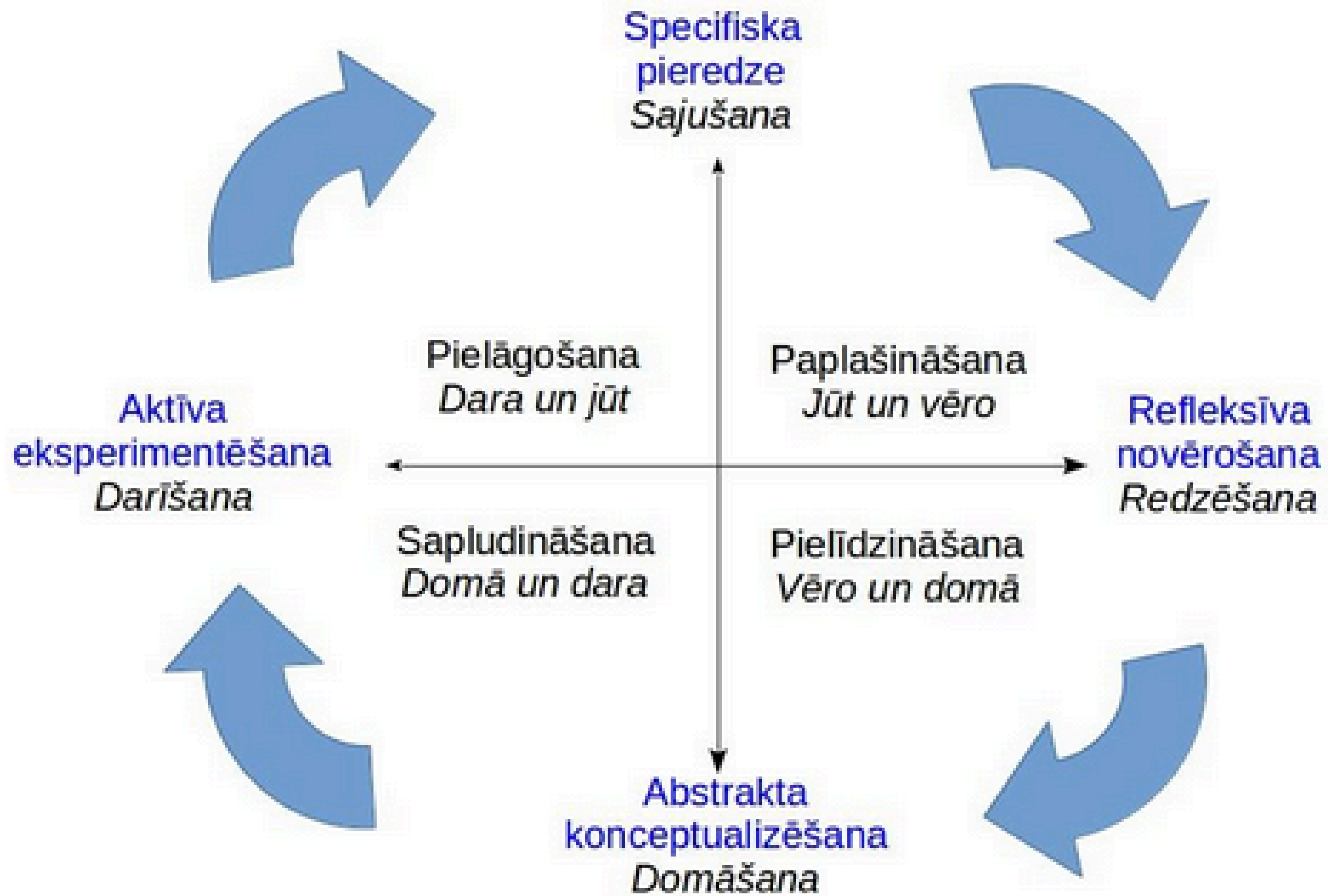


Kāpēc tā ir svarīga un kā radās ideja?

Mūsdienu izglītībā arvien būtiskāk tiek akcentēta nepieciešamība nodrošināt pieejamu un jēgpilnu mācību procesu visiem skolēniem, neatkarīgi no viņu individuālām vajadzībām un uztveres īpatnībām. Strādājot skolā un praksē novērojot skolēnu dažādas mācīšanas vajadzības, autore ir secinājusi, ka dizaina un tehnoloģiju priekšmetā īpaši nozīmīgi ir piedāvāt uzdevumus, kas ļauj saturu uztvert daudzveidīgi, izmantojot vairākas maņas.

Iepriekšējā gadā autore jau uzsāka pētījumu par krāsu aklumu (daltonisms) un to ietekmi uz mācību procesu dizaina un tehnoloģiju priekšmetā. Darba gaitā tika analizēts, kā skolēni ar krāsu uztveres grūtībām risina uzdevumus, kuros dominē vizuālā informācija un kādas korekcijas nepieciešamas mācību materiālos, lai tie būtu saprotami visiem. Šis pētījums parādīja, ka vienas maņas izmantošana var radīt ievērojamus šķēršļus gan uzdevumu izpildē, gan skolēna pašefektivitātes izjūtā.





“Kolba mācīšanās cikls” Pieejams: <https://kompetences.blogspot.com/2017/09/pieredzes-stasts-par-macisanos.html>

Kā spēli var integrēt citos tematiskajos blokos?

5.2. Kā izgatavo izstrādājumu no kompozītmateriāliem?

5.2. Tem. blok. - Spēlē ožas uzdevumam tiek izmantotas aromātu kārbīņas ar Latvijas augiem, Tādā veidā sākotnēji iepazīstot kādi ir Latvijas smaržaugi un vēlāk integrējot tos kompozītmateriālā, piemēram ar *Papjē Maše* tehniku.

6.3. Tem. blok. - Šis temats ideāli sader ar spēles taustes (B) uzdevumu, kurā jāizmanto noslēpumainie graudu maisiņi. Pirms ēst gatavošanas skolēni, uzliekot acu masku, ar tausti atpazīst dažādus graudaugus un pākšaugus.

7.2. Tem. blok. - Skolēni var kļūt par spēles dizaineriem un 3D modelēšanas programmās izstrādāt unikālas spēles figūriņas, kas ceļos pa Latvijas kartes spēles laukumu. Vai izveidot taustes uzdevumu (Braila rakstā), kur tiek paslēpts kāds Latviešu tradicionālais ēdiens.

7.2. Kā modelē un izgatavo izstrādājumu ar 3D printeri?

6.3. Kā mainās graudaugu un pākšaugu ēdienu konsistence atkarībā no izmantotā šķidruma daudzuma?

8.1. Kā šuj ar šujmašīnu apģērbu vai aksesuāru?

8.1. Tem. blok. - Spēles komplektācijā ir nepieciešama „detektīva soma”, noslēpumainie graudu maisiņi taustes uzdevumam, kā arī acu maskas. Skolēni šajā tematā var izstrādāt piegrieztnes un ar šujmašīnu paši uzšūt nepieciešamos spēles aksesuārus. Vai pēc spēles iedvesmas izveidot kādu savu papildinošu produktu.

9.1. Tem. blok. - Šī spēle tika radīta, balstoties uz šo Tem. blok.

lekļaujošais dizains un pieejamība: 9. klases standartā būtiski ir pētīt produktu pieejamību dažādām sabiedrības grupām. Spēlē jau ir iestrādāti lieliski piemēri: Braila raksta kartītes (tradicionālie ēdieni) taustes uzdevumam un audio fragmenti.

Kultūras mantojums kā ierosmes avots (Ideju ģenerēšana): Lai radītu savu dizaina izstrādājumu, skolēniem nepieciešama iedvesma no dabas vai Latvijas kultūras.

9.1. Kā izgatavo dizaina izstrādājumu, apvienojot vairākas tehnikas, kura ierosmes avots ir arheoloģiskais vai etnogrāfiskais tautastērps?