

# Digitālie rīki pirmsskolā individuālām mācīšanās vajadzībām

## 4.18.

**Zanda Dzērve**, privātās pamatskolas “Domdaris” pirmsskolas skolotāja;

**Ilona Berga**, Valmieras PII “Buratino” pirmsskolas skolotāja;

**Mārīte Petrovska**, Salaspils 1. PII pirmsskolas skolotāja.

Vadītāja: **Aiga Jankevica**, Skola2030, Jelgavas PII "Kamolītis" psihologs

Projekts Nr. 8.3.1.1/16/I/002 Kompetenču pieeja mācību saturā



NACIONĀLAIS  
ATTĪSTĪBAS  
PLĀNS 2020



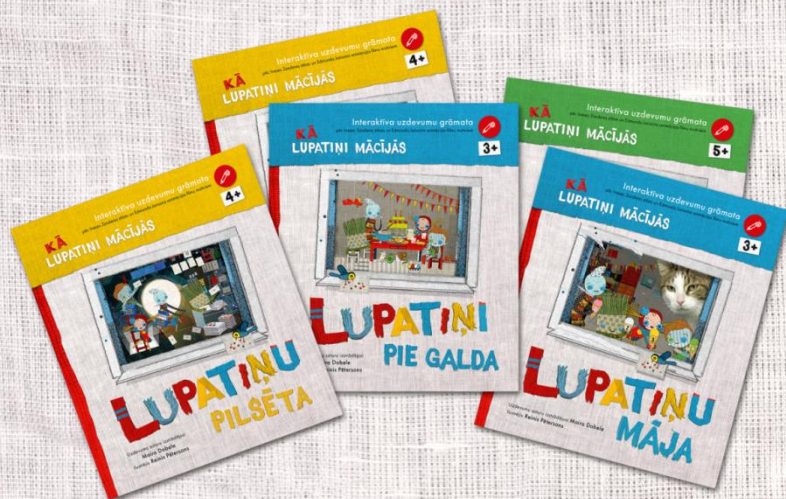
EIROPAS SAVIENĪBA  
Eiropas Sociālais  
fonds

IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ



# Kā izmantot digitālo pildspalvu patstāvīgam mācību darbam, prasmju mērķtiecīgai attīstībai atbilstoši bērna mācīšanās vajadzībām

Paed. mag. Zanda Dzērve  
Privātās pamatskolas DOMDARIS pirmsskolas  
skolotāja  
Rīga



5 grāmatas



1 digitālā pildspalva

# Lupatiņu sērijas izveidē izmantoti Latvijas pirmsskolas mācību programmas principi

- ❖ Izzināt, iepazīt pasauli
- ❖ Aktīvi darboties grupā un individuāli
- ❖ Mācīties rotaļājoties



# Kā darboties ar grāmatu un digitālo pildspalvu?



- ❖ Sākumā ļaut bērnam pašam pētīt, atklāt, dodot pietiekami laika apmierināt ziņkāri, nesteidzinot.
- ❖ Kad pirmā ziņkāre ir apmierināta, parādīt bērnam, kā pildspalvu lietot mērķtiecīgi.
- ❖ Kad tehniskā puse apgūta, piedāvāt konkrētus uzdevumus grāmatās.
- ❖ Grāmatas var atrasties atpūtas zonā, kā brīvā laika pavadīšanas iespēja, kā arī tikt izmantotas kā mācību līdzeklis.

Darbošanās ar digitālo  
pildspalvu.



# Idejas darbam ar grāmatām bērnu pašvadītajā mācīšanās procesā



- ❖ Darbojoties ar grāmatu, pievērst uzmanību, lai bērns pareizi satver un precīzi vada pildspalvu.
- ❖ Ieteikt bērnam pacietīgi klausīties, ko runā pildspalva.
- ❖ Trenēt klausīšanās prasmi – klausoties, saprotot un izpildot uzdevumus.
- ❖ Lietot atmiņas spēles – rūpīgi apskatot kādu attēlu, aizverot grāmatu, lūgt bērnam atbildēt uz jautājumiem par attēlu, piemēram, «Ko Lupatiņi ēda brokastīs?» – putru, pienu, siermaizes utt. Nosaukt vārdus, ko dzirdējuši darbojoties ar grāmatu, piemēram, «virtuve», «pagrabs», «bēniņi», u.c.
- ❖ Apspriest problēmjautājumus, piemēram, «Kā plastmasa nonāca jūrā?», apspriežot meklēt iespējamus risinājumus.



## Pirmsskolas izglītības 1. posms



Meklē grāmatā skaņas, ko dzirdi savā apkārtnē.



Klausies dzejoļus un dziesmas.

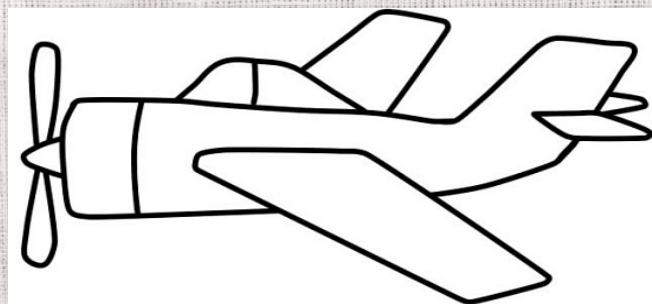


Sameklē grāmatā šo attēlu un klausies, kā skan burti.

Sameklē sava vārda burtus, (mamma, tēta, u. c. vārda burtus).

Šie uzdevumi paredzēti, lai attīstītu rokas – acs koordinācijas prasmes.





**Sameklē grāmatā attēlu un izkrāso atbilstošās krāsās.**



**Sameklē grāmatā, kāds izskatās Cimdiņa saldējums, un izkrāso atbilstošā krāsā.**



**Lupatiņu lēlītes**



## Pirmsskolas izglītības 2. posms



Pēc parauga bērni liek vārdus.  
Pildspalvu izmanto, lai noklausītos,  
kā skan saliktais vārds.



Nosaki vārda pirmo skaņu.



Kontrolkarte. Lupatinu parks.



SLIDKALNIŠ  
slidkalniš



ZVAIGZNE  
zaigzne



PĪLĪTE  
pīlīte



MAŠĪNA  
mašīna



TREPES  
trepes

Kontrolkarte



Izdomā ielas nosaukumu.



Iepazīsties ar Lupatiņu muzeju.  
Radošais darbs. Izveido savu mākslas  
darbu galeriju.

Radošo projektu veidošana, piemēram, projekts «Pilsēta»

## Pirmsskolas izglītības 3. posms

**Klausies un ieraksti tekstā trūkstošos vārdus**

Nakstvijole un Bezdēlīgactiņa sastopamas ļoti \_\_\_\_\_, tie ir aizsargājami \_\_\_\_\_.

Skaties un priecājies , bet \_\_\_\_\_.

Uzdevumus var veiksmīgi izmantot par pamatu turpmāku problēmjuautājumu apspriešanai, pētniecībai, jēdzienu izpratnei.



Siena \_\_\_\_\_ . Siena rullī ir \_\_\_\_\_ . Siens ir \_\_\_\_\_ zāle. Kam garšo siens?

Man negaršo siens, man garšo \_\_\_\_\_ .

Mjau! Kurš dzīvnieks ēd sienu un dod pienu. \_\_\_\_\_ .

- ❖ Kā Tu domā, kā piens nonāk veikalā? Saliec attēlus secībā (tiek piedāvāta attēlu sērija).
- ❖ Kādus produktus gatavo no piena? Sašķiro attēlus (tiek piedāvāti attēli ar pārtikas produktiem).

Lai bērns var strādāt patstāvīgi, izmantoju attēlu sērijas un paškontroles kartes.

## Spēle «Laimes rats»

Bērni sēž aplī. Apļa vidū noliek ūdens pudeli, apkārt tai saliek attēlus no Lupatiņu grāmatām. Pudeli iegriež, gaida, kad apstājoties tā rādīs uz vienu no attēliem. Vienojamies, kas attēlā attēlots, pēc tam bērni steidz sameklēt pareizo nosaukumu attēlam. Nosaukumi uzrakstīti uz kartītēm, tie novietoti klasē izklaidus. Pareizo nosaukumu novieto uz attēla. Kad nosaukums atrasts, bērni atgriežas aplī, turpinām spēli. Spēli turpina, līdz visi attēli ieguvuši nosaukumu.



SIENA PĻAVA  
siena pļava



# Kādi ir bērna ieguvumi strādājot ar digitālo pildspalvu

- ❖ Prieks
- ❖ Priekšstats par apkārtni, norisēm dabā kā kopveselumā
- ❖ Dzird precīzu, literāri pareizu latviešu valodu
- ❖ Cēloņu un seku likumsakarību apgūšana
- ❖ Pamatiemaņas, strādājot ar digitālo ierīci (uzlāde, skaņas regulēšana, saudzēšana)
- ❖ Apgūst iemaņas strādāt patstāvīgi un sadarbībā ar citiem



**Veiksmi un daudz radošu  
ideju!**





# Digitālie rīki pirmsskolā individuālām mācīšanās vajadzībām

Pirmsskolas izglītības skolotāja  
Ilona Berga  
PII «»Buratino»  
Valmiera

Projekts Nr. 8.3.1.1/16/I/002 Kompetenču pieeja mācību saturā



NACIONĀLAIS  
ATTĪSTĪBAS  
PLĀNS 2020



EIROPAS SAVIENĪBA  
Eiropas Sociālais  
fonds

IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ

**Jūtos drošs izzināt, jo man patīk meklēt atbildes pašam!**



**Pašvadīta sportiska aktivitāte.**

# **Pašvadīta mācīšanās un digitālās prasmes pēc sportiskas aktivitātes**

# **Pašvadīta mācīšanās un digitālās prasmes pēc sportiskas aktivitātes**

# Sasniedzamie rezultāti mācību jomās un individuālās mācīšanās vajadzības

Valodu –  
atšķir un  
nosauc  
skaņas vārdā,  
lasa vārdus,  
saprot izlasīto

Sociālā un  
pilsoniskā –  
sadarbojoties  
īsteno kopīgu  
uzdevumu,  
mācās  
piekāpties vai  
uzņemties  
iniciatīvu

Ind. māc.  
vajadzības –  
prot lietot  
mīkstinājuma  
un garumzīmes,  
atstarpi, Delete,  
Enter pogu, prot  
pārslēgt lielos  
un mazos  
burtus.

# Caurviju prasmes

Digitālās  
prasmes

Pašvadīta  
mācīšanās

Jaunrade

Uzņēmējsp  
ēja



**Lamborghini**



# Vērtības un tikumi

**Solidaritāte –  
savstarpēja  
rīcības  
saskaņotība,  
rūpes par kopīgu  
labumu**



# Bērns ar īpašām vajadzībām jeb parādi man «omonga»



## Sasniedzamie rezultāti, strādājot individuāli ar skolēnu ar īpašām vajadzībām

Valodu mācību joma	Jautā, nepārtrauc runātāju, lieto atbilstošu runas intonāciju, izsaka savas vajadzības
Matemātikas joma	Praktiskā darbībā nosauc priekšmetu skaitu, vingrinās noteikt priekšmetu atrašanos plaknē
Soc. un pilson. joma	Novērtē paša izvēlētu un patstāvīgi veiktu darbību (lepojas ar saviem darbiem)
Tehn.joma	Īsteno savu ieceru, ievērojot drošības noteikumus darbojoties ar šķērēm; līmē patstāvīgi, izvēloties atbilstošo līmēšanas paņēmienu
Kult.izpr.un pašizp.m.j.	Zīmē, griež, līmē, attēlojot savas izjūtas ar patstāvīgi izvēlētiem materiāliem; izspēlē paša izdomātu sižetu

**Vērtības un tikumi:** Centība un savaldība – man patīk, ja tu ar mani runā mierīgā tonī, neļauj, kad kaut ko vēlies.

**Caurviju prasmes:** Sadarbība ar pieaugušo un cieņpilnu attiecību veidošanas nepieciešamās prasmes – zini, ka es Tev noteikti palīdzēšu.

# Ēdienkartes rakstīšana planšetē (skolēns māca skolēnu)

Sadarbība, digitālās prasmes, valodas mācību joma

# Ēdienkarte pie runājošās sienas – palīgs patstāvīgai problēmjaūtājuma risināšanai



**Pirmsskolnieks ir gatavs digitālo rīku izmantošanai jēgpilni un samērīgi, tikai, Skolotāj, atceries – ka Tev ir jāprot pamanīt, kad pienāks brīdis pateikt STOP, PAUZE!**

Pirmsskolas izglītības skolotāja  
Ilona Berga  
PII «Buratino» Valmiera  
ilona.berga@valmiera.edu.lv

# Paldies par uzmanību!

Projekts Nr. 8.3.1.1/16/I/002 Kompetenču pieeja mācību saturā



Valsts izglītības satura centrs

NACIONĀLAIS  
ATTĪSTĪBAS  
PLĀNS 2020



EIROPAS SAVIENĪBA  
Eiropas Sociālais  
fonds

IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ

# Digitālie rīki individuālam mācību darbam pirmsskolā

Mārīte Petrovska,  
Salaspils 1. pirmsskola, “Jāņtārpiņš”

Projekts Nr. 8.3.1.1/16/I/002 Kompetenču pieeja mācību saturā



NACIONĀLAIS  
ATTĪSTĪBAS  
PLĀNS 2020



EIROPAS SAVIENĪBA  
Eiropas Sociālais  
fonds

IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ

## **Ikdienā lietojamie digitālie rīki:**

- interaktīvā tāfele,
- dators.

## **Ieguvumi:**

- Tiek veicināta sasniedzamo rezultātu apgūšana dažādās mācību jomās.
- Tiek veicinātas caurviju prasmes – kritiskā domāšana un problēmu risināšana, pašvadīta mācīšanās, sadarbība, digitālās prasmes.

## **Ikdienā lietojamās platformas:**

- ClassFlow.lv (*dažāda veida uzdevumi, der gan klātienē darbam, gan attālinātam darbam, var diferencēt uzdevumus un iegūt atgriezenisko saiti*),
- ActivInspire (*dažāda veida uzdevumi dažādām mācību jomām*),
- PowerPoint (*dažāda veida viktorīnas*).



# ClassFlow un ActivInspire lietošana

- Ir iespēja veidot nodarbības dažādām mācību jomām, ievietojot tajās dažādus jēgpilnus uzdevumus: *video, pasakas vienkāršā valodā ar attēliem u.c.*
- Bērni aktīvi līdzdarbojas gan pie interaktīvās tāfeles, gan paralēli arī grupas telpās – apakšgrupās, individuāli, pa pāriem.
- Ir iespēja diferencēt uzdevumus atbilstoši dažādām bērnu spējām.
- Ir iespēja pielāgot uzdevumus bērniem ar īpašām vajadzībām: *pielāgot pildspalvas biezumu, burtu lielumu u.c.*

## Ikdienā lietojamās mājas lapas:

- <https://soma.lv/> (*jau gatavi uzdevumi dažādām mācību jomām*),
- <https://learningapps.org/> (*atmiņas spēles, vārdu minēšana u.c.*),
- <https://www.jigsawplanet.com/> (*dažāda veida puzles*),
- <https://maciunmacies.valoda.lv/> (*jau gatavi uzdevumi valodas mācību jomai, sadalīti pa vecumposmiem*),
- <https://www.cirkulis.lv/> (*vārdu juceklis*),
- <https://wordwall.net/> (*grupēšana, izlases ritenis u.c.*).

# PowerPoint programmā veidotās viktorīnas

Tās tiek veidotas par dažādām tēmām, par gadskārtas svētkiem.

*Piemērs: viktorīna “Mans dārziņš “Jāņtārpiņš”” - bērni sadalās pa apakšgrupām, lasa, vienojas par īsto atbildi un raksta atbilstošo burtu.*

## Kāda ir dārziņa adrese?

D – Skolas iela 4B



I – Enerģētiķu iela 4B

K – Enerģētiķu iela 4A

## Cik slidkalniņu ir dārziņa rotaļu laukumos?

I – 6



Ī – 5

L – 8

## Cik pakāpienu ir no pirmā stāva līdz mūsu grupīnai?

O – 29



E – 25

U – 30

## Kuri koki ir visvairāk dārziņa teritorijā?

Z – bērzi



E – liepas

K – egles

## Kura galda spēle nav mūsu grupā?

L – “Krustiņi, nullītes”

S – “Dambrete”

D – “Šahs”

U – “Burtu gliemezītis”

E – “Cirks”



*Atbilde: BITĪTES  
AIZLIDO*

# Bērnu ikdienas aktivitātes ar datoru

- Atnākot uz dārziņu, bērni raksta savu vārdu/uzvārdu. Tiek izmantota mājas lapa [www.wordwall.net](http://www.wordwall.net) (*izlases ritenis*).
- Izlases riteni lietojam ikdienas aktivitātēs pēc nepieciešamības - tiek griezts ritenis un noteikts, kurš bērns veiks noteikto aktivitāti.
- Izlases riteni bērni lieto, lai veidotu citus uzdevumus – raksta pasaku varoņu nosaukumus, mīklu atminējumus, u.c.
- Ar izlases ritenī iekļautajiem vārdiem tiek automātiski izveidoti citi uzdevumi.



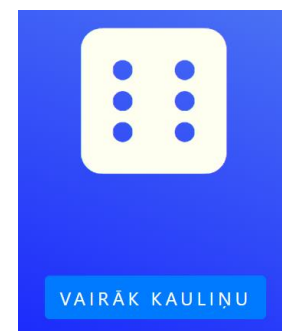
# Bērnu ikdienas aktivitātes ar datoru

Bērni, izmantojot Google platformu, meklē sev nezināmos vārdus, lodziņā rakstot atbilstošo vārdu.

The Google logo is displayed in its characteristic multi-colored font.A screenshot of a Google search bar with the text "SIENA GUBA" entered. A magnifying glass icon is on the left and a microphone icon is on the right.

SIENA GUBA

Bērni, izmantojot virtuālo metamo kauliņu, spēlē dažādas galda spēles ([www.metamaiskaulins.lv](http://www.metamaiskaulins.lv))



# Bērnu ikdienas aktivitātes ar datoru

Darbošanās ar uzdevumiem [www.maciummacies.lv](http://www.maciummacies.lv).



- Ir iespēja diferencēt uzdevumus atbilstoši bērnu spējām.
- Uzdevumu sadalīti pa tēmām, bērns var izvēlēties sev tīkamo.
- Labprāt darbojas bērni ar īpašām vajadzībām.

# Bērnu ikdienas aktivitātes ar datoru

Tiek izmantota platforma <https://learningapps.org/> - bērni šifrē vārdu.



Bērni mēģina atšifrēt, kas attēlots zīmējumā, kas skan audio ierakstā. Bērni spiež uz noteikta burta – ja tāds burts ir noteiktā vārdā, tas parādās, ja nav – iekrāsojas ziedlapa.

Bērni, darbojoties pa pāriem, nelielās apakšgrupās, raksta viens otram kādu vārdu, mēģina to uzminēt.

# Bērnu ikdienas aktivitātes ar datoru

Tiek izmantota platforma [www.cirkulis](http://www.cirkulis.lv), veidojot burtu/vārdu jucekli. Uzdevumu var diferencēt, rakstot gan burtus, gan vārdus.

Bērni paši veido sev burtu/vārdu jucekli, rakstot burtus/vārdus. Tad ir iespēja šo burtu/vārdu jucekli izprintēt un darboties ar to, meklējot tajā burtus/vārdus.

Vārdu juceklis izveidots!

Aizvērt Printēt vārdu jucekli

B Q G K Q C C G	<b>Vārdu saraksts</b>
Z Y T Z V Ū O Y	
U N H A K V A N	AITA
Q E Z A S A U R	AUNS
Y A V O B T N S	CŪKA
K K K J Z I S I	GOVS
Z J G J F A X Z	KAZA
Z I R G S V M Ā	ZIRGS
	ĀZIS

Vārdu juceklis [www.cirkulis.lv](http://www.cirkulis.lv)

Vārdu juceklis izveidots!

Aizvērt Printēt vārdu jucekli

V U K K K K K M	<b>Vārdu saraksts</b>
A V P I F P W U	AAAAAA
A A V W R V N T	IIIIII
H V A V K B I V	KKKKK
W W M A V C S P	WWWWW
H L O W A V J P	
G O Q F G A V J	
G I I I I I I I	

Vārdu juceklis [www.cirkulis.lv](http://www.cirkulis.lv)



# Paldies par uzmanību!

Ver vaļā saiti, iegriez ratu un uzzini, kas Tevi  
sagaida nākamajā mācību gadā!

<https://www.wordwall.net/resource/18440786>

Lai izdodas!

Projekts Nr. 8.3.1.1/16/I/002 Kompetenču pieeja mācību saturā



NACIONĀLAIS  
ATTĪSTĪBAS  
PLĀNS 2020



EIROPAS SAVIENĪBA  
Eiropas Sociālais  
fonds

IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ