

Literatūras stundas konspekts

Klase: 7. klase

Skolēnu skaits klasē: 30

Mācību tēma: 7.7. Pasaules izziņa. Kā paplašināt ceļotāja pieredzi, iepazīstot piedzīvojumu literatūru?

Stundas temats:

Pēc tam, kad skolēni ir uzzinājuši, kādi ir piedzīvojumu romānam raksturīgākie izteiksmes līdzekļi, kā arī analizējuši piedzīvojumu un zinātniskās fantastikas izteiksmes veidu, skolēni iepazīst komiksu jeb attēlstāstu kā vienu no veidiem, kā tiek atspoguļoti piedzīvojumu vai zinātniskās fantastikas darbi.

Stundas mērķis: Paplašināt kultūras pieredzi, iepazīstot "Marvel" un "DC" komiksu vēsturi, komiksu sižeta uzbūves principus un galvenos supervaroņus. Attīstīt radošumu, veidojot jaunu piedzīvojumu literatūras kritērijiem atbilstošu tēlu un komiksa sižetu.

Stundas uzdevumi: Radīt savu piedzīvojumu literatūrai atbilstošu varoni un izveidot žanram atbilstošu sižetu komiksam, kurā darbojas šis varonis. Prezentēt komiksu, izstāstot sižetu, kas papildināmi ar zīmējumu skicēm.

Prognozējamais jeb paredzamais rezultāts (skolēnam): Zina piedzīvojumu literatūras galvenās pazīmes un raksturīgākos izteiksmes līdzekļus. Spēj raksturot piedzīvojumu literatūras galvenos tēlus un radīt šim žanram tipisku varoni. Attīsta radošumu, veidojot savu komiksa sižetu. Pilnveido prezentēšanas spējas, izstāstot sižetu klasesbiedriem.

Atgriezeniskā saite: Tā kā vienā stundā paredzētas divas 40 minūšu nodarbības, pēc katras no tām ir paredzēts cits atgriezeniskās saites uzdevums.

Pēc pirmās stundas skolēni tiek aicināti piedalīties viktorīnā par pasaulē pazīstamākajiem komiksiem.

Otrās nodarbības beigās skolēniem tiek lūgts mācību grupās izvērtēt, vai un kādas piedzīvojumu literatūras žanra pazīmes ir klasesbiedru veidotajos komiksos.

Mācību darba organizācijas formas: Pirmajā nodarbībā frontālais darbs, otrajā — individuālais darbs varoņa, kā arī komiksu izveidē un darbs mācību grupās pa pieci, lai tos prezentētu un izvērtētu.

Mācību līdzekļi, metodiskie palīg līdzekļi:

Komiksa veidne tēla un komiksa sižeta radīšanai. Zīmūļi skiču radīšanai.

Citi resursi: Skolotājam vajadzīgs dators, viedtāfele vai projektors.

Stundas norise

Skolotāja un skolēnu sadarbība

1.nodarbība

Ierosināšana (5 minūtes)

Skolotāja aicina skolēnus pievienoties platformā *curipod.com* izveidotajai interaktīvajai aptaujai, kurā skolēniem ir jāuzraksta, kā viņi domā, kas ir komikss. Tā kā atbildes tūlīt pēc iesniegšanas ir redzamas uz tāfeles, klasē veidojas saruna par to, kas saista piedzīvojumu literatūru ar komiksiem.

Apjēgšana (25 minūtes)

Ierosināšanas daļa ir devusi iemeslu skolotājai izstāsta, ka komiksi ir daļa no piedzīvojumu literatūras, kas īpaši populāri kļuva 20. gadsimta 30.-50. gados. Skolotāja stāsta, ka bērnu izpratni par zinātnisko fantastiku gandrīz gadsimta garumā ir veidojušas divas lielākās komiksu izdevniecības: "Marvel" un "DC". Skolotājas stāstījums tiek papildināts ar īsu mācību filmu par komiksu vēsturi.

Skolēni tiek lūgti *curipod.com* platformā atbildēt uz jautājumu, kas ir viņu mīļākais komiksa varonis. Atbilžu prezentācija uz tāfeles ļauj veidoties sarunai, kuri no komiksu varoņiem ir visatpazīstamākie un iemīlētākie.

Pēc nelielas sarunas skolotāja ar prezentācijā pieejamiem ilustratīviem materiāliem mudina skolēnus izvērtēt, kā gadu laikā ir mainījušies sabiedrības uzskati, kas raksturo supervaroni, kādam jābūt viņa ienaidniekam. Skolēni secina, kā mainījies supervaroņu izskats, kādi sabiedrības priekšstati par varoņību to ir mainījuši. Tiek secināts, kādi galvenie notikumi veido zinātniskās fantastikas literāro un kino darbu sižetu.

Atgriezeniskā saite (10 minūtes). Skolēniem tiek piedāvāts izspēlēt viktorīnu par komiksu varoņiem, kurā viņi apliecina jauniegūtās zināšanas.

2. nodarbība

Ierosināšana (5 minūtes)

Skolēni tiek aicināti iepazīties ar mācību video, kurā skaidrots, kādas komiksu supervaroņu īpašās spējas neatbilst fizikas likumiem.

Zināšanu nostiprināšana, jaunrade (25 minūtes)

Skolotāja skolēniem dod septiņas minūtes laika, lai izdomātu savu varoni. Varoņa tēls jāveido pēc noteiktiem kritērijiem: jāraksturo viņa ārējais izskats, viņa īpašās spējas, viņa vājā vieta; jāizdomā, kāds varētu būt varoņa ienaidnieks, par ko cīnās galvenais varonis.

Pēc tam skolēniem ir trīs minūtes laika mācību grupās (katrā 5 skolēni) izstāstīt, kādi varoņi ir radīti. Mācību grupās arī jāizvērtē, vai radītais tēls atbilst piedzīvojuma

literatūras žanra prasībām. Dotajā laikā pēc klasesbiedru ieteikuma ir iespēja pilnveidot supervaroņa raksturojumu.

Nākamās desmit minūtes tiek atvēlētas individuālam darbam komiksa sižeta izstrādei. Uzdevuma veikšanai tiek doti četri jautājumi: kur dzīvo izdomātais varonis, kāpēc izceļas viņa ciņa ar ienaidnieku, kur un kā notiek ciņa, kas tajā uzvar?

Piecas minūtes tiek atvēlētas tam, lai mācību grupā katrs skolēns īsi izstāsta savu komiksa stāsta sižetu. Katrai grupai, izvērtējot dzirdēto, jāizvirza viens komiksa sižets, lai to prezentētu klasē kā visatbilstošāko piedzīvojumu literatūrai.

Atgriezeniskā saite (10 minūtes)

Katras mācību grupas izvirzītais skolēns izstāsta klasei savu komiksa sižetu. Klasesbiedri ar aplausu skaļumu demonstrē, cik lielā mērā tas atbilst piedzīvojuma literatūras pazīmēm, cik lielu interesi tas izraisa.

Izmantotā literatūra un resursi

- Īsa dokumentālā filma par komiksu vēsturi.
<https://www.youtube.com/watch?v=qipZ6h4S--c>
- Iepazīšanās klips pirmajai mākslas filmai, kurā galvenais varonis bija supervaronis.
<https://www.youtube.com/watch?v=QygK8gYl-2M>
- Iepazīšanās klips filmai "Džokers".
<https://www.youtube.com/watch?v=zAGVQLHvwOY>
- Mācību filma "Vai supervaroņa spēks ir reāls spēks?"
<https://ed.ted.com/lessons/if-superpowers-were-real-super-strength-joy-lin>

Pielikumi

- Platformā *curipod.com* veidota aptauja:
<https://curipod.com/38aa89c4-74b5-49d1-858d-d28ef811ad6c/lessons/ZUTTAWHNLf9reSm92MGB?showpreview=true>
- Platformā *genial.ly* veidota prezentācija:
<https://view.genial.ly/646786d1b4133c00118985dd/presentation-supervaroni>
- Platformā *genial.ly* veidota viktorīna:

<https://view.genial.ly/6467868860ff83001193edde/interactive-content-cosmic-heroes-quiz>

- Platformā "Canva" veidota komiksa veidne:

https://www.canva.com/design/DAFjdUIPYB8/26RT_bwMq6x3Ow3CM1rgAg/edit?utm_content=DAFjdUIPYB8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton