



• JELGAVAS VALSTS ĢIMNĀZIJA •



Spēlēs balstīta FV un kā rezultātus izmantojot nākamajās stundās

Līva Siliņa un Zaiga Atelbauere
Pedagogu augusta konference "Vērtēšana" Jelgavas Valsts ģimnāzijā
28.08.2024.



Kāpēc spēles?

Ikdienas darbā skolotājs un skolēns ir komanda. Skolotājam kā komandas vadītājam ir jāsaprot gan skolēna motivātorus, gan arī vajadzības. Kā viena no pamatvajadzībām mācību procesā skolēnam ir apgūt vielu, savukārt skolotājam izvērtēt šīs vielas apguvi. Veicot skolēnu aptauju, noskaidrojas, ka viens no motivātoriem ir spēles. Formatīvo vērtēšanu var veikt dažādos veidos. Kā viens no tiem veidiem ir spēles, kā laikā ir iespējams novērot dažādas darbības mācību procesā.

Man šogad angļu valodā patika...			Nākamgad es angļu valodas stundās vairāk gribētu...	
Spēlēt radošās spēles	Spēlēt kahoot	kahoot	Speles	Spēlēt kahoot
1 response	1 response	1 response	2 responses	1 response
Spēlēt kahoot	viss	Spēles	kahoot	Spēlēt spēles
2 responses	1 response	1 response	2 responses	1 response
Spēlēt spēles	Spēlēt speles	Spēles ko spēlējām	Kahoot	Spēlēt spēles
2 responses	1 response	1 response	2 responses	1 response
uzvarēt spēlēs	Stastīt par grāmatām.		Jautras mācību aktivitātes	veidot prezentācijas
1 response	1 response		1 response	1 response
Spēlēt spēles un sadarboties ar klasi	Spēlēt tās stilīgās Silinas speles		Spelet dažadas speles	spēlēt spēles
1 response	1 response		1 response	1 response

Dati gūti no ikgadējās skolēnu mācību gada beigu aptaujas par priekšmeta norisi angļu valodā.



Kāpēc spēles?

1. Gan ārējais, gan iekšējais motivātors.
2. Viegli pielāgojamas.
3. Digitālas un papīra formātā.
4. Daudz gatavu materiālu.
5. Temata sākumā, vidū vai beigās.

Spēles ietver sevī dažādu mācību vajadzību nodrošināšanu. To pamatā ir iespēja kļūdīties, tūlītēja atgriezeniskā saite, kā arī skolotājas novērojušas, ka spēles ir viegli pielāgot, tās jau ir pieejamas un lietojamas jebkurā mācību posmā. (Kristīne Aļeksēja, 2022, <https://nakotnesklase.lv/uz-speles-principiem-balstita-macisanas/>) Iepriekš atsaucoties uz aptauju, secinām, ka spēļu spēlēšana ir skolēna iekšējs motivātors, jo tās rada prieku. Taču šis prieks ir roku rokā ar ārējiem motivātoriem, kas ir spēles rezultāts - uzvara vai cits atbalvojums.



Formatīvās vērtēšanas jēdziens		Spēļošana un spēļu spēlēšana	Vērtēšana
100	100	100	
200	200	200	
300	300	300	
400	400	400	
500	500	500	

MENU

Team 1

0

+ -

Team 2

0

+ -

Team 3

0

+ -

Kā piemērs tiek izspēlēta spēle *Jeopardy*, kurā grupas var izvēlēties kategorijas un punktu skaitu, kurās vēlas atbildēt uz jautājumu. Ja atbild uz jautājumu laika limitā pareizi, tad iegūst punktus. Ja nē, neiegūst. Uzvar komanda, kurai vairāk punktu. Jau spēles laikā pedagogs var izsekot līdzi pa līmeņiem un tematiem, kur skolēniem sokas veiksmīgāk, kur nē. Kad spēle ir izspēlēta, ir skaidri izprotami temati un līmeņi, kuros nepieciešams vēl vairāk strādāt, iespējams izmantojot jau citas mācīšanās metodes.



Build a Jeopardy Template

Quick Build (no account required!)

Create a password for your Jeopardy game. If you ever want to edit your game, you'll need to remember this password.

Create a Password

☐ Show

Start Building!

Become a JeopardyLabs Member

It's \$20 for a **lifetime** membership, and you can:

- Insert/upload images
- Insert math equations
- Embed videos/audio files from YouTube, Vimeo, Soundcloud, etc
- Add more questions to your game
- Easily manage all your JeopardyLabs templates
- Make your games private (great for business folks)
- Show off all your (public) templates at a special URL

Sign Up!

Are you a member of JeopardyLabs? [Login to make your games](#)

Instructions: Enter your Jeopardy game title, and category names. Click a cell to enter your question/answer (it's OK to leave some rows/columns/cells blank). When you're done, click Save & Finish. Dismiss.

Undo

Redo

+Add Row

+ Add Column

Visibility: Public

Save & Finish

Enter Title

Enter Category Name Enter Category Name Enter Category Name Enter Category Name Enter Category Name

100	100	100	100	100	100
200	200	200	200	200	200
300	300	300	300	300	300
400	400	400	400	400	400
500	500	500	500	500	500

Spēles būvēšana un citas spēles ir pieejamas vietnē: <https://jeopardylabs.com/> .
Spēles izveide ir intuitīvs process, kurā būtībā priekšā ir parādīts, kā šo spēli veido. Ir iespējams pēc spēles izveides piekļūt savai spēlei un to rediģēt ar paroli, kas tiek izveidota spēles sākumā un saiti, kur atrodas spēle.

Bets (derības)

Past Simple And Present Perfect BETS

1. Viegli pielāgojama jebkuram tematam un līmenim.
2. Var spēlēt individuāli, pāros vai grupās.
3. Balstoties uz skolēnu prasmi identificēt un labot kļūdas, pamatojot savu atbildi, nākamajās stundās var turpināt darbu ar sarežģītākiem SOLO līmeņa uzdevumiem vai tieši pretēji, identificēt grūtības un sniegt atbalstu skolēniem, kuriem tas nepieciešams.

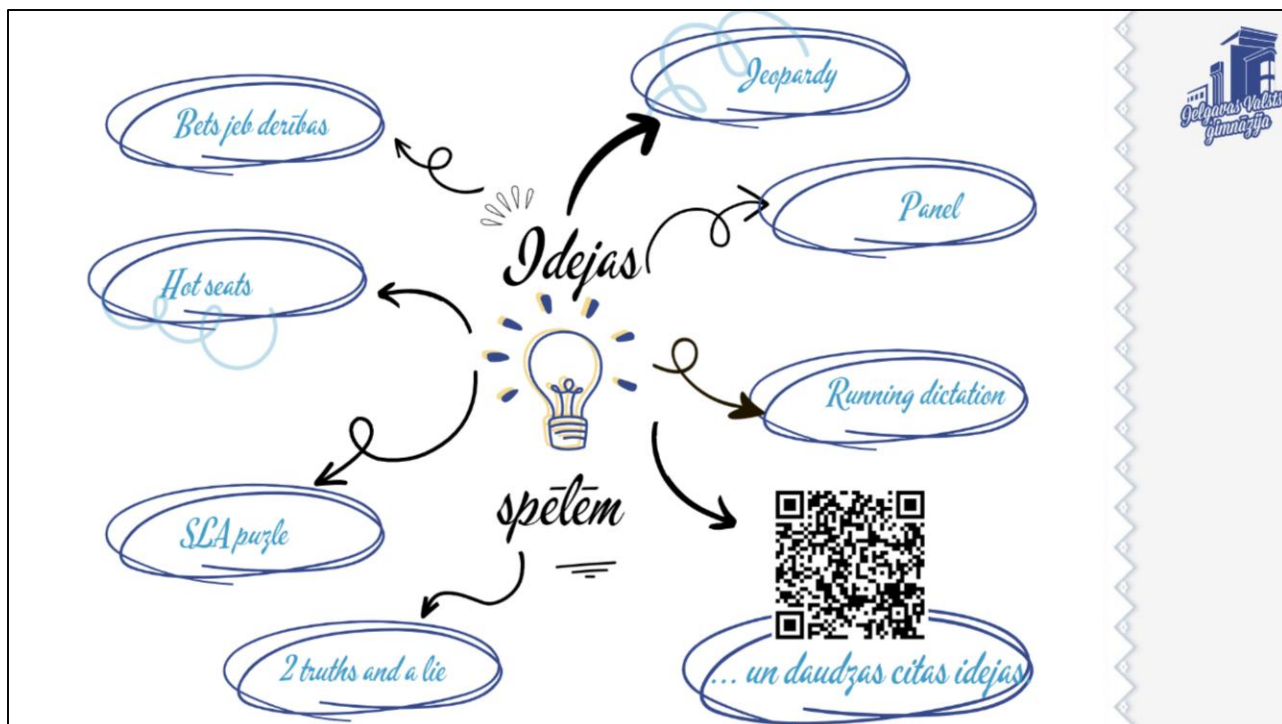
Sentence	My guess	Bet	Right/ wrong	Win/ Loss	My wallet
1. Liam has wrote a new book.					
2. She has never been to China.					
3. I've lived here since 5 years.					
4. I didn't have seen him before.					
5. Mia has been to the travel agent.					
6. When did you broke your leg?					
7. She still hasn't forgotten what you did.					
8. Have you seen John this morning?					
9. Dominic and Peter weren't at school yesterday.					
10. She haven't seen him for six months.					
TOTAL	MAX ____				



Uzdevums

Pāros aprunājieties un izvēlieties kādu spēli, ko spēlejat klasē un atbildiet uz jautājumiem:

1. kādu spēli un kādā tematā jūs izmantojiet? Kurām klašu grupām?
2. vai un kā ir iespējams šo spēli variēt?
3. kādus datus variet iegūt spēlējot šo spēli?



Tika apkopotas visbiežāk spēlētās un efektīvākās spēles, kas tiek izmantotas klasē. Šajā ideju krātuvē ir spēu saraksts, kur katrai spēlei ir apraksts ar formatīvās vērtēšanas datiem un to izmantošanas iespējām:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1zZzK1UXOnRJOaBjQc6UcNoyY2sUiz_w1jXfTbtw1ZK4/edit?usp=sharing



Paldies, ka piedalījāties!

Lūgums aizpildīt aptauju par konferences norisi.

ej.uz/konf24 vai noskenē QR kodu

