



◊ JELGAVAS VALSTS ĢIMNĀZIJA ◊



8 aktivitātes bez īpašas gatavošanās.

Ina Zastavņecka, Gunita Butāne

26.08.2026.

Datu drošība, izmantojot MI

Ko **AIZLIEGTS** ievadīt publiskajos rīkos?

- **Personas datus** – skolēnu, vecāku u. c. vārdus, uzvārdus, personas kodus, kontaktus.
- **Īpašu kategoriju datus** – informāciju par veselību, speciālajām vajadzībām vai atbalsta pasākumiem.
- **Ierobežotas pieejamības informāciju** – iekšējos protokolus, ziņojumus un atskaites.
- **Piekļuves datus** – e-klases, e-pasta vai citu sistēmu paroles un lietotājvārdus.

Pirms ievadīšanas MI rīkā – ANONIMIZĒ visu informāciju!

Neparastie pāri



Aktivitātes izveidei
vajadzīgas 5 minūtes



- Jāsagatavo atšķirīgu, bet loģiski saistītu lietu pārus (piemēram, *sāls un pipari, kafija un piens*). Katrs vārds jāuzraksta uz atsevišķas lapas.

- Katram dalībniekam uz muguras jāuzlīmē viena lapa tā, lai viņš pats nezina, kas uz tās rakstīts.

- Dalībnieki brīvi pārvietojas pa telpu un uzdod citiem jautājumus, lai noskaidrotu piestiprināto vārdu. **Uzdot** drīkst tikai tādus jautājumus, uz kuriem var atbildēt ar **JĀ** vai **NĒ**.

- Kad dalībnieks uzminējis vārdu, viņam jāatrod savs pāris (*sāls atrod piparus utt.*).

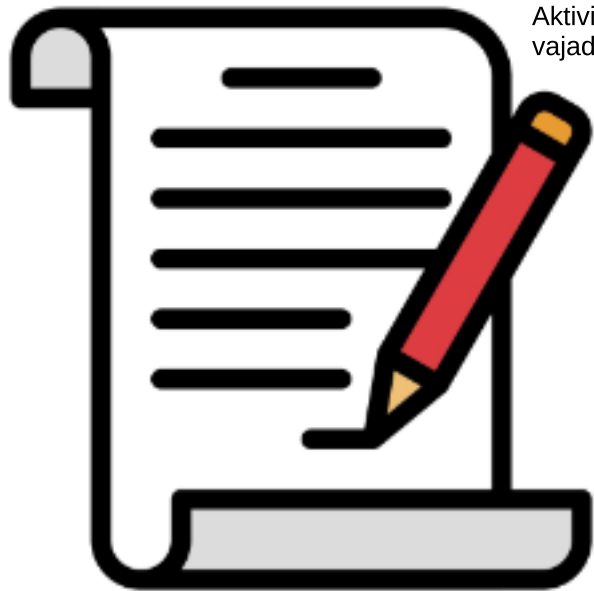
- Kad pāris ir atrasts, viņiem sarunājoties jāsameklē vismaz 3 lietas, kas tiem ir kopīgas.

Noslēgumā vadītājs aicina komandu pārrunāt, kā veicās ar jautājumu uzdošanu un kādas kopīgas iezīmes pārim izdevās atklāt.

Desmit skolas noteikumi (izdomāt 10 noteikumus jaunajam mācību gadam)



Aktivitātes izveidei
vajadzīga minūte



- Skolotājs aicina iztēloties, ka skolēniem ir iespēja radīt jaunus noteikumus skolā. Viņu uzdevums ir izstrādāt **10 noteikumus**, kuri turpmāk būs stingri jāievēro.
- Skolotājam jāmudina veidot smieklīgus noteikumus, iedvesmojoties no reālās skolas dzīves.
- Grupa diskutē un balso, līdz viņi panāk pilnīgu vienprātību par 10 svarīgākajiem noteikumiem.
- Izstrādātie noteikumi tiek apkopoti un nolasīti visiem.
- Pēc uzdevuma veikšanas jāpārrunā, kā grupai izdevās vienoties par to, kādus noteikumus izvēlēsies.

Argumentācijas māksla



Aktivitātes izveidei
vajadzīgas 3 - 5 minūtes

- Aktivitātes dalībnieki sadalās pa divi un vienojas, kurš neatkarīgi no savas pārlicības ar pierādījumiem apstiprinās izlozēto apgalvojumu, bet kurš piemeklēs argumentus noliegunam.
- Pāris izlozē apgalvojumu un diskusijā stiprina savu argumentācijas mākslu.
- Uzvarētājs ir tas, kurš pārlicina diskusijas dalībnieku ar argumentiem, kas balstīti gan personīgajā pieredzē, gan faktos.

Pusaudži tehnoloģijās orientējas labāk nekā pieaugušie.

Bērniem izsniegtās kabatasnaudas apjoms jāpielāgo sekmju līmenim.

Būtu jautri nedēļu pavadīt bez elektrības.

Ziemassvētku dekorācijām tikai mēnesi pirms ziemas saulgriežiem.

Jaunība ir īstais un vienīgais laiks trakulībām.

Skolotājiem pienākas bezmaksas maltītes.
Un ne jau skolas ēdnīcā.

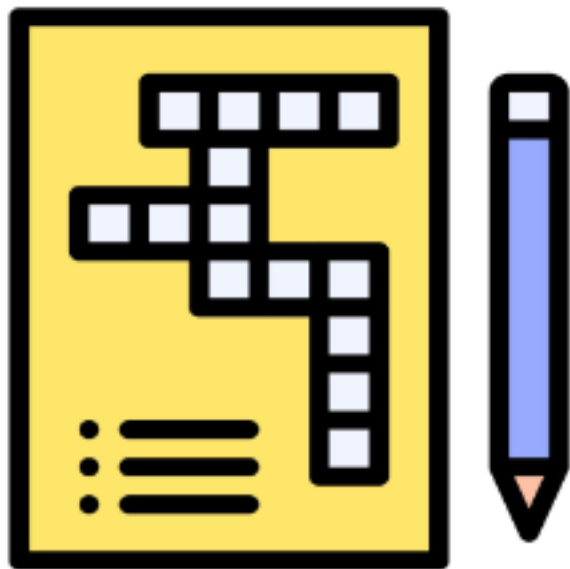
100 gadu vecumā ikviens ir pelnījis bezmaksas valsts pakalpojumus.

Vasaras brīvlaiks jāsamazina, lai pagarinātu pavasara un rudens brīvdienas.

Krustvārdu mīkla komandās



Aktivitātes izveidei vajadzīgas 5 - 10 minūtes



Šī ir sadarbības un jēdzienu nostiprināšanas spēle. Abām grupām tiek iedotas vienādas krustvārdu mīklas, bet katrai grupai ir jāatmin dažādi vārdi.

Uzdevuma mērķis ir sadarbojoties atminēt visus vārdus, skaidrojot jēdzienus saviem vārdiem.

Spēles noteikumi:

- Grupa apskata vārdus, kas jau ir ierakstīti viņu krustvārdu mīklā, un pārliecinās, ka saprot to nozīmi.
- Grupa izdomā un pieraksta īsas definīcijas vai norādes katram vārdam.
- Kad abas grupas ir gatavas sākt spēli, tad 1. grupai pretinieku komandai jāpaskaidro kādu no vārdiem, kas viņu lapā trūkst.
- Kad vārds ir atminēts, grupas mainās lomām.

Veicot šo uzdevumu, tiek attīstītas sadarbības un klausīšanās prasmes, skolēni mācās skaidrot jēdzienus saviem vārdiem.





Aktivitātes izveidei vajadzīgas 5 - 10 minūtes

Sinonīmu, antonīmu, jēdzienu bingo

Šī aktivitāte izmantojama teksta analīzei.

- Šai vārdu krājuma aktivitātei jums jāizvēlas vārdi no teksta un jāatrod sinonīms, antonīms vai skaidrojums katram no tiem.
- Pirmais, kurš aizpilda visus lodziņus,, sauc "Bingo" un kļūst par uzvarētāju.
- Šī aktivitāte ir pielāgojama tēmai, skolēnu skaitam, variējams arī lodziņu skaits tā, lai par uzvarētāju var kļūt pirmais, kurš ieraksta visus vārdus horizontāli, vertikāli vai diagonāli izvietotajos lodziņos.



Stāsts vizualizējot (storytelling)



Aktivitātes izveidei vajadzīgas
5 minūtes



Spēle attīsta loģisko domāšanu, komandas sadarbības prasmes un radošumu.

1. Tiek izveidotas grupas.
2. Katrai grupai izsniedz nejauši sajauktas ilustrācijas, kas attēlo kādu notikumu secību.
3. 5 minūšu laikā grupai jāsakārto attēli, viņuprāt, pareizāsecībā un jāizdomā stāsts, pamatojot kāršu izkārtojumu.
4. Katra grupa prezentē savu stāstu pārējiem.
5. Pēc visu stāstu noklaušīšanās jāpārrunā, vai grupai bija viegli vienoties par attēlu secību.

Lego teikums.



Aktivitātes izveidei vajadzīgas
2 minūtes



- Aktivitātes dalībnieki paņem pa vienai no katras krāsainās piezīmju lapiņas un uzraksta atbilstošas vārdšķiras vārdu.
- Kad tas izdarīts, visi sagrupē uzrakstītos vārdus pa vārdšķirām (ieliek traukā vai mapē ar atbilstošu uzrakstu).
- Tad katrs izlozē pa vienai lapiņai no katras vārdšķiras un, izmantojot uz tām uzrakstītos vārdus, uzraksti pēc iespējas garāku teikumu par noteiktu tēmu.

Mandala



Izkrāsojiet mandalu un ierakstiet tās vidū aktivitātes, ko jūs no piedāvātajām atzīstat par izmantojamām, savukārt ārpus tās atstājiat aktivitātes, kas šķiet nederīgas! Parasti šāda mandala tiek izmantota, lai tās vidū ierakstītu to, ko spējam kontrolēt, bet ārpusē atstātu to, ko nespējam ietekmēt vai mainīt. Šādā gadījumā to sauc par paškontroles mandalu.



◊ JELGAVAS VALSTS ĢIMNĀZIJA ◊



Konferences izvērtējums

<https://ej.uz/su3u>





◊ JELGAVAS VALSTS ĢIMNĀZIJA ◊



Paldies par uzmanību!

Jautājumi? Viedokļi! Komentāri.