



DATU BĀZES MODEĻA IZMANTOŠANA STUDIJU PROCESĀ

Reinis Vējiņš
23.02.2021.



DIDAKTIKAS MĒRĶIS

Muzeja ekspozīcijas izmantošana mācību procesā sniedz vielu jaunām zināšanām, patstāvīgai atbilžu meklēšanai, dažādu avotu kritiskai salīdzināšanai, mācot prasmi argumentēt un diskutēt, izmantojot visiem viegli pieejamā veidā. (Prof. I.Ķestere)

STUDENTU RADOŠUMA UN IZPRATNES VEICINĀŠANA.

TEĀTRA PAMATELEMENTI

TELPA - LAIKS

IZPILDĪTĀJS

SKATĪTĀJS

SPĒLE - ETĪDE

Spēles mērķis: veicināt studentu izpratni par bērņības vēsturi.

REĀLPSIHOLOĢISKĀS ETĪDES

Staņislavskis, K.

Aktiera darbs.

izd. Rīga: LVI, 1951. 384.lpp.

TĒLS

TELPA

TĒLA GRIBA

DARBĪBA - NOTIKUMS

ATRISINĀJUMS

TĒMA - BĒRNS UN INSTITŪCIJA (SKOLA)

Uzskaites numurs:	000
Virsraksts vai nosaukums:	Skolēnu teātra fotogrāfija
Kolekcija:	20.gadsimta 2 puse
Muzeja priekšmeta nosaukums:	Fotogrāfija
Autors vai darinātājs:	Nav zināms
Izgatavošanas datējums:	1982.
Materiāls:	papīrs
Augstums:	10
Platums:	15
Izmēru vienība:	Centimetri
Autora dati:	Nav zināmi
Papildus informācija:	Fotogrāfijā attēlotā vieta Dobeles sākumskola
Priekšmeta apraksts:	Fotogrāfijā redzams skolēnu teātra Ziemassvētku uzveduma mirklis (sākumskolas bērni). Skolēni ir veidojuši sev pašgatavotas teātra maskas. Skolotāji kopā ar skolēniem piedalās uzvedumā.



PIEMĒRS

TĒLS - SKOLOTĀJA UN SKOLĒNS

TELPA - SVINĪBU ZĀLE

TĒLA GRIBA - SKOLOTĀJAI, LAI LABI NOTIKTU PASĀKUMS,
SKOLĒNAM SATIKT SAVUS VECĀKUS.

DARBĪBA - NOTIKUMS - SKOLĒNS DODAS PIE VECĀKIEM, BET
SKOLOTĀJA PIEVIENOJAS DARBĪBAI

ATRISINĀJUMS - TIEK NOSPĒLĒTS ZIEMASSVĒTKU UZVEDUMS AR
SKOLĒNU DALĪBU LĪDZ GALAM

SPĒLE – SKULPTŪRAS

Spēles mērķis: mācīt studentiem prasmi izteikties, paust savu viedokli, veicinot izpratni par bērnības vēsturi.

SKULTŪRAS

- Katrs students (grupā apmēram 5 dalībnieki) izvēlas vienu no bērnības vēstures priekšmetiem (materiālus, piemēram, spēļu lācītis – vienā reizē var būt noteiktas tēmas priekšmeti utt.), kuri pieejami datu bāzē.
- Studenti ar savu ķermeni ieņem skulpturālu izpausmi – ieņem priekšmeta pozu un nekustās. Studentu grupa veido noteiktu fotogrāfiju, kur katrs no dalībniekiem var «izkāpt/atdzīvoties» un publiski izstāstīt par savu priekšmetu konkrētajā situācijā (izmantojot informāciju no datu bāzes).
- Pārējie studenti var pievienoties skulpturālajai grupai (fotogrāfijai) mirklī, kad kāds no grupas jau ir prezentējis savu priekšmetu.
- Improvizācija var notikt 5 līdz 10 minūtes.
- Pēc improvizācijas noteikti seko refleksijas jautājumi, kas saistīti ar priekšmetiem – laiku, telpu, tēmu utt.

(Improvizācijas spēle pēc Smildziņas, L., 2009)

SPĒLE - DIALOGS

Spēles mērķis: mācīt studentiem prasmi argumentēt un diskutēt.

RAKSTURS – LUGAS TĒLS

(Gundars, L. 2009)

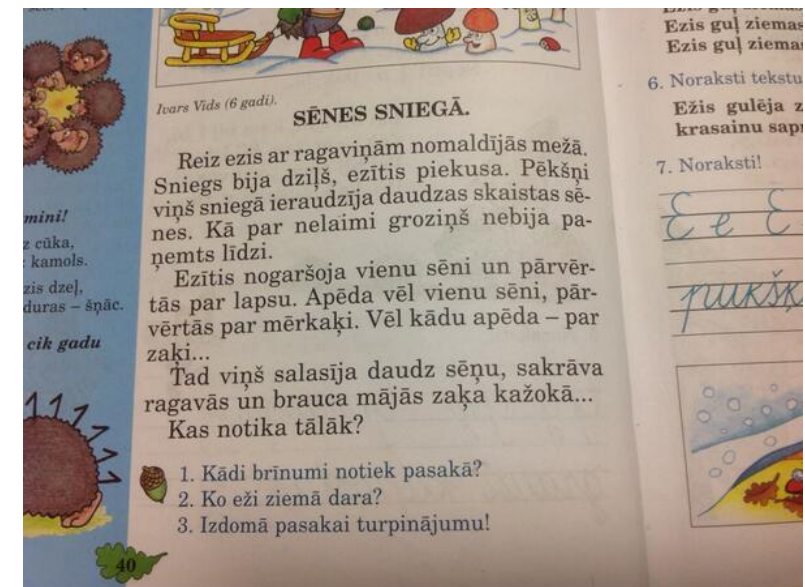
VECUMS

ĢIMENE

NODARBOŠANĀS

SAPNIS

Uzskaites numurs:	0001
Virsraksts vai nosaukums:	Mācību grāmata Zīle
Kolekcija:	21.gadsimta 1 puse
Muzeja priekšmeta nosaukums:	Zīle. Latviešu valoda 1.klasei
Autors vai darinātājs:	GITA ANDERSONE , DAINA ĒRGLE , MĀRA FILATOVA , VITA GOLUBOVA , IVETA IKALE
Izgatavošanas datējums:	2005.
Materiāls:	papīrs
Augstums:	23
Platums:	22.5
Izmēru vienība:	Centimetri
Autora dati:	
Papildus informācija:	Izdevējs: Zvaigzne ABC ISBN: 978-9984-40-481-3
Priekšmeta apraksts:	Šajā grāmatā ievietoti dažādi daiļliteratūras darbi, kā arī latviešu folkloras sacerējumi. Ir arī bērnu darbi. Aiz teksta doti jautājumi un uzdevumi, kas saistīti ar visu četru valoddarbības prasmju attīstīšanu. Mācību grāmatas lappušu malās ir piedāvāts materiāls mācību procesa dažādošanai.



1. KARTĪTE

SKOLOTĀJS UN SKOLĒNS

Skolotājs: Sveiks! Vai tu piedalīsies uzvedumā? Mēs jau tevi gaidām.

Skolēns: Vai Jūs ar mani runājat?

Skolotājs: Jā. Mēs Tevi gaidām. Vecāki jau ir sanākuši.

Skolēns: Nē, es nenākšu. Man jāpabeidz lasīt.

Skolotājs: Kas?

Skolēns: Grāmata!

Skolotājs: Kāda?

Skolēns: Stāsts par sēnēm sniegā.

Skolotāja: Labi. Tava izvēlē, bet zini, ja mamma jautās, tad lai nemaz nesūdzās. Mēs sāksim bez tevis.

1. KARTĪTE

KOMENTĀRI

1. Veidojiet dialogā darbojošo personu raksturus.
2. Pārrunājiet, kā mainītos dialogs atbilstoši laikam un vietai.
3. Pārrunājiet, kādas būtiskas bērniības iezīmes ir saskatāmas dialogā.
4. Kā Jūs raksturotu laika un telpas konceptu dialogā?
5. Kā datu bāzē iekļautais priekšmets reprezentē bērniību (tēmas, vērtības utt.)?