



**IDA-VIRUMAA**  
KUTSEHARIDUSKESKUS



VILNIAUS JERUZALĖS  
DARBEŲ RINKOS  
MOKYMO CENTRAS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## **Rokasgrāmatas 2. nodaļa**

### **40 klātienes "Face to face" metodes**

**Project "Blended teaching and learning in VET schools"**

**No (2020-1-LV01-KA226-VET-094501)**

## Saturs

2.1 Lekcija .....	4
1. SLAIDU PREZENTĀCIJAS .....	4
2. DZĪVĀ BIBLIOTĒKA.....	4
3. LABORATORIJAS DARBS .....	4
2.2 Diskusija klasē .....	5
4. LĒMUMA PADOME (LAIKA grafiks) .....	5
5. KOKS.....	5
6. RANGI.....	5
7. FILOZOFI .....	5
2.3. Lomu spēles, simulācijas.....	5
8. SEŠAS DOMĀŠANAS CEPURES.....	6
9. POLARITĀTES (AITAS UN VILKI) .....	8
10. STĀSTĪŠANA.....	8
11. START UP/ PROJEKTS .....	8
12. FOTO .....	8
2.4. Debates un apspriedes.....	9
13. PRĀTA VĒTRA .....	9
14. NEGATĪVĀ prāta vētra.....	9
15. LIETOTĀJA STĀSTS.....	9
16. ZIVS ASAKA.....	10
17. SIŽETA DISKO.....	10
18. SVID (SWOT) ANALĪZE .....	11
19. GRUPU VEIDOŠANA .....	11
20. RECEPTĒ .....	11
21. DOMU KARTE .....	12
22. AKTĪVĀ SAZIŅA.....	13
23. GALERIJA .....	13
24. Aptauja.....	14
25. PAREDZĒŠANA (MELNĀ KASTE) .....	14
26. PĒTNIECĪBA .....	14
27. AKLĀ DEGUSTĀCIJA .....	14
28. 5 kāpēc? .....	15
<b>Piezīme</b> .....	15
29. MATRICA .....	16
30. PIRAMĪDA.....	16
31. DRAUDZĪBA .....	16

32. Jēdzieni.....	16
33. “ABC” .....	17
34. PATIESĪBA VAI MELI .....	17
35. IZGUDROTĀJI.....	17
36. VIZĪTKARTE.....	18
37. DATU VĀKŠANA.....	18
38. KARTE .....	18
39. METAFORA.....	19
40. AKTĪVĀ LASĪŠANA.....	19
40. NOSLĒGUMS – SPOGULIS.....	19

## 1. Ievads

“Face-to-face” jeb “Aci pret aci” vai “Klātienes” metožu un pieeju rokasgrāmata sagatavota Erasmus+ programmas līdzfinansētā projekta “Jauktā mācīšana un mācīšanās profesionālās izglītības skolās” ietvaros. Rokasgrāmatā jūs atradīsiet 40 noderīgas klātienes metodes.

### 2.1 Lekcija

Skolotājs iepazīstina studentus ar jaunu informāciju.

#### 1. SLAUDU PREZENTĀCIJAS

Galvenie principi, kas jāņem vērā, veidojot slaidu prezentācijas (pastāstiet par tiem skolēniem):

- ✓ Izmantojiet pēc iespējas mazāk slaidu: ne vairāk kā trīsdesmit slaidus stundā, atstājot pēdējās 15 minūtes jautājumiem.
- ✓ Samaziniet tekstu līdz minimumam un pārliecinieties, ka katrā slaidā ir ievērota vienota koncepcija.
- ✓ Ja iespējams, izmantojiet attēlus un diagrammas, nevis sarakstus ar aizzīmēm. Vizuālie materiāli palīdz attēlot stāstu efektīvāk nekā teksts.
- ✓ Kontrastam uz tumšāka fona izmantojiet gaišākus burtus.
- ✓ Izvairieties no pārāk daudz un aktīvām animācijām un slaidu pārejām.
- ✓ Veiciet prezentēšanas pārbaudi klasē, lai pārliecinātos, ka klases aizmugurē sēdošie var izlasīt slaidos esošo tekstu un redzēt vizualizācijas.

#### 2. DZĪVĀ BIBLIOTĒKA

Skolotājs uzaicina kādu interesantu personu, ekspertu vai profesionāli pastāstīt par priekšmetam saistošu tēmu vai dalīties ar savu dzīves/profesionālās dzīves stāstu. Skolēni aktīvi klausās un uzdotu jautājumus, piedalās diskusijā.

#### 3. LABORATORIJAS DARBS



Laboratorijas darbu mērķis ir padziļināt un nostiprināt teorētiskās zināšanas un attīstīt patstāvīgas eksperimentēšanas prasmes.

Darbā ietilpst eksperimentam nepieciešamo iekārtu un sastāvdaļu sagatavošana, eksperimenta diagrammu veidošana un plānošana, paša eksperimenta veikšana un laboratorijas ziņojuma rakstīšana.

## 2.2 Diskusija klasē

Diskusijā svarīga ir drošas vides nodrošināšana klasē, kurā skolēni paļaujas, ka viņi kopā ar vienaudžiem var diskutēt un apspriest savas zināšanas un viedokļus par kādu konkrētu tēmu.

## 4. LĒMUMA PADOME (LAIKA grafiks)

Skolotājs izmanto lielas papīra lapas un laika skalā nosaka/definē galveno stundas tēmu vai galvenos mērķus un uzdevumus. Katra uzdevuma beigās dalībnieks/-i apdomā un uz tāfeles uzraksta/pieliek līmlapiņas ar savu viedokli, īsi to paskaidrojot.

## 5. KOKS



- ✓ Uzzīmējiet koku.
- ✓ Centrā ierakstiet tēmu vai jautājumu.
- ✓ Lapas ir nākotnes sekas (puse ir pozitīvas un puse ir negatīvas).
- ✓ Saknes ir cēloņi.

## 6. RANGI

Skolotājs nosauc kritērijus (piemēram, kurpju izmērs, matu krāsa, mīļākā krāsa utml.).

Skolēni veido rindas pēc kritērijiem.

## 7. FILOZOFIS

Skolotājs sagatavo vārdu sarakstu pēc skaitļiem.

Skolēni nejauši izvēlas skaitļus. Tad skolotājs sauc vārdus atbilstoši skaitlim [papildvārds].

Pēc tam skolotājs nosauc stundas galveno terminu vai tēmu.

Skolēnam ir jāraksta metafora pēc veidnes:

[GALVENAIS VĀRDS] <ir kā> [PAPILDVĀRDS] <kāpēc?>

Piemēram: Stunda ir kā grāmata, jo paver jaunas zināšanas.

## 2.3. Lomu spēles, simulācijas.

Klase ir sadalīta pāros un spēlē pretēju spēlētāja lomu, piemēram, varoni un ļaundari, pircēju un pārdevēju, politikas atbalstītāus un politikas oponentāju, vadītāju un darbinieku utt. Skolotājam jāsniedz skolēniem spēlētāju konteksts un mijiedarbības mērķis. Lomu spēlēšanas mērķis ir saprast, ko dara abas puses, un izaicinājumus, kas rodas, mēģinot sadarboties ar kādu citu, lai kaut ko paveiktu. Aktivitāte māca saskatīt pasauli no citas perspektīvas/skatapunkta, pat ja tas notiek tikai uz brīdi klasē.

## 8. SEŠAS DOMĀŠANAS CEPURES

Sešas domāšanas cepures māca uz jebkuru ideju, problēmu, procesu paskatīties no sešiem dažādiem skatpunktiem. Katrs no skatpunktiem (jeb domāšanas kategorijām) tiek asociēts ar vienu no sešām domāšanas cepurēm.

Līdz brīdim, kad būsiet izmēģinājis visas sešas cepures, jums vajadzētu iegūt bagātīgu ieskatu kopumu, kas palīdzēs izlemt par turpmākām darbībām/rīcību.

Izmantot var īstas vai papīra cepures.







Sešas domāšanas cepures ir īpaši izstrādātas, lai ikviens domātu paralēli, vienlaikus izmantojot tikai vienu cepuri. Process vislabāk darbojas, ja piemēro laika ierobežojumu (maksimums 5 minūtes) katrai cepurei. Tas mudina grupu “izmēģināt citas cepures” un īpaši palīdz cilvēkiem, kuriem var būt ļoti iesakņojušies uzskati, apsvērt kādu viedokli/ideju no dažādām perspektīvām.

Pirms diskusijas uzsākšanas skolēnus iepazīstina ar cepurēm un to nozīmi. Seko diskusija par izvirzīto jautājumu. Ja kādā brīdī skolotājs jūt, ka process sāk iestrēgt, piemēram, skolēni ir pārmērīgi kritiski vai negatīvi, vai ir pārāk pašapmierināti ar panākto risinājumu, uzdot skolēniem pievērsties jautājumam ar attiecīgo “domāšanas cepuri”, piemēram, dzeltenu cepuri, lai pievērstu uzmanību iespējām vai zaļo krāsu, lai pievērstu uzmanību alternatīviem risinājumiem.



Balta cepure - Fakti un informācija	Ar šīs cepures palīdzību fokusējas uz pieejamajiem datiem. Aplūko informāciju, kas ir pieejama un apdomā, ko no tās var mācīties. Apzina informācijas un zināšanu nepilnības un cenšas trūkstošās zināšanas un informāciju iegūt vai arī šo nepilnību izmantot savā labā. Ar šīs cepures palīdzību analizē pagātnes tendences.
Sarkana cepure -	Izmantojot sarkano cepuri, problēmas tiek aplūkotas, izmantojot intuīciju un emocijas. Šajā posmā iespējams apdomāt kā uz konkrētu risinājumu, problēmu emocionāli reaģēs citi. Sarkanās cepures galvenie atslēgas vārdi ir sajūtas un intuīcija.

Sajūta un intuīcija	
Melna cepure - Piesardzība un problēmas	Izmantojot melno cepuri, tiek aplūkoti visi lēmuma kritiskie punkti. Viss tiek izvērtēts piesardzīgi. Tiek aplūkots, kāpēc kaut kas var neizdoties. Šī cepure ir būtiska, jo tā ļauj apzināt plānu vājos punktus. Tas ļauj novērst un izslēgt kritiskos aspektus, piemēram, sagatavojot konkrētus vājo punktu novēršanas plānus. Melnā cepure ļauj izstrādāt daudz piemērotākus un noturīgākus plānus. Šī cepure palīdz novērst trūkumus un riskus pirms to iestāšanās. Melnā cepure ir viena no šīs tehnikas visvairāk ieguvumus sniedošajām, jo daudzkārt veiksmīgi domājoši cilvēki nespēj saskatīt problēmas, tas tos padara nesagatavotus dažādām problēmām.
Dzeltena cepure - Ieguvumi un priekšrocības	Dzeltenā cepure palīdz domāt pozitīvi. Ieguvumus un iespējas palīdz saskatīt šīs cepures pozitīvās domāšanas aspekts. Dzeltenā domāšanas cepure ļauj virzīties uz priekšu arī sarežģītās situācijās, kad viss šķiet drūmi.
Zila cepure - Domāšanas vadīšana	Zilā cepure nosaka procesa un domāšanas kontroli. Šī cepure kalpo kā kontroles mehānisms, lai sešu domāšanas cepuru metode tiktu pielietota korekti. Kad šajā procesā aprūkst ideju, tas var dot komandu zaļās cepures domāšanai, bet, kad nepieciešami kritisko faktoru novērtējums, talkā jāaicina melnās cepures domāšana u.c.
Zaļā cepure - Radošums un risinājums	Zaļā cepure nodrošina kreativitāti. Ar šo domāšanas veidu iespējams attīstīt radošus risinājumus problēmām. Šo cepuri raksturo brīvs domāšanas ceļš bez kritikas. Šajā posmā var palīdzēt dažādi kreativitāti veicinoši rīki. Atslēgas vārdi ir alternatīvas, jaunas idejas un iespējas.

	Cepure	Virsraksts	Fokuss	Izmantojums
	Balta	Informācija	Objektīvi fakti	Informācijas apkopošana no dažādiem avotiem
	Melna	Vērtējums	Kritiska negatīvo aspektu izvērtēšana	“Velna advokāta” tēlošana. Izkaidrot, kāpēc kaut kas nestrādās
	Zaļa	Kreativitāte	Jaunas idejas, kreatīva attieksme	Piedāvāt iespējas un idejas
	Sarkana	Intuīcija	Sajūtas	Izkaidrot sajūtas un izjūtas
	Dzeltena	Optimisms	Optimisms: iespēju un ieguvumu apzināšana	Būt pozitīvam, atbalstošam
	Zila	Domāšana	Kontrole un procesa novērtēšana	Izmantot racionalitāti, loģiku, intelektu

Cepuru krāsu secību nosaka atkarībā no mērķa:

- Sākotnējās idejas — zila, balta, zaļa, zila
- Izvēle starp alternatīvām — zila, balta, (zaļa), dzeltena, melna, sarkana, zila

- Risinājumu noteikšana — zils, balts, melns, zaļš, zils
- Ātrās atsauksmes — zila, melna, zaļa, zila
- Stratēģiskā plānošana — zila, dzeltena, melna, balta, zila, zaļa, zila
- Procesu uzlabošana — zila, balta, dzeltena, melna, zaļa, sarkana, zila
- Problēmu risināšana — zila, balta, zaļa, sarkana, dzeltena, melna, zaļa, zila
- Veiktspējas pārskats — zila, sarkana, balta, dzeltena, melna, zaļa, zila

## 9. POLARITĀTES (AITAS UN VILKI)

Skolotājs uzdod jautājumu, uz kuru jāatbild ar “Jā” vai “Nē”.

Skolēni pēc atbildēm sadalās 2 grupās.

Katrs skolēns izvirza un pasaka, visai klasei, argumentu pret paša viedokli.

## 10. STĀSTĪŠANA

Stāstīšana ir interaktīva māksla izmantot vārdus un darbības, lai atklātu stāsta elementus un tēlus, vienlaikus rosinot/veicinot klausītāja iztēli.

Skolotājs lasa kādu tekstu. Katram skolēnam jāveido konspekts vai skice/zīmējums par dzirdēto.

## 11. START UP/ PROJEKTS

Startēšana ir darbība vai process, lai kaut ko iekustinātu.

Jaunuzņēmumus dibina viens vai vairāki uzņēmēji, kuri vēlas izstrādāt/attīstīt produktu vai pakalpojumu, pēc kura, viņuprāt, ir pieprasījums.

Skolotājs, lūdz meklēt/rast ideju un izstrādāt kādu produktu un prezentēt to citiem.

KLIENTS	PRODUKTS
Problēma	Risinājums
Klienta profils (cik)?	Kāds izskatās produkts un kā tas darbojas?
Kā viņi tagad risina šo problēmu?	Produkta priekšrocības

## 12. FOTO

Skolēni izveido vārdu no sava ķermeņa kombinācijām un nofotografē to.

Izdrukājiet atmiņas fotoattēlu katram dalībniekam.



## 2.4. Debates un apspriedes

Debates un apspriedes motivē skolēnus analizēt, novērtēt un sintezēt zināšanas. Abi autentisko mācību aktivitāšu veidi attīsta/izkopj domāšanas veidus, kas skolēnos veicina profesionālo prasmju attīstīšanu.

Apspriedes, atšķirībā no debatēm, akcentē uz sadarbību vērstu kritiskās domāšanas veidu/attieksmi par tēmu vai problēmu. Tā vietā, lai sadalītu klasi grupās, kas aizstāvēs noteiktu pozīciju, apspriedēs tiek iesaistīta visa grupa vai klase, lai apsvērtu pieņēmumus, priekšrocības vai trūkumus, alternatīvas vai iespējamās problēmas risinājumus.

## 13. PRĀTA VĒTRA



“Prāta vētra” ir grupas diskusija, lai radītu idejas vai atrisinātu konkrētu problēmu, apkopojot tās dalībnieku spontāni sniegto idejas. Citiem vārdiem sakot, “Prāta vētra” ir situācija, kad cilvēku grupa satiekas, lai radītu jaunas idejas un risinājumus noteiktā interešu jomā, novēršot šķēršļus. Cilvēki spēj domāt brīvāk un ierosina pēc iespējas vairāk spontānu jaunu ideju. Visas idejas tiek pierakstītas bez kritikas un pēc “Prāta vētras” idejas tiek izvērtētas.

## 14. NEGATĪVĀ prāta vētra

Šis ir vēl viens radošo paņēmieni piemērs. Tā izmanto prāta vētru, lai radītu sliktas problēmas risinājumus un pēc tam noskaidrotu, kā tos varētu pārvērst labos risinājumos. Metode ir divpakāpju process, kurā vispirms tiek ģenerētas vissliktākās idejas un pēc tam tās pārveidotas labos risinājumos.

Process ir tāds pats kā aprakstīts iepriekš. Piemēram, jūs mēģināt atrisināt jautājumu “Kā padarīt komandas darbu efektīvāku”.

Piemēri sliktu risinājumu piemēri:

- ✓ Uzcelt sienu starp komandas locekļiem, lai viņi nekad netiktu viens ar otru.
- ✓ Novietot tos 5 dažādās ēkās.

Pārveidots slikts risinājums var būt:

Pārceļties uz citu ēku/biroju ar kopīgu telpu, kur visa komanda var sanākt kopā un apspriest idejas.

## 15. LIETOTĀJA STĀSTS

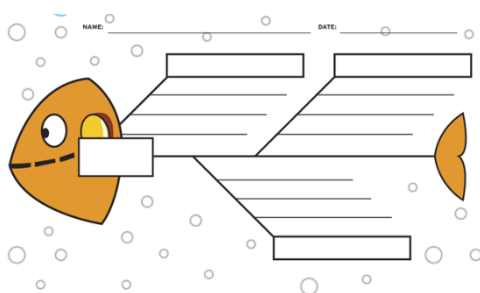
Lietotāju stāsti ir īsi, vienkārši funkcijas apraksti, ko stāsta persona, kura vēlas iegūt jaunas iespējas, parasti sistēmas lietotāja vai klienta skatījumā.

Parasti izmanto vienkāršu veidni:

Kā < lietotāja veids/tips > es vēlos < kādu mērķi >, lai < kāds iemesls >.

Skolēniem jāizmanto šī veidne, lai aprakstītu savus mērķus un aktivitāšu iemeslus

## 16. ZIVS ASAKA



Zivs asakas tehniku izmanto, lai vizuāli identificētu problēmas iespējamus cēloņus. Šis paņēmiens attur no daļējiem vai priekšlaicīgiem risinājumiem un atklāj dažādu problēmu sastāvdaļu relatīvo nozīmi un mijiedarbību.

Uzzīmējiet zivs skeletu.

Ierakstiet galveno tēmu, problēmu, nērķi vai terminu pie zivs galvas. Uz citiem kauliem rakstiet iemeslus, saistības, iespējas vai asociācijas, kas saistītas ar galveno tēmu (cik vien vēlaties).

## 17. SIŽETA DISKO

Nepieciešami kubi ar attēliem vai tekstu.

Standarta metode

Skolēnam jāripina kubi, un tad jāsaista visi attēli kopā, izmantojot spontānu stāstu. Sāciet ar “Reiz sen senos laikos” un pastāstiet stāstu, kas savieno visus kuba attēlus. Sāciet ar pirmo attēlu, lai piesaistītu uzmanību. Stāsta sākumā izmantojiet trīs kubus, trīs vidū un trīs kubus nobeigumam, ja izmantojat 9 kubus. Šai spēlei nav noteikumu! Pats galvenais, nepareizu atbilžu nav!

Gramatisko formu pārskatīšana

Ja nodarbībā esat koncentrējies uz gramatiku, varat izmantot stāstu kubus, lai palīdzētu radoši pārskatīt stundas gramatiku. Ripiniet stāsta kubus un lūdziet skolēniem izvēlēties divus no tiem. Pēc tam pāros vai grupās lūdziet skolēniem uzrakstīt savu gramatikas piemēru, izmantojot attēlus uz kauliņiem.

Nejaušas diskusijas tēma

Ripiniet kubus un izvēlieties vienu no kubiem vai tās daļu, lai runātu par kādu tēmu. Piemēram, tēma varētu būt “ceļojumi” vai “lidmašīnas” un tā tālāk.

Grupās stāsts

Sāciet stāstu ar “Reiz sen senos laikos...”, tad metiet kubus un lūdziet katram skolēnam izvēlēties kubus un pastāstīt daļu no stāsta.

## 18. SVID (SWOT) ANALĪZE

SVID mērķis ir saskaņot uzņēmuma (personas, produkta) **Stiprās** puses ar **Iespējām** tirgū, vienlaicīgi izslēdzot un pārvarot **Vājās** puses, kā arī samazinot **Draudus** (vienlaicīgi pārvēršot vājās puses par stiprajām, bet draudus par iespējām). Pēc SVID matricas aizpildīšanas rezultāts ir jāizvērtē, jāizdara secinājumi, lai pieņemtu lēmumus turpmākai darbībai.

SVID analīze tiek pildīta matricas formā

Uzņēmuma iekšējās lietas	Stiprās puses	Vājās puses	
	<b>Stiprās puses</b> <b>Stiprināt</b> Prasmes, resursi, labvēlīgi faktori un situācija uzņēmuma iekšienē, kas palīdz sasniegt mērķus	<b>Vājās puses</b> <b>(At)risināt</b> Ierobežojumi, negatīvi faktori un situācija uzņēmuma iekšienē, kas var traucēt sasniegšanām	
<b>Ārējā vide</b>	<b>Iespējas</b> <b>Izmantot</b> Labvēlīgi faktori un tendences ārējā vidē, ko uzņēmums var izmantot savā labā	<b>Draudi</b> <b>Izvairīties</b> Nelabvēlīgi ārēji faktori vai tendences ārējā vidē, kas var apgrūtināt uzņēmuma sniegumu	
<b>Iekšējā vide</b>	<b>Pozitīvi</b>	<b>Negatīvi</b>	
	<b>Pozitīvi</b>	<b>Negatīvi</b>	

### Grupu projekti

Grupu projekti sniedz iespēju dalībniekiem sadarboties, lai sasniegtu kopīgu mērķi. Šo projektu iznākums parasti ir rezultāts par to, ko skolēni apguva, strādājot kopā kā grupa. Ieteicams grupas projektus sadalīt posmos, kas jānovērtē ar atsauksmēm, un novērtēšanas procesā iekļaut salīdzinošo novērtēšanu.

## 19. GRUPU VEIDOŠANA

Skolotājs izvēlas metodi, lai sadalītu dalībniekus grupās ( dzīves vieta, dzimšana mēnesis, saldumi, spēļu kārtis, augļi, garšvielas, datora interfeisi, sporta piederumi vai garšvielas utt.).

Studenti pēc nejaušības principa izvēlas priekšmetu vai atbilstoši dotajai pazīmei sadalās grupās.

## 20. RECEPTĒ

Skolotāja izvēlas kādu tēmu vai problēmu un dod skolēniem uzdevumu - pagatavot labu recepti risinājuma atrašanai.

Recepte parasti satur:

- sastāvdaļas
- izmantojamās iekārtas
- sarežģītības pakāpe
- secība
- piezīmes un fakti, kas jāievēro
- gatavošanas (izstrādes) laiks
- produkta uzturvērtība (nozīmīgums)

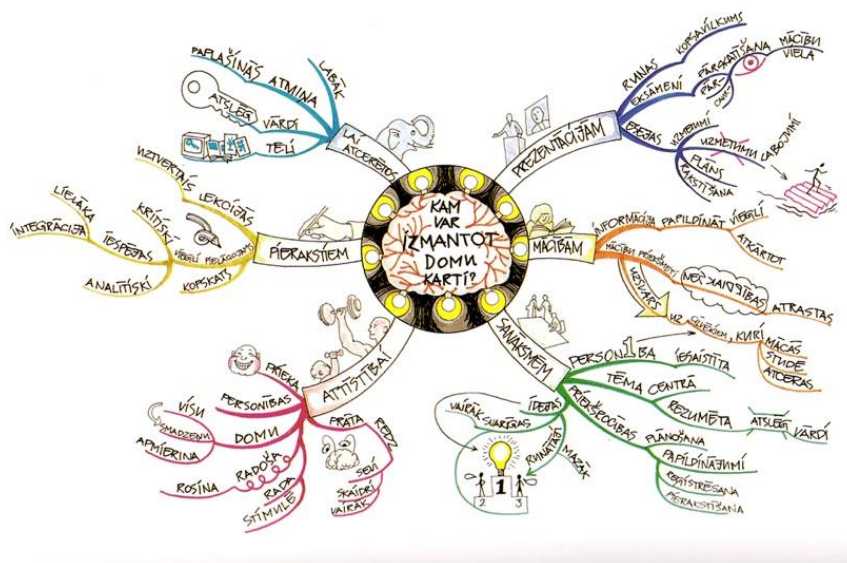
Dalībnieki izveido grupu, diskutē par problēmu, veido plakātu un prezentē darbu pārējiem dalībniekiem.

## 21. DOMU KARTE

Domu karte ir tīklveida zīmējums, kurā uzglabā, sakārto un prioritāšu secībā saliek informāciju, izmantojot atslēgvārdus jeb atmiņas ierosinošos vārdus un attēlus. Katrs domu kartē iekļautais atmiņas ierosinātājs (atslēgvārds vai attēls) darbojas kā atslēga, ar kuras palīdzību tiek “atvērtas durvis” uz faktiem, idejām un informāciju. Grafiski ideju karte tiek attēlota kā diagramma, kurā galvenais atslēgvārds (kartes ideja vai temats) tiek savienots ar saistītiem jēdzieniem. Parasti domu kartei piemīt dinamiska forma un izkārtojums.

Domu karti var salīdzināt ar konspektu vai “ceļa karti”, kas palīdz uztvert galveno.

1. Skolotājs izvēlas tēmu, ideju vai problēmu par ko jāveido domu karte un uzraksta (uzzīmē) to papīra lapas centrā.
2. Skolēni secīgi sakārto idejas, izmantojot terminus, atrod risinājumus problēmām. Skolēni plakātā izveido domu karti, ko prezentē klasē.



## 22. AKTĪVĀ SAZIŅĀ

Skolotājs sagatavo uzdevumu sarakstus grupām. Katra grupa strādā pie viena un tā paša temata, bet izmanto dažādas metodes, lai izdarītu secinājumus.

1. Katrs dalībnieks pēc nejaušības principa paņem vienu papīra lapu ar uzdevumu, ko sagatavojis skolotājs un strādā 5 minūtes vienatnē, pildot uzdevumus.
2. Pēc tam skolēni veido grupas pēc saņemtās lapas krāsas un apspriež tās atbilstoši dotajiem uzdevumiem. Katrs skolēns piedalās diskusijā par savu paveikto, grupa kopīgi izdara secinājumu visi kopā un sniedz atsauksmes, prezentē rezultātu.
  - Darbam nepieciešamas izdrukātas dažādu krāsu papīra lapas.
  - Grupas tiek veidotas atbilstoši lapu krāsai.

## 23. GALERIJA

Skolotājs sagatavo stundas tematus vai jautājumus, kas jāapspriež. Pie klases sienas vai tāfeles tiek piestiprināta liela lapa vai vairākas lapas ar minētajiem tematiem (jautājumiem), kur ir brīvas vietas rakstīšanai vai līmlapiņu pievienošanai.

Auditorija tiek sadalīta nelielās grupiņās, vai strādā individuāli dodoties pie iepriekš sagatavotajām lapām un tajās pieraksta savas idejas

## 24. Aptauja

Skolotājs lūdz skolēniem izteikt savu viedokli vai lūdz atbildēt uz noteiktu jautājumu, uz kuru jāatbild ar “Jā” vai “Nē”.

Atbildi studenti parāda balsojot paceļot rokas.

*Piezīme. Iespējams izmantot arī iepriekš sagatavotas balsošanas kartītes vai izmantot dažādas balsošanas platformas, kurās skolotājs sagatavojis jautājumus ar balsošanas iespējām (piem., [www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com)).*

## 25. PAREDZĒŠANA (MELNĀ KASTE)

Skolotājs sagatavo jautājumus. Skolēniem vajadzētu ātrāk prognozēt par kādu tematu ir jautājums un atbildēt uz šo jautājumu.

## 26. PĒTNIECĪBA

Skolotājs sagatavo jautājumus.

Dalībnieki patstāvīgi meklē un atrod informāciju internetā un sniedz atbildes uz šo jautājumu

## 27. AKLĀ DEGUSTĀCIJA

Skolotājs sagatavo kādu priekšmetu izpētei un to raksturo, skolēniem neparādot. Skolēna uzdevums ir to nosaukt, neredzot.

- 1) aizver acis
- 2) just formu - kas tas ir?
- 3) just smaržu - kas tas ir?
- 4) just struktūru - kas tas ir?
- 5) just garšu - kas tas ir?
- 6) nosauc to!
- 7) atveriet acis! Nosauciet to vēlreiz!

*Piezīme. Uzdevumu var sagatavot, priekšmetu ievietojot kastē un dalībniekiem uzdot to atminēt tikai pēc skolotāja dotā apraksta.*

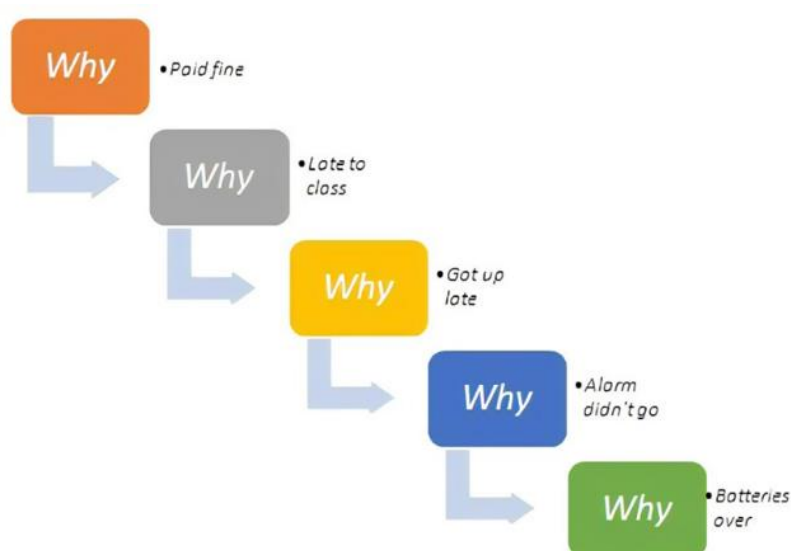
## 28. 5 kāpēc?

Pajautā 5 reizes, KĀPĒC jautājumu, lai zinātu galveno iemeslu (katrs nākošais KĀPĒC izriet no iepriekš dotās atbildes).

Šī metode palīdz «rakt dziļāk» un izdibināt kādas problēmas sakni.

### ***Piezīme***

*Ļoti bieži sākotnējā problēma patiesībā ir tikai kādas citas problēmas izpausme. Ja sāk meklēt risinājumu šajā līmenī, pastāv risks, ka atrastais risinājums skars tikai simptomus, nevis problēmas sakni. Instrumentu «Kāpēc x 5» bija viens no instrumentiem, ko ieviesa Toyota koncernā, lai pilnveidotu ražošanas procesus un nodrošinātu kvalitātes kontroli.*



### **Kartīšu izmantošana**

Kartīšu (asociācijas kārtis, skolotāja sagatavotās kartītes) izmantošana bagātina nodarbības un vairo skolēnu motivāciju aktīvi piedalīties nodarbībās, palīdz noskaidrot dalībnieku noskaņojumu un mikroklīmatu nodarbībā.

## 29. MATRICA

Matrica palīdz strukturēt datus, sakārtot tos savstarpēji secīgi.

Skolotājs sagatavo kartītes. Skolēniem jāatrod sakarības un no pieejamām kartītēm jāveido strukturēta tabula, kur apakšā tiek kārtotas svarīgākās lietas, parādot potenciālās izaugsmes iespējas.

## 30. PIRAMĪDA

Vārdu un grupu ievietošana piramīdā palīdz strukturēt datus

Skolotājs sagatavo kartītes. Skolēniem jāatrod sakarības un jāveido strukturēta tabula

Apakšējais slānis parāda svarīgākās lietas un izaugsmes iespējas.

## 31. DRAUDZĪBA

Skolotājs sagatavo kartītes ar vārdiem vai attēliem, kā arī īpašu turētāju ar ko šīs kartītes piestiprināt pie dalībnieka galvas tā, lai viņš pats neredzētu uzrakstīto vai attēloto.

Dalībnieki sadalās pāros, kur vienam no dalībniekiem pie galvas tiek piestiprināts attēls vai vārds.

Galvenais mērķis, uzdodot jautājumus, ir noskaidrot, kas attēlots vai uzrakstīts pie galvas piestiprinātajā kartē. Tajā pašā laikā citi dalībnieki var atbildēt tikai JĀ vai NĒ.

Atbildes jārod pēc iespējas ātrāk.

## 32. Jēdzieni

Skolotājs sagatavo kartītes ar vārdiem, jēdzieniem, terminiem, frāzēm utt.

Dalībnieku uzdevums ir skaidrot šo vārdu, izmantojot citus vārdus, sinonīmus, pretstatus utt. (nedrīkst minēt doto vārdu).

Jāmēģina panākt, lai pārinieks vai komanda dotajā laikā uzmin pēc iespējas vairāk vārdu. Laika precīzai noteikšanai izmanto smilšu pulksteni vai taimeri.

Komanda vai spēlētājs pēc pareizi uzminēta vārda iet soli uz priekšu (cik pareizi uzminētu vārdu, tik soļi uz priekšu). Spēli uzvar komanda, kas pirmā sasniedz finiša līniju.

Noteikumi:

1. Dalībnieki sadalās komandās vai pāros.
2. Viens no komandas vai pāra skaidro skolotāja iedoto vārdu (uz kartītes).
3. (Katrs komandas spēlētājs pēc kārtas skaidro vārdu).
4. Pareizi uzminēto vārdu skaits = soļi uz priekšu.



5. Kļūdas un izlaisti vārdi = soļi atpakaļ.
6. Pirmā komanda, kas ieradīsies finiša vietā, uzvar spēli!

*Piezīme. Spēlei var būt dažādas variācijas, piemēram, uzvarētāju var noteikt pēc atminēto vārdu skaita, vai sasniegtās finiša līnijas. Iespējams spēlēt "mēmo šovu" doto vārdu vai izteicienu tikai rādot, nevis runājot.*

### 33. "ABC"

Skolotājs sagatavo darba lapu ar tabulu.

Skolēniem ir jāuzraksta vārdi, kurus viņi atceras par doto tēmu un kuri sākas ar uzrakstītajiem burtiem. Uzdevumu par papildināt ar noteikumu, ka minētie vārdi ir arī jāpaskaidro.

Burts	Vārds	Skaidrojums
A		
B		
C		
...		

### 34. PATIESĪBA VAI MELI

Dalībnieki veido pārus un stāsta viens otram dažus interesantus stāstus no savas dzīves. Klausītājam jāņem kartītes (papīra lapas) un jāraksta patiess vai nepatiess stāsts, izmantojot runātāja faktus vienā pusē un atbildi otrā pusē.

Skolotājs savāc aizpildītās kartītes un sajauc, saliek vienuviet. Dalībnieki veido apli, kur katrs paņem kādu kartīti, nolasa stāstu un min - vai minētais apgalvojums ir patiess vai nepatiess.

#### **Iepazīstināšana ar sevi**

Metode ir piemērotas sākotnējām nodarbībām, kad dalībnieki (skolēni) sevi prezentē klasē, kad iepazīstina ar sevi (pirmajā nodarbībā). Metode ļauj iepazīt vienam otru citā, interesantākā veidā, palīdz ātrāk iegaumēt vārdus.

### 35. IZGUDROTĀJI

Dalībnieki iepazīstina ar sevi un attēlo ar ko varētu būt saistīts viņa vārds, vai personība tā, lai pēc iespējas labāk viņu varētu atcerēties (var dziedāt, dejot, tēlot, kaut ko demonstrēt utt).

Dalībnieki var sastāties vai sēdēt aplī. Dalībnieks, kurš ar sevi iepazīstina iznāk apļa vidū. Lai iepazīšanās procesu padarītu interesantāku var iesaistīt arī citus atcerēšanās procesā.

## 36. VIZĪTKARTE

Katrs dalībnieks no pieejamiem materiāliem izveido savu vizītkarti, ar ko sevi prezentēt.

Pēc tam dalībnieki pēc nejaušības principa atrod dalībnieku ar kuru iepazīstas, uzdodot jautājumus un atbildot uz tiem. Pēc atbildes abi dalībnieki apmainās ar vizītkartēm. Dalībnieki turpina iepazīšanos, līdz signālam, kas paziņo uzdevuma beigas.

Mērķis ir atrast un atdot vizītkarti īpašniekam. Kurš ir ātrākais?

## 37. DATU VĀKŠANA

Skolotājs sagatavo darba lapu ar dažādiem interesantiem un mazāk ierastiem faktiem, kas varētu raksturot dalībniekus un katrs skolēns saņem vienu no lapām (lapu ieteicams sagrafēt tabulas veidā, kur vienā lauciņā ir minēts fakts un vieta dalībnieka vārdam). Ieteicams izvēlēties interesantus un neparastus faktus, lai labāk iepazītu viens otru un iegūtu ievadu dienas tēmai.

Skolotāja aicina uzrunāt dalībniekus un noskaidrot, kurš fakts raksturo katru no dalībniekiem un attiecīgajā lauciņā ierakstīt dalībnieka vārdu). Uzvarētājs ir dalībnieks, kurš ir visātrāk aizpildījis lapu, bet viņam/viņai jāatbild uz papildjautājumiem (skolotājs pārbauda paveikto un uzdod grūtus jautājumus).

*Piemērs*

Brauc ar sarkanu mersedesu _____	Prot 5 valodas _____	Uzturā nelieto gaļu _____	Nemāk braukt ar divriteni _____
_____	_____	_____	_____
Neēd burkānus _____			
_____			

## 38. KARTE

Skolotājs uz klases grīdas uzzīmē pasaules karti (kontinentus) un sākoties uzdevumam aicina skolēnus ieņemt savu vietu pasaules kartē uz grīdas, kur viņi vēlētos būt tagad vai sapņo doties.

Kad visi ieņem savas vietas, tad katram ir jāpamato sava izvēle un jāmin fakti par izvēlēto valsti.

*Piezīme: uzdevumu iespējams papildināt ar noteikumiem, atbilstoši mācību priekšmetam.*

## 39. METAFORA

Skolotājs piedāvā katram no dalībniekiem izvēlēties vienu no asociācijas kārtīm (kartītēm), kas varētu viņu vislabāk raksturot. Dalībnieki pēc tam parāda kartīti, to raksturo un pamato savu izvēli, skaidrojot, kā tā ir saistīta ar viņa personīgajām izjūtām. Savu izvēli dalībnieki sasaista arī ar savām mācīšanās prasmēm, to paskaidrojot.

## 40. AKTĪVĀ LASĪŠANA

Skolotājs sagatavo teksta materiālus lasīšanai. Skolēnu uzdevums ir izlasīt tekstu un izvērtēt to, atzīmējot pazīstamu informāciju, jaunu informāciju un interesantus faktus.

- ar simbolu “!” atzīmē pazīstamu informāciju;
- pasvītro jaunu informāciju;
- ar krāsu atzīmē interesantus faktus.

Uzdevuma beigās ieteicams organizēt diskusiju par lasīto un atzīmēto.

## 40. NOSLĒGUMS – SPOGULIS

Šo metodi parasti izmanto tikšanās, kursu, mācību gada vai kalendārā gada beigās.

Skolotājs katram izdala A4 formāta papīra lapu, kurā skolēns ieraksta savu vārdu.

Dalībnieki dod lapu pulksteņrādītāja virzienā un katrs, kas saņem lapu uzraksta vēlējumu tam dalībniekam, kura lapa tiek saņemta. Turpina tikmēr, kamēr tiek saņemta atpakaļ sava lapa (uzrakstīti vēlējumi visiem).