

STUNDAS PLĀNS

Klase – 10.

Skolotājs – Eva Zučika - Kuzņecova

Stundas temats – Datorspēles mācību procesa modernizēšanā

	Stundas posmi	Darbības	Piezīmes
AKTUALIZĀCIJA	Pievērst uzmanību (<i>īss video, atbilstošs attēls, jautājums...</i>)	1) Stundas sākumā uz tāfeles ir uzraksts “ SCHOOL + COMPUTER GAMES = ?” Skolēni izsaka savas domas, kuras skolotāja pieraksta “?” zīmes vietā. 2) Stundas plāna izklāsts.	
	SR izvirzīšana	1) skolotājs izvirza stundas sasniedzamos rezultātus Idejai; # SR jau ir dots; # SR vārdu jūklis, skolēniem jāsaliek vārdi loģiskā teikumā; # Doti vārdi, kurus skolēni ievieto SR.	
	Stimulēt iepriekšējo zināšanu atsaukšanu atmiņā (<i>atvērti jautājumi, Prāta vētra...</i>)	1) Darbs pāros – atbildēt uz jautājumu (skat.prezentācijā) 2) Uz ekrāna ir parādīti agalvojumi par datorspēlēm, skolēni izsaka savu viedokli (skat.prezentācijā).	
	Prezentēt jauno mācību tēmu	1) Video https://www.youtube.com/watch?v=t4gXnRArP98 2) Video https://www.youtube.com/watch?v=qsL47MIHMHw&t=66s 3) Skolēnu viedoklis par redzēto un dzirdēto.	

APJĒGŠANA	Virzīt mācīšanos atbalstot, bet nesniedzot pareizās atbildes (<i>piemēru analīze, diskusija...</i>)	Skolēnu darbs pāros: 1)teksta lasīšana un izpratne; 2) uzdevumu par tekstu pildīšana un pārrunāšana klasē	
	Dot iespēju praktizēties, lietot jauno informāciju (<i>vingrinājumu izpilde, darbs pāros/grupās...</i>)	Skolēnu darbs pāros: 1)Skolotājs izstāsta par “Six thinking hats” metodi un katras cepures aprakstu (skat.prezentācijā); 2)Katrs pāris izvēlas savas krāsas cepuri un strādā ar tekstu atbilstoši cepures aprakstam (galvenā doma + 3līdz pieci fakti, kas to pierāda); 3)Sava darba prezentēšana klasē.	
	Sniegt AS (<i>skolotājs – skolēns vai skolēns – skolēns</i>)	Skolēni: 1)mēģina uzminēt, kuras cepures pārstāvji prezentē darbu; 2)novērtē darba atbilstību cepures aprakstam. Skolotājs sniedz AS par galveno teksta domu un faktu atbilstību.	
REFLEKSIJA	Novērtēt sniegumu atbilstoši izvirzītajam SR (<i>izejas biļete, īss raksts, atbilde uz jautājumu, nepabeigtie teikumi ...</i>)	Lai izzinātu katra skolēna viedokli par datorspēļu ieviešanu mācību procesā, skolēni atbild uz skolotāja uzdoto jautājumu (skat.prezentācijā). Skolēniem tiek pateikts, ka nākamajā programmēšanas stundā viņi veidos datorspēļu elementus mācību procesa modernizēšanai. Pēc abām stundām skolēni sniedz AS par datorspēļu ieviešanas nepieciešamību mācību procesā.	