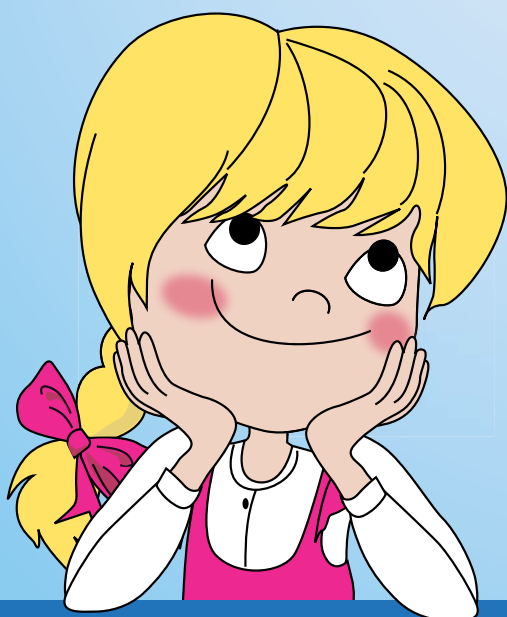




**Metodiskie ieteikumi darbam ar**  
**LASĀMGRĀMATU PAR INTERNETU**  
**5-7 GADUS VECIEM BĒRNIEM**  
**“VAIFIJA SKOLA”**



# SATURS

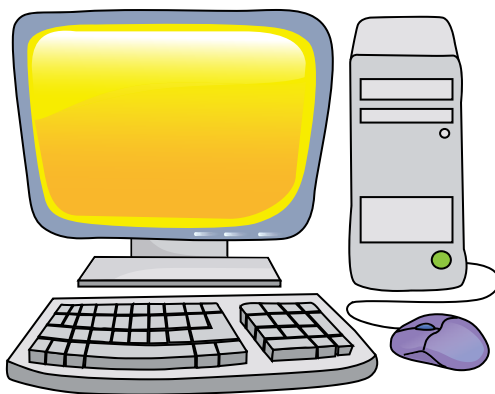
IEVADS. . . . .	3
JĒDZIENU SKAIDROJUMS . . . . .	4
LASĀMGRĀMATAS MĒRĶI, UZDEVUMI, SATURS UN STRUKTŪRA. . . . .	7
KĀ STRĀDĀT AR LASĀMGRĀMATU? . . . . .	8
Nodarbību plānojums (paraugs) . . . . .	8
Metodiskie paņēmieni, spēļu apraksti . . . . .	11
Iespējas integrēt lasāmgrāmatu "Vaifija skola" dažādos mācību priekšmetos . . . . .	21
INTERNETA RESURSI PAPILDU DARBAM . . . . .	23
PIELIKUMI – IZDALES MATERIĀLI . . . . .	25

# IEVADS

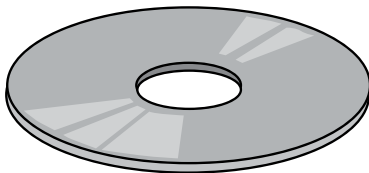
20. gadsimta beigās un 21. gadsimta sākumā pasaulē dinamiski mainās izglītības virzība, mērķi un saturs. Izglītības filozofi, pedagogi un sociologi to nosauc par pārmaiņām izglītībā, un tām ir jāsekmē brīvas un demokrātiskas personības attīstība, radošas iniciatīvas, patstāvības, konkurētspējas un mobilitātes veidošanās. Izglītība, kura virzīta tikai uz zināšanu ieguvu, ir zaudējusi savu efektivitāti.

Mūsdienu sabiedrību raksturo

- 1) nepieciešamība nepārtraukti atjaunot zināšanas,
- 2) jebkuras profesionālās darbības informatizācija (informācijas ieguve ir mūsdienu ražošanas pamats),



- 3) iespējas saglabāt jebkura veida informāciju, izmantojot arvien jaunas informācijas tehnoloģijas.



Tāpēc "šobrīd ir pieprasīta nevis izglītība uz visu mūžu, bet izglītība visa mūža garumā". (Tarojeva, 2009)

Izglītības problēmas un pārmaiņas izglītībā balstās uz filozofiskām atziņām un pārmaiņām dzīves uztverē. "Vai izglītība, zināšanas liek cilvēkā iekšā vai, pārņestā nozīmē runājot, velk ārā viņā jau esošās iespējas?" (Kūle, 2006)

Skola vairs nevar piedāvāt visu, ko tā gribētu piedāvāt, kas ir vajadzīgs topošai personībai, tāpēc priekšplānā ir nevis mācību saturs, bet veids, kā to apgūt.

Attīstot datorikas iemaņas jau pirmsskolas/sākumskolas posmā un strādājot ar lasāmgrāmatu "Vaifija skola", **skolēni** sagatavojas vairākām mūsdienīgas izglītības prasībām:

- autonomijai mācību procesā,
- mācīšanās kompetences, t.sk. medijkompetences, attīstībai un pilnveidei,
- pozitīvai saskarsmei un veiksmīgai saziņai,
- atbildīgai rīcībai, ceļoņu un seku apzināšanai.

Skolotājiem, izmantojot lasāmgrāmatu Vaifija skola, būs praktiska iespēja nodrošināt sadarbību un savstarpēju atbalstu, bez kura šobrīd nav iedomājams kvalitatīvs mācību process.

# JĒDZIENU SKAIDROJUMS

## Aparatūra

Datu apstrādes sistēmas fizikālā daļa, kurā ietilpst elektriskās, elektroniskās un elektromehāniskās shēmas un iekārtas.

## Atmiņa

Iekārta vai datu vide, kurā var uzglabāt informāciju vēlākai izmantošanai. Datora atmiņas apjomu mēra bitos, baitos, kilobaitos, megabaitos, gigabaitos, terabaitos.

## Cietais disks

Liela ietilpības palīgatmiņa, kas sastāv no vairākiem magnētiskiem diskiem.

## Datne

**Datne** jeb **fails** ir datu kopa, tekstuāls vai grafisks dokuments, ko glabāšanas, pārsūtīšanas vai apstrādes procesā uzskata un identificē kā vienotu veselumu. Izveidojot vai saglabājot datni atmiņas ierīcē, par to tiek saglabāta dažāda papildu informācija, piemēram, datnes nosaukums, datnes tips, atrašanās vieta, apjoms, pēdējo izmaiņu saglabāšanas datums un laiks (pēc datora pulksteņa), atribūti. Katrai datnei ir **nosaukums**, ko izmanto tās atrašanai. Datnes nosaukums var sastāvēt no vienas vai trim daļām:

- **datnes vārda**, ko piešķir, to saglabājot (obligāts);
- **punkta** (.);
- **paplašinājuma**, kas parasti tiek veidots no trīs rakstzīmēm – doc, ppt u.c.

Piešķirot vai mainot datnes vārdu, jāievēro:

- tas drīkst saturēt līdz 255 simboliem (ieskaitot arī atstarpes);
- tas nedrīkst saturēt rakstzīmes `\/ * ? < > ;`;
- vienā mapē nedrīkst būt vairākas datnes ar vienādiem nosaukumiem;
- ieteicams lietot tikai latīņu burtus.

## Datorpratība jeb medijpratība

Digitālo tehnoloģiju, komunikācijas līdzekļu un/vai interneta lietošana, lai piekļūtu, pārvaldītu, integrētu, novērtētu un radītu informāciju, kas nepieciešama dzīvei informācijas sabiedrībā.

Latviešu valodā angļu terminam *media* ir divi skaidrojumi:

- 1) *vide*, un tas plaši izmantots datorterminoloģijā: *medium* – *vide*, *data medium* – *datu vide*, *broadcast medium* – *aprāides vide*, *hypermedia* – *hipervide*, *multimedia* – *multivide* u.c., kā arī daudzos citos atvasinātos terminos;
- 2) *plašsaziņas līdzekļi*, kas atbilst angļu valodas terminam *mass media*.

Termina *media literacy* definīcija liecina, ka šis jēdziens vairāk saistīts ar plašsaziņas līdzekļiem. Tā kā LZA TK par angļu *literacy* latvisko atbilstmi jau apstiprinājusi vārdu *izpratība* un *computer literacy* ir *datorpratība* (sk. "TJ"/2, 24), *media literacy* varētu būt *plašsaziņas izpratība*, *plašsaziņpratība* vai, īsinot un vispārinot, – *saziņpratība*.

*Saziņpratība* varētu būt pagaidu variants. Vēl ir priekšlikums jauna termina izvēlē izmantot jaundarinājumu, kas būtu atvasinājums no vārda *vide* līdzekļa nozīmē.

Medijpratība jeb mediju kompetence ir prasme uztvert, saprast, analizēt, strukturēt un vērtēt mediju vēstījumus. Mediju kompetence ir mediju izglītības rezultātā radīta kompetence.

## Datu aizsardzība

Režīms, kas nodrošina saglabātu datu aizsardzību pret to izmaiņšanu.

## E-pasta adrese

Parasti satur

- vārdu – *jmaran*,
- servera vārdu – *xyzcorp*
- paplašinājumu – *com*

Skolas e-pasta adrese: *kvs@latnet.lv*

## **Ergonomika**

Zināmi noteikumi, kuri palīdz saglabāt veselību, ilgstoši strādājot ar datoru.

## **Hakeris**

Datoru izmantošanas "meistars", kuram sagādā prieku izpētīt dažādas datoru sistēmas un atrast pieeju tajās uzglabātajai informācijai.

## **Ikona**

Ilustratīvs attēlojums displeja ekrānā.

Ikonas dod iespēju ar peli norādīt izvēlēto objektu vai izpildāmo darbību.

## **Informācijas tehnoloģija**

Zināšanu, metožu, paņēmieni un tehniskā aprīkojuma kopums, kas ar datoru un sakaru līdzekļu starpniecību nodrošina jebkuras informācijas iegūšanu, glabāšanu un izplatīšanu.

## **Interneta atkarība**

Psihisks stāvoklis, ko raksturo uzmācīga vēlme lietot internetu un nespēja pārtraukt to darīt. Interneta atkarības jēdziens pirmo reizi tika ieviests 1990.gadā, lai aprakstītu nepārvaramu patoloģisku tieksmi pēc interneta lietošanas.

## **Internets**

Individuālo datoru tīklu apvienojums vienotā pasaules interneta tīklā.

Mijiedarbība starp atsevišķiem tīkliem tiek īstenota, izmantojot TCP/IP sistēmu.

Tas ietver elektronisko pastu, tērzēšanas retranslēšanu, datņu pārraidi, tīmekļa dokumentus, sociālos tīklus u.c.

## **Izvadiekārtas**

- Monitors
- Drukas iekārta

## **Mapes**

Kopā uzglabājamu datņu un programmu grupa, kuras apzīmēšanai izmanto vienu vārdu vai ikonu.

Dažādas mapes un apakšmapes palīdz datus sakārtot tā, lai būtu atvieglota to apstrāde.

## **Mediju izglītība**

Mediju izglītība ietver

- tehnoloģisku prasmi lietot visa veida medijus,
- sabiedrībā lietoto mediju lomas, nozīmes, ietekmes, darbības izpratni un mediju praktisku lietojumu,
- kritisku mediju tekstu uztveri, analīzi, sev piemērotu mediju izvēli un jaunu mediju tekstu radīšanu un izplatīšanu.

## **Operētājsistēma**

Datoru programmas, procedūras, ar tām saistītā dokumentācija un dati, kas nepieciešami datoru darbībai. Nodrošina resursu racionālu izmantošanu, veido sadarbību ar lietotāju.

## **Peles**

Kursora pozicionēšanas ierīce, ar kuru tiek vadīta displeja ekrāna kursora kustība. Peles pārvietošana rada atbilstošu kursora pārvietošanos displeja ekrānā. Pelei parasti ir divas vai trīs vadības pogas, kuru funkcijas atkarīgas no datorā izpildāmās programmas. Informācija no peles datoram tiek nodota pa savienozošo kabeli vai ar infrasarkanajiem stariem.

## Pieteikšanās

Lietotāja identificēšanās procedūra, pievienojoties datoram pa sakaru līniju. Šīs procedūras laikā dators parasti pieprasa lietotāja vārdu un paroli.

## Pirātisms

Neatļauta programmatūras vai integrēto shēmu kopēšana personiskai vai komerciālai lietošanai.

## Programmatūra

Procedūras, ar tām saistītā dokumentācija un dati, kas nepieciešami datoru darbībai.

## Serveris

Dators, kurš nodrošina datortīkla lietotājiem pieeju:

- datnēm,
- printeriem,
- komunikāciju sistēmām,
- citiem pakalpojumiem.

## Sociālie tīkli

Sociālie tīkli ir tīmekļa vietnes, kur, reģistrējoties un izveidojot savu individuālo profilu, ir iespējams sazināties ar citiem cilvēkiem (draugiem, radiem, skolas biedriem, paziņām). Saziņa tīklā notiek dažādos veidos: dienasgrāmatās un emuāros var paust savu viedokli, var veidot interešu grupas, apmainīties fotogrāfijām, augšupielādēt audio un video failus, sūtīt vēstules u.c.

Latvijā zināmākie sociālie tīkli ir draugiem.lv, facebook.com, twitter.com, ask.fm.

## Klaviatūra

Datora ievadierīce, ko izmanto, lai ar noteiktā veidā izvietotu taustiņu palīdzību ievadītu datorā programmas un datus, kā arī veiktu noteiktas datora vadības funkcijas.

## Vīruss

Programma, kas patvaļīgi pievienojas citām datora programmām un veic nevēlamas darbības:

- bojā datnes, katalogus,
- dzēš vai piesārņo atmiņu,
- traucē datora darbību.

Jālieto *vakcīna* – programma, kas nodrošina datoru aizsardzību pret vīrusiem.

## Zibatmiņa

**USB zibatmiņa** ir vairākkārtīgi pārrakstāma datu uzglabāšanas ierīce, kas izmanto zibatmiņu un USB seriālo kopni savienojumam ar datoru vai citu perifērijas iekārtu. USB zibatmiņas vidējais izmērs ir aptuveni 5 cm, masa – mazāka par 60 gramiem. Lielu popularitāti tā ieguva 2000. gados, jo kļuva daudz ērtāka un mazāka salīdzinājumā ar kompaktdiskiem, viegli pārrakstāma un ar lielu atmiņas apjomu (32 - 256 MB).

# LASĀMGRĀMATAS MĒRĶI, UZDEVUMI, SATURS UN STRUKTŪRA

Mācību līdzekli "Lasāmgrāmata par internetu 5-7 gadus veciem bērniem "Vaifija skola"" var izmantot:

- pirmsskolas nodarbībās,
- datorikas stundās,
- klases stundās,
- citos mācību priekšmetos pirms un pēc mācību uzdevumiem, kas saistīti ar IKT izmantošanu,
- mājās kopā ar vecākiem vai patstāvīgai lasīšanai.

## Lasāmgrāmatas mērķis

Sekmēt 5-7 gadus vecu bērnu kompetences pilnveidi datorikā un medijpratībā, lai nodrošinātu informācijas apstrādi un IKT izmantošanu mācību procesā.

## Lasāmgrāmatas uzdevumi

Apģūt datorikas pamatjēdzienus.

Sekmēt sākotnējo izpratni par medijpratību un praktiskās iemaņas IKT izmantošanā.

Veidot sākotnēju izpratni par internetu un tā iespējām.

Veicināt komunikāciju internetā atbilstoši ētikas normām.

Sekmēt izpratni par atbildību, komunicējot internetā.

Apzināties interneta radītos komunikācijas riskus un sekmēt izpratni par drošību internetā.

Veicināt interesi par lasīšanu un sekmēt lasītprasmi kā vienu no kompetences pamatiem.

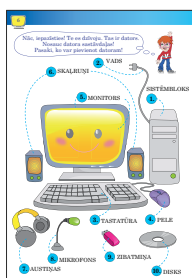
Sekmēt starppriekšmetu saikni (mācību priekšmetu integrāciju).

## Lasāmgrāmatas "Vaifija skola" saturs un struktūra

levads.  
Iepazīšanās –  
3. lpp.



Kas ir  
dators? –  
6. lpp.



Kas ir  
zibatmiņa? –  
8. lpp.



Lietotne  
WORD –  
10. lpp.



Kas ir  
internets? –  
14. lpp.



Uzvedības likumi,  
strādājot ar datoru:  
Esi pieklājīgs! –  
16. lpp.



Uzvedības likumi,  
strādājot ar datoru:  
Esi piesardzīgs! –  
20. lpp.



Vai es  
protu?  
Jā,  
es protu! –  
24. lpp.



Kas ir  
datorvīruss,  
kā to  
ārstēt? –  
26. lpp.



Kur meklēt  
palīdzību? –  
28. lpp.



Nobeigums.  
Līgums –  
30. lpp.



# KĀ STRĀDĀT AR LASĀMGRĀMATU?

## Nodarbību plānojums (paraugs)\*

Nodarbība	Nodarbības/ stundas temats	Lpp.	Metodiskie komentāri
1. un 2. nod.	Pārsteigums dzimšanas dienā. Iepazīšanās ar Vaifiju.	3. – 5. lpp.	<b>Pārsteigums dzimšanas dienā.</b> Ievadpārrunas: <ul style="list-style-type: none"><li>• par dzimšanas dienu,</li><li>• par dāvanām,</li><li>• par pateicības vārdiem.</li></ul> Darbs ar tekstu un attēliem 3. lpp.: <ul style="list-style-type: none"><li>• pārrunas, kam mājās ir dators, ko dara ar to, kādas spēles spēlē u. tml.,</li><li>• darbs ar attēliem un teksta sacerēšana (tekstu skolotājs aizklāj),</li><li>• teksta lasīšana (skolotājs var lasīt teksta daļas, bet skolēni atrod atbilstošo attēlu).</li></ul> <b>Iepazīšanās ar Vaifiju.</b> Bērni var iepazīties ar Vaifiju un pateikt savu vārdu, vecumu un adresi. Skolēni, kuri prot lasīt, var lasīt tekstu lomās. Ar skolēniem nobeigumā var būt pārrunas, vai ar datoru iespējams draudzēties un ko tas nozīmē.
3. un 4. nod.	Iepazīstam datoru.	6. un 7. lpp.	<b>Iepazīšanās ar datoru.</b> Ja skolēni vēl neprot lasīt, skolotājs var aizsegt datora sastāvdaļu nosaukumus, tad nosauc datora sastāvdaļas un skolēni atrod atbilstošo attēlu. Ja skolēni jau prot lasīt, viņi nolasa datora sastāvdaļu nosaukumus un atrod atbilstošo attēlu. Protams, nepieciešams ar datoru iepazīties arī "klātienē". To var darīt arī pirms grāmatas teksta apskates un lasīšanas (3. nodarbība) un grāmatas 6. un 7. lpp. izmantot pārbaudei. <b>To es zinu, to es protu... I</b> Mazākiem skolēniem (arī tiem, kuri neprot lasīt) būtu nepieciešams redzēt, "aptaustīt" datora sastāvdaļas un norādīt uz tām atbilstoši skolotāja jautājumiem. Ja skolēniem ir nepietiekamas valodas prasmes, ir iespējams vingrināties, izmantojot šādu modeli: <i>Vai tas ir monitors (skolotājs norāda uz monitoru)? Jā, tas ir monitors.</i> <i>Nē, tas nav monitors. Tā ir pele. (Ja norāda, piemēram, uz peli).</i> Skolotājs var pielikt datora sastāvdaļu attēlus pie klases sienām dažādās vietās, un skolēns, izpildot skolotāja norādījumus, saliek tos sev uz galda, dzirdot skolotāja nosaukto datora sastāvdaļu, noņem to. Šādā veidā var sacensties arī divas komandas: kurš ātrāk reaģēs uz skolotāja norādījumiem un sameklēs atbilstošos datora sastāvdaļu attēlus.



5. un 6. nod.	Kas ir zibatmiņa, un kā to izmanto?	8. un 9. lpp.	<p><b>Kas ir zibatmiņa?</b></p> <p>Ir nepieciešama zibatmiņa, kurā ir fotoattēli, animācijas filma, spēle, dziesmas.</p> <p>Tāda pati informācija ir arī mapē, kas redzama datora ekrānā. Nodarbības sākumā skolotājs kopā ar bērniem apskata informāciju datorā. Skolēni var vingrināties mapes atvēršanā un aizvēršanā. Uz galda līdzās datoram atrodas arī zibatmiņa. Skolēni kopā ar skolotāju apskata 8. lpp. un izlasa tekstu. Pēc tam skolēni atbild uz jautājumu <i>Kas ir kopīgs zibatmiņai un datoram?</i> un <i>Kādas ir zibatmiņas atšķirības no datora?</i></p> <p>Kad skolēni ir atbildējuši uz jautājumu <i>Kas ir kopīgs zibatmiņai un datoram?</i>, skolotājs ieliek datorā zibatmiņu, atver to un visi skolēni pārlicinās, ka zibatmiņā ir pilnīgi identiska informācija. Saruna – kā jāglabā zibatmiņa, informācijas drošība datorā/ zibatmiņā.</p>
7. un 8. nod.	Mācāmajos rakstīt ar datoru.	10. un 11. lpp.	<p><b>Mācāmajos burtus.</b></p> <p>Skolēni klausās skolotāja nosauktos burtus un raksta tos datorā. Skolotājs demonstrē dažādus burtus. Skolēns tos atrod un raksta. Skolotājs demonstrē dažādus vārdus. Skolēns tos <i>noraksta</i> datorā.</p> <p><b>Rakstām vēstuli.</b></p> <p>Skolēni izmanto attēlu un tekstu 11. lpp. apakšā, raksta vēstuli un mācās to nosūtīt.</p>
9. un 10. nod.	Strādājam ar lietotni WORD.	12. un 13. lpp.	<p><b>Vaifij, tu būsi skolotājs!</b></p> <p>Skolēni kopā ar skolotāju var "radīt" Vaifiju (liels zīmējums, pašgatavota lelle u. tml.). Vaifijs palīdz skolotājam un skolēniem atcerēties jau apgūto, vingrināties datora ieslēgšanā un izslēgšanā, <i>WORD</i> atvēršanā un aizvēršanā, kādas mapes atvēršanā un aizvēršanā, teksta rakstīšanā un saglabāšanā.</p> <p><b>Saruna ar Vaifiju</b></p> <p>Pēc teksta izlasīšanas 12. un 13. lpp. skolēni var veidot dialogus ar "pašradīto" Vaifiju.</p>
11. un 12. nod.	Internets! Kas tas tāds?	14. un 15. lpp.	<p><b>Kas ir internets?</b></p> <p>Nodarbības sākumā skolotājs var uzdot jautājumus, piemēram: <i>Kāds rīt būs laiks?</i>  <i>No cikiem līdz cikiem strādā atrakciju parks?</i>  <i>Cikos no rīta atiet autobuss uz Liepāju?</i>  <i>Kur var noskatīties animācijas filmu ...?</i>  <i>Cik liela ir Latvijas teritorija?</i></p> <p>Skolēni kopā ar skolotāju noskaidro, kur meklēt atbildes un to, kāds informācijas avots ir visērtākais - enciklopēdija, mamma, uzziņu dienests, internets u.c.</p> <p>Skolēni var zīmēt, kāds izskatās internets. Klasē tiek izveidota zīmējumu izstāde.</p> <p>Skolēni lasa 14. lpp. un salīdzina savus zīmējumus ar pēdējo rindkopu "<i>Tas ir milzīgs, neredzams tīkls. ...</i>".</p> <p><b>Meklējam internetā.</b></p> <p>Skolēni izdomā dažādus jautājumus, uzraksta tos uz lapas un samainās ar klasesbiedriem. Klasesbiedri meklē atbildes uz jautājumiem. Saruna – kuras atbildes bija viegli atrast, kā notika meklēšana, atslēgas vārdi. Skolēniem palīdzētu uzskatāma instrukcija, kā veikt meklēšanu.</p>

13. un 14. nod.	Uzvedības noteikumi, strādājot ar datoru.	16. – 19. lpp.	<p><b>Esi pieklājīgs!</b></p> <p>Skolēni pārrunā, un skolotājs pieraksta skolēnu domas.</p> <p><i>Kas ir pieklājīgi? Kas ir nepieklājīgi?</i></p> <p>Skolēni grupā (2-3 cilvēki) var iestudēt kādu situāciju, kurā izpaužas pieklājīga un nepieklājīga uzvedība.</p> <p>Tiek lasīta 16. lpp., īpaši pārrunājot pēdējos četrus teikumus – saruna <i>Kāpēc visu uzrakstīto nevajag darīt?</i></p> <p><b>Nedari tā!</b></p> <p>Ievadā skolēni ar skolotāju pārrunā, vai viņiem ir draugi un kā viņi izturas cits pret citu.</p> <p>Skolēni vai skolotājs lasa 18. un 19. lpp.</p>
15. un 16. nod.	Esi piesardzīgs, izmantojot internetu!	20. – 23. lpp.	<p><b>Kad mājās esmu viens...</b></p> <p>Skolēni un skolotājs pārrunā, vai skolēni bieži mājās ir vieni, ko viņi dara, kāda piesardzība jāievēro, kad ir mājās vieni.</p> <p>Lasa 20. un 21.; 22. un 23. lpp.</p> <p><b>Vai tas ir jāzina?</b></p> <p>Ja iespējams, skolēni kopā ar skolotāju apskata kādu <i>draugiem.lv</i> profilu un kopā analizē, ko var uzzināt par šo cilvēku.</p>
17. nod.	Es jau protu...	24. – 25. lpp.	<p><b>To es zinu, to es protu... II</b></p> <p>Pirms 25. lpp. lasīšanas un uzdevumu izpildes skolēni paši var sacerēt aprakstošas mīklas par datora sastāvdaļām un uzdot tās cits citam.</p> <p>Pašvērtējumam var izmantot spēli.</p> <p>Ir doti apgalvojumi:</p> <p><i>Es zinu, kas ir dators.</i></p> <p><i>Es zinu, kas ir zibatmiņa.</i></p> <p><i>Es zinu, kas ir pele.</i> u. tml.</p> <p>Atbildot ar jā vai nē, skolēni veic dažādas darbības, piemēram, pārvietojas noteiktā vietā.</p> <p>Jēdzienus un to skaidrojumus var uzrakstīt lieliem burtiem, izvietot uz krāsainām lapām un sagriezt. Skolēni meklē katram apgalvojumam pareizo atbildi (var arī savienot pareizās atbildes).</p>
18. un 19. nod.	Meklēsim pieaugušo palīdzību!	26. – 29. lpp.	<p><b>Ak, šie vīrusi!</b></p> <p>Skolēni lasa 26. un 27. lpp.</p> <p>Skolēni atbild uz jautājumu <i>Vai un kāpēc Lelde rīkojās pareizi – pastāstīja visu tētim?</i></p> <p><b>Esi drošs!</b></p> <p>Pirms nodarbībām var dot uzdevumu – iepazīties ar mājaslapu <i>www.drossinternets.lv</i> mājās kopā ar vecākiem un klasē pastāstīt, ko skolēni ir uzzinājuši. Klasē vēl vienu reizi apmeklē šo lapu, iepazīstas ar tajā esošo informāciju. Pēc tam var izlasīt 28. un 29. lpp.</p>
20. nod.	Līguma noslēgšana	30. lpp.	<p>Pirms līguma slēgšanas jāsekmē, lai skolēns līguma noteikumus izlasa un pārrunā ar vecākiem. Var organizēt vecāku un skolēnu sapulci, kurā skolēni kopā ar vecākiem veic kādus uzdevumus, pēc tam izlasa un paraksta līgumu.</p>

\* nodarbību un stundu skaitu var variēt.

# Metodiskie paņēmieni, spēļu apraksti

## I. KLAVIATŪRAS APGUVE

### 1. "Saliec vārdus"

Mērķis	Nostiprināt ar datoriku saistīto vārdu krājumu.
Dalībnieki	Piedalās neierobežots bērnu skaits. Bērni tiek dalīti grupās (3-5 dalībnieki katrā).
Spēles materiāli	Vārds/vārdi, kas sagriezts/sagriezti burtos. Katram bērnam kokteiļa salmiņa posms (5-6 cm garumā).
Spēles gaita	Katram bērnam tiek iedots kokteiļa salmiņš. Burti tiek nolikti priekšā pirmajam bērnam. Uzdevums – ar salmiņa palīdzību <i>piesūkt</i> katru burtu un pārvietot burtus uz priekšu nākamajam dalībniekam. Ja pirmais bērns saprot, kāds vārds tiks darināts no burtiem, tad padod burtus ar salmiņa palīdzību nākamajam jau pareizā secībā. Ja nē – padod burtus uz priekšu un vārdu saliek pēdējais dalībnieks. Spēlei var būt variācijas – piemēram, skolotājs uzraksta piecus vārdus uz tāfeles, no kuriem viens ir sagriezts burtos, vai pateikt, ka sagriezts ir vārds, kas šodien minēts bieži un sākas ar burtu "...". Tad bērniem ir vieglāk veikt uzdevumu.
Rezultāts	Uzvar grupa, kura visātrāk saliek vārdu/vārdus.

### Spēles materiāls

P	E	L	E						
D	A	T	O	R	S				
V	A	D	S						
M	O	N	I	T	O	R	S		
K	L	A	V	I	A	T	Ū	R	A

### 2. "Mācos rakstīt"

Mērķis	Attīstīt prasmi strādāt ar klaviatūru.
Dalībnieki	Piedalās neierobežots bērnu skaits.
Spēles materiāli	Katram bērnam izdrukāta klaviatūra. Datortehnika dziesmas un video atskaņošanai – "Joka pēc alfabēts" (versija ar subtitriem) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=W5e9GJfHC4A">https://www.youtube.com/watch?v=W5e9GJfHC4A</a> . Zīmulis.
Spēles gaita	Katram bērnam tiek iedota izdrukāta klaviatūra. Uzdevums – klausoties "Joka pēc alfabēts", atzīmēt visus burtus tādā secībā, kā tie minēti dziesmā. Skolotājs var apstādināt dziesmu jebkurā vietā, lai bērniem vieglāk sekot līdzi. Burtus, kas nav uz klaviatūras, bērni pieraksta uz lapiņas. Tālāk ir saruna par latviešu alfabētu un kā rakstīt latviešu burtus uz klaviatūras.
Rezultāts	Uzvar bērns, kurš visprecīzāk saklausījis un atzīmējis, uzrakstījis visus burtus.

## Vizuālā materiāla piemērs



## II. ATSLĒGAS VĀRDI

### “Atrodi vārdus!”

Mērķis	Nostiprināt ar datoriku saistīto vārdu krājumu.
Dalībnieki	Piedalās neierobežots bērnu skaits.
Spēles materiāli	Vārdu režģis katram bērnam vai uz lielas lapas uzrakstīts vārdu režģis klases priekšā.
Spēles gaita	Dalībnieki meklē vārdu režģī paslēptos vārdus un pieraksta vai nosauc tos.
Rezultāts	Uzvar bērns, kurš visātrāk atrod visus vārdus.

V	E	B	U	V	A	D	S
U	D	A	T	O	R	S	O
M	O	N	I	T	O	R	S
S	C	R	E	Ī	Z	Ž	Ū
P	E	L	E	Ū	T	Z	O
Ē	V	D	I	S	K	S	T
Š	B	Č	N	T	R	Č	O
T	A	U	S	T	I	Ņ	Š

## 2. "Atmiņas spēle"

Mērķis	Nostiprināt ar datoriku saistīto vārdu krājumu.
Dalībnieki	Piedalās bērni grupās ( 4-5 dalībnieki katrā).
Spēles materiāli	Spēles kartītes katrai grupai.
Spēles gaita	Spēles kartītes tiek saliktas tā, lai neredzētu kartīšu attēlus. Bērni pēc kārtas pulksteņrādītāja virzienā katrs atver divas kartītes, parāda tās citiem, visi iegaumē tās un aizver ciet. Uzdevums – atcerēties, kur atrodas divas vienādas kartītes, un noņemt tās. Ja bērns noņēmis vienādās kartītes, tam tiek piešķirts papildu gājiens.
Rezultāts	Uzvar bērns, kurš noņem visvairāk kartīšu pārus.

Attēli pielikumā nr. 1, 25., 26. lpp.

## 3. "Divreiz izteiktais vārds"

Mērķis	Nostiprināt ar datoriku saistīto vārdu krājumu.
Dalībnieki	Piedalās neierobežots bērnu skaits.
Spēles materiāli	–
Spēles gaita	Skolotājs pasaka bērniem 6–7 vārdus, vienu no tiem nosaucot divreiz. Bērniem jāsaklausa, kurš vārds nosaukts divreiz. Vārdi var būt uzrakstīti uz kartītēm, tad jāizvēlas atbilstošā kartīte. Spēli var atkārtot vairākas reizes, mainot vārdu rindas. Piemēram, sistēmbloks, taustiņš, printeris, vads, taustiņš; monitors, zibatmiņa, pele, monitors, sistēmbloks.
Rezultāts	Uzvar bērni, kuri pareizi saklausa divreiz nosaukto vārdu.

## 4. "Atceries nu!"

Mērķis	Nostiprināt ar datoriku saistīto vārdu krājumu.
Dalībnieki	Piedalās neierobežots bērnu skaits.
Spēles materiāli	Attēli, lakats pārklāšanai, lapiņa un rakstāmpiederums katram bērnam.
Spēles gaita	Skolotājs ļauj uz attēliem skatīties 30 sekundes, tad aplāj tos ar lakatu. Bērniem jāuzraksta uz lapiņām visi priekšmeti, kas attēlos redzami. Ja bērni vēl neprot rakstīt, var sagatavot lapu ar attēliem – priekšmetiem, kas bija uz kartītēm, un vēl citiem. Tad bērnam jāatzīmē tie priekšmeti, kas bija apskatāmajos attēlos.
Rezultāts	Uzvar bērns, kurš pareizi atceras visus priekšmetus.

Attēli pielikumā nr. 2, 27. lpp.

## 5. "Bumburum"

Mērķis	Nostiprināt ar datoriku saistīto vārdu krājumu.
Dalībnieki	Piedalās neierobežots bērnu skaits.
Spēles materiāli	Teksts.
Spēles gaita	Spēles vadītājs pasaka teikumu, kurā kādu vārdu aizstāj ar "bumburum". Piemēram, Leldei dzimšanas dienā vecāki uzdāvināja "bumburum". Bērniem jāatmin, kurš vārds jāliek "bumburum" vietā. Vārdus var uzrakstīt uz lapas un dot bērniem izvēlei.
Rezultāts	Uzvar bērns, kurš pareizi nosauc vārdu, kas jāliek "bumburum" vietā.

## 6. "Pikošanās"

Mērķis	Nostiprināt ar datoriku saistīto vārdu krājumu. Nostiprināt jēdzienu izpratni.
Dalībnieki	Ne mazāk kā seši bērni.
Spēles materiāli	A4 formāta lapas un rakstāmpiederumi.
Spēles gaita	Bērni tiek sadalīti divās grupās. Katra grupa skolotāja noteiktajā laikā raksta vārdus par datortehniku. Skolotājs, dodot uzdevumu, nosaka, vai tie būs lietvārdi, darbības vārdi (viens vārds uz vienas lapiņas). Vārdus var pārrakstīt, izmantojot grāmatas "Vaifija skola" 6. lpp. vai ļaut izvēlēties jebkuru lpp., no kuras izraksta 10 vārdus pēc izvēles.. Kad katra komanda uzrakstījusi desmit vārdus, lapas tiek saburzītas, veidojot sniega pikas. Komandas nostājas aiz līnijas viena otrai pretim. Pēc starta signāla katra komanda met "pikas" otrai komandai, cenšoties, lai pēc iespējas mazāk piku būtu savas komandas pusē. Pikošanās norit vienu minūti. Tad katra komanda salasa savā pusē esošās pikas, attin tās, izlasa vārdus un izdomā stāstījumu, iesaistot visus vārdus/veido vārdu skaidrojumu/veido vārdu savienojumus/atrod, kur grāmatā ir šie vārdi u.tml.
Rezultāts	Uzvarētāja noteikšana ir atkarīga no izvēlēta uzdevuma.

## 7. "Man ir TĀDS dators"

Mērķis	Nostiprināt ar datoriku saistīto vārdu krājumu.
Dalībnieki	Ne mazāk kā seši bērni.
Spēles materiāli	Krēsls katram spēles dalībniekam. Lapas, rakstāmpiederumi.
Spēles gaita	Katrs spēles dalībnieks uzzīmē datoru un uzraksta, kāds tas ir. Piemēram, liels dators, skaists dators, balts dators u.tml. Spēlētāji sasēžas aplī un katrs pulksteņrādītāja virzienā saka: "Man ir ... dators." – un rāda zīmējumu. Kad visi to pateikuši, zīmējumus aizklāj. Pirmais spēlētājs saka: "Man ir ... dators." Otrais dalībnieks atkārto un saka: "Jānim ir ... dators, man ir ... dators." Trešais atkārto un saka: "Jānim ir ... dators, Annai ir ... dators, man ir ... dators." Tā spēli turpina, kamēr aplis noslēdzies. Ja kāds no dalībniekiem neatceras/sajauc vārdu ķēdi – dod ķīlu.
Rezultāts	Uzvar bērni, kuri nesajauc vārdu rindu.

## 8. "Ekskursija"

Mērķis	Nostiprināt vārdu krājumu.
Dalībnieki	Ne mazāk kā trīs bērni katrā komandā.
Spēles materiāli	Katrai komandai dažādu krāsu līmlapiņas, rakstāmpiederumi.
Spēles gaita	Uzdevums – divu minūšu laikā uzrakstīt uz katras lapiņas vienu priekšmetu, ko redz klasē, un pielīmēt to uz šī priekšmeta. Svarīgi, lai klasē atrastos dators un citas tehniskas ierīces, kuras bērniem jānosauc. Pēc divām minūtēm katra komanda ved ekskursijā pa telpu, nosauc priekšmetus un savāc savas lapiņas. Pārējie (vai kāds bērns pēc skolotāja izvēles) pārbauda, vai vārdi uzrakstīti pareizi. Ar vārdiem var veidot vārdu savienojumus, iesaistīt tos stāstījumā, grupēt.
Rezultāts	Uzvar komanda, kura uzrakstījusi pareizi visvairāk zīmišu.

## 9. "Atrodi sevi!"

Mērķis	Nostiprināt jēdzienu izpratni.
Dalībnieki	Ne mazāk kā trīs bērnu pāri.
Spēles materiāli	Sagriezti attēli, knaģi.
Spēles gaita	Skolotājs sagriež attēlus diagonāli uz pusēm un ar knaģi vienu attēla pusi piesprauž uz muguras katram bērnam. Bērni staigā pa klasi, jautā, kas redzams viņu attēlā, un stāsta, kas redzams citiem uz muguras. Uzdevums – atrast sava attēla otru pusi.
Rezultāts	Uzvar pāris, kurš visātrāk atrod sava attēla otro pusi.

Attēli pielikumā nr. 3, 28. lpp.

## 10. "Bingo!"

Mērķis	Paplašināt vārdu krājumu un pilnveidot lasītprasmi.
Dalībnieki	Piedalās neierobežots bērnu skaits.
Spēles materiāli	Katram dalībniekam izdrukāta kartīte, pildspalvas.
Spēles gaita	Katram spēles dalībniekam ir sava kartīte. Skolotājs sauc vārdus, bērni tos saklausa, meklē savā kartītē, nosvītro, ja šis vārds ir. Kad visi bērna kartītē esošie vārdi nosvītroti, viņš sauc: "Bingo!"
Rezultāts	Uzvar bērns, kurš pirmais savā kartītē atzīmē visus vārdus un sauc: "Bingo!"

Nr.1

### Lai es dzīvē kaut kam deru

Lai es dzīvē kaut kam deru,  
Spēlēju tik kompjūteru!  
Māmiņa no bodes nes  
Atkal jaunas kasetes.

Es pie kompjūtera sēdu  
Un tik spēlēju un ēdu.  
Māsiņa man klāt tik nes,  
Cepumus un konfektes.

Tā es dēdu, tā es ēdu,  
Ik pa brīdim kasu pēdu.  
Un, kad tētis pārnāk mājās,  
Ne tas dusmojas, ne rājas.

"Celies augšā, dēliņ mans,  
Ir jau nozvanījies zvans!"  
Tad nu saldaiss sapnis beidzas,  
Man uz skolu jāpasteidzas.

Jānis Kleinbergs, Engures vsk., 3. a klase.

ēdu	dzīvē	cepumus
sapnis	skolu	tētis
pēdu	spēlēju	kasetes
māmiņa	suns	zvans
spēlēju	dēliņ	māsiņa
mājās	konfektes	mašīna



Nr. 2

Leldei šodien ir dzimšanas diena. Viņai paliek seši gadi. Dzimšanas dienā meitenei vecāki uzdāvina datoru. Dators stāv uz galda. Lelde mācās ieslēgt un izslēgt datoru. Meitene grib iemācīties atrast filmas un rakstīt vēstules. Viņai mācīties palīdz draugs Vaifijs.

dzimšanas diena	gadi	dators
draugs	Lelde	vēstules
skolotāja	dzimšanas diena	Lelde
filmas	ieslēgt	Vaifijs
gadi	mamma	dzimšanas diena
izslēgt	dators	draugs

## 11. "VAIFIJS"

Mērķis	Nostiprināt vārdu krājumu.
Dalībnieki	Ne mazāk kā četri bērni, lielāks bērnu skaits tiek dalīts grupās (4-5 bērni katrā).
Spēles materiāli	Katram dalībniekam tiek izdalītas četras spēles kartītes (16 kartīšu komplekts). Ja grupā ir pieci dalībnieki, tad katram tiek izdalītas piecu dažādu kategoriju spēles kartītes (20 kartīšu komplekts).
Spēles gaita	Spēles dalībnieki izlasa vārdus uz kartītēm vai aplūko attēlus, nerādot tos citiem. Klusējot katrs izlemj, kuras grupas kartītes krās. Dalībnieki sēž aplī un pulksteņrādītāja virzienā mainās ar kartītēm, dodot blakussēdētājam tās grupas kartītes, kuras nekrāj. Kad kāds spēles dalībnieks sakrājis četras viena temata kartītes, bērns liek roku ar delnu uz leju spēles laukuma vidū un pārējie cenšas uzlikt roku uz viņa rokas pēc iespējas ātrāk. Dalībnieks, kura roka ir virspusē, saņem burtu no vārda "VAIFIJS" vai uzreiz kļūst par Vaifiju.
Rezultāts	Kad kāds bērns sakrājis visus vārda "VAIFIJS" burtus, viņš kļūst par "VAIFIJU" un izpilda pārējo spēles dalībnieku doto uzdevumu.

Attēli pielikumā nr. 4, 29. lpp.

### III. UZVEDĪBA INTERNETĀ

#### 1. "Atmini nu!"

Mērķis	Pilnveidot prasmi paust emocionālo attieksmi internetā
Dalībnieki	Ne mazāk kā seši bērni.
Spēles materiāli	Izdales materiāls.
Spēles gaita	Spēles dalībnieki sēž aplī un pulkstenrādītāja virzienā izvelk spēles kartīti, kurā minēta kāda emocija. Bērna uzdevums ir pateikt frāzi, ko viņš ierakstītu brīdī, kad tā justos. Bērna uzdevums ir pateikt frāzi, ko viņš ierakstītu internetā vai aizrakstītu kādam brīdī, kad tā justos. Citiem bērniem jāatmin, kā viņš jūtas. Frāzes var uzrakstīt bērniem priekšā, tad uzdevumu veikt ir vieglāk.
Rezultāts	Kurš bērns atmin, tas saka nākamo frāzi.

Attēli pielikumā nr. 5, 30. lpp.

#### 2. "Aizslēdz un atslēdz!"

Mērķis	Pilnveidot izpratni par drošību internetā.
Dalībnieki	Ne mazāk kā četri bērni. Var strādāt individuāli vai grupās.
Spēles materiāli	Izdales materiāls.
Spēles gaita	Spēles dalībniekiem jāsaliek sagrieztās kartītes saderīgos pāros, ar kuru no priekšmetiem/rīcībām atslēdz un aizslēdz dotos priekšmetus/vietas.
Rezultāts	Uzvar dalībnieks/grupa, kas pirmais/pirmā saliek attēlu pārus un pastāsta par tiem.

Attēli pielikumā nr. 6, 31. lpp.

#### 3. "Autogrāfu medības"

Mērķis	Pilnveidot datora lietošanas prasmes.
Dalībnieki	Ne mazāk kā četri bērni.
Spēles materiāli	Izdales materiāls, rakstāmpiederumi.
Spēles gaita	Spēles dalībniekiem tiek iedots izdales materiāls. Desmit minūšu laikā katram ir jāatrod bērni, kas atbilst katram apgalvojumam, un jāieraksta to vārdi (viens apgalvojums = viena bērna vārds).
Rezultāts	Uzvar dalībnieks, kas savācis visus prasītos autogrāfus. Ar iegūto informāciju bērni dalās, pastāstot par to citiem.

<p>Mēs abi esam skatījušies animācijas filmas internetā.</p> <hr/>	<p>Mēs abi lietojam <i>draugiem.lv</i>.</p> <hr/>	<p>Mēs abi nekad neesam rakstījuši neko aizskarošu internetā.</p> <hr/>
<p>Mēs abi nekad neesam teikuši datora paroles citiem.</p> <hr/>	<p>Mēs abi nekad neesam atbildējuši uz svešu cilvēku vēstulēm internetā.</p> <hr/>	<p>Mēs abi protam meklēt informāciju internetā.</p> <hr/>
<p>Mums abiem mājās ir dators.</p> <hr/>	<p>Mums abiem patīk strādāt ar datoru.</p> <hr/>	<p>Mēs abi vēlamies iemācīties vēl daudz ko jaunu.</p> <hr/>
<p>Mēs abi zinām, ka jāsaka vecākiem, ja parādās paziņojums, kuru mēs nesaprotam.</p> <hr/>	<p>Mēs abi zinām, ka jāsaka vecākiem, ja mūs kāds svešs cilvēks internetā aicina ciemos vai uz tikšanos.</p> <hr/>	<p>Mēs nekad nesūtām savas fotogrāfijas nepazīstamiem cilvēkiem.</p> <hr/>

### 3. "Personīgā informācija"

Temata apgūvē aicinām izmantot animācijas filmu

<https://www.youtube.com/watch?v=K5Q2n3fJvTo&list=PLF2h7z0L0Zxt4ebLmppFWiDrhNRQ1pc5d&index=22>

Mērķis	Nostiprināt izpratni par to, kas ir personīgā informācija un kam tā pieejama.
Dalībnieki	Neierobežots dalībnieku skaits.
Spēles materiāli	Izdales materiāls – individuāla darba lapa, spēles kartītes.
Spēles gaita	Katrs dalībnieks individuāli aizpilda lapu par cilvēkiem, kam var uzticēties, pārrunā katra paveikto pāri. Bērnu pāri pēc kārtas izvelk katrs vienu kartīti, skaļi nolasa tās un izvērtē, vai minētajam pieaugušajam ir jāzina šī informācija un kādas tam var būt sekas. Piemēram, <i>Pārdevēja – tava mīļākā filma</i> .
Rezultāts	–

#### **Uzraksti vārdus un uzzīmē to pieaugušo sejas, kuriem tu vari uzticēties!**

Izdales materiāls pielikumā nr. 7, 32.-34. lpp.

### 4. "Reāls vai izdomāts"

Mērķis	Nostiprināt izpratni par to, kas ir virtuāls un kas – reāls.
Dalībnieki	Neierobežots dalībnieku skaits, grupu darbs.
Spēles materiāli	Izdales materiāls.
Spēles gaita	Bērns saņem kartītes un grupē tās divās grupās – reāls/izdomāts. Pie grupas "Reāls" pieraksta, kur šo cilvēku satiek un ko kopā dara. Grupu "Izdomāts" daļa divās apakšgrupās – grāmatu varonis/filmu varonis.
Rezultāts	–

Izdales materiāls pielikumā nr. 8, 35. lpp.

## Iespējas integrēt lasāmgrāmatu “Vaifija skola” dažādos mācību priekšmetos

Lasāmgrāmata “Vaifija skola” ir izmantojama ne tikai datorikas mācību stundās, bet arī latviešu valodas, sociālo zinību, mājturības un vizuālās mākslas stundās (sk. 3.1. nodaļu).

### Pārskats par mācību priekšmetu integrāciju darbā ar lasāmgrāmatu “Vaifija skola”

Latviešu valoda	Sociālās zinības/klases stunda	Mājturība un tehnoloģijas un vizuālā māksla
Stāsta par Vaifiju un Leldi, viņas vecākiem. Stāsta par abu varoņu mājām. Veido jaunus dialogus starp Vaifiju un Leldi. Sacer stāstus par Vaifiju un Leldi, piemēram, <i>Leldes dzimšanas diena</i> , <i>Leldes draugi</i> , <i>Vaifija sapnis</i> u. tml. Lasa lasāmgrāmatu <i>Vaifija skola</i> . Veic lasīšanas (arī klausīšanās) uzdevumus par izlasīto vai dzirdēto.* Veido animācijas filmu par lasāmgrāmatu. Raksta vēstules Vaifijam, Leldei.	Kā draudzēties un kā izturēties pret draugiem?*** Kā rīkoties, un kādas ir rīcības sekas? Kas ir droša? Kas ir nedroša vide?*** Kā strādāt ar informāciju?*** Kā strādāt pāri un grupā? Kas ir laba saskarsme?	Zīmē/veido Vaifija un Leldes tēlus un vidi ap viņiem – Vaifija māju, Leldes māju. Organizē vizuālo tēlu izstādi. Zīmē animācijas filmu par lasāmgrāmatu.

\*Darba lapa teksta izpratnei grāmatas 18. un 19. lpp.

### Apvelc pareizo atbildi!

#### 1. Vaifija draugi dzīvo

- mani draugi.lv
- draugiem.lv
- draudzība.lv

#### 2. Juris un Uldis

- ir draugi
- nav draugi
- ir Leldes draugi

#### 3. Viss, ko uzraksta internetā

- tiek izdzēsts
- paliek internetā
- ir paslēpts

### Diskusijas *Kā draudzēties un kā izturēties pret draugiem?* jautājumi\*\*

Vai tev ir draugi? Kā viņus sauc?

Ko jūs darāt kopā?

Vai tu kādreiz strīdies ar draugiem? Par ko jūs strīdaties?

Ko, pēc tavām domām, strīda laikā drīkst darīt un ko nevajadzētu darīt?

### Aptauja klasē par interneta lietošanu\*\*\*

Skolēni aptaujā cits citu un pēc tam pastāsta, ko uzzinājuši. Skolotājs var neizmantot visus jautājumus, bet sadalīt aptauju vairākās daļās.

### **1. Vai tu esi meklējis informāciju internetā? Apvelc!**

- jā
- nē

### **2. Ko tu esi meklējis internetā? Apvelc!**

- animācijas filmas
- citas filmas
- TV raidījumus
- spēles
- ar mācībām saistītu informāciju

### **3. Ar ko tu sazinies internetā? Apvelc!**

- es nesazinos
- ar draugiem
- ar vecākiem

### **4. Vai tu zini kā droši lietot internetu? Apvelc!**

- nezinu neko
- esmu kaut ko dzirdējis
- zinu

### **5. No kā tu uzzināji drošības noteikumus internetā? Apvelc!**

- no draugiem
- no skolotāja
- no vecākiem

# INTERNETA RESURSI PAPILDU DARBAM

## Interneta resursi datora lietošanas apguvei

Spēle "Atrodi burtus!" [http://maciunmacies.valoda.lv/images/speles/Spele\\_1/real.html](http://maciunmacies.valoda.lv/images/speles/Spele_1/real.html)



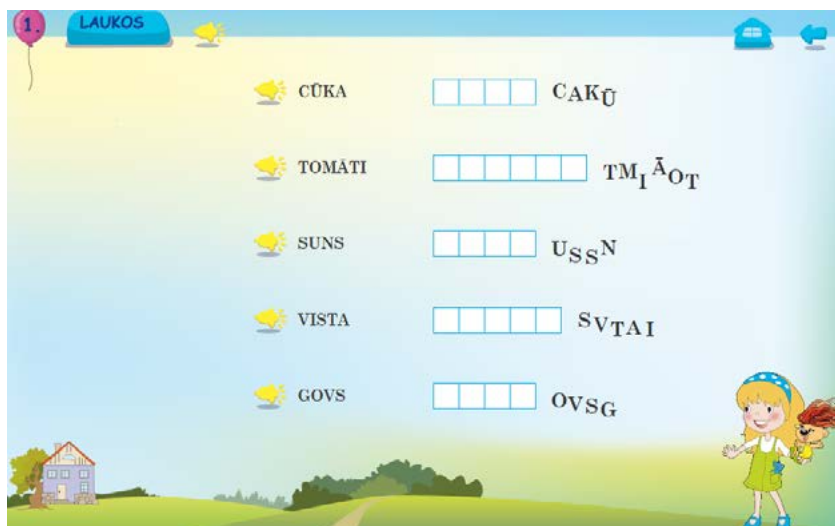
Bērns mācās strādāt ar peli, klikšķinot kursoru uz konkrēta burta. Ja paralēli strādā vairāki bērni, tad pārējie Bitītes nosaukto burtu raksta ar roku un pēc 3-5 burtiem salīdzina, cik paspējuši tie bērni, kas rakstīja ar roku. Saruna ar bērniem – kā atšķiras burti, kas tiek rakstīti ar datoru, no tiem, kas tiek rakstīti ar roku.

Spēle "Atrodi vārdus!" [http://maciunmacies.valoda.lv/images/speles/Spele\\_2/real.html](http://maciunmacies.valoda.lv/images/speles/Spele_2/real.html)



Bērns mācās strādāt ar peli, klikšķinot kursoru uz konkrēta burta. Ja paralēli strādā vairāki bērni, tad pārējie meklēto vārdu raksta ar roku.

Spēle "Valodiņa" [http://maciunmacies.valoda.lv/images/speles/spele\\_3/aiziet.html](http://maciunmacies.valoda.lv/images/speles/spele_3/aiziet.html)



Bērni pēc dota parauga mācās salikt burtus pareizā secībā. Vairāki uzdevumi spēlē veidoti tā, lai bērns, izmantojot klaviatūru, pats ierakstītu burtus.

## Interneta resursi mediju teksta satura izpratnei

**Animācijas filma “Cīrulis un pūcite”** <https://www.youtube.com/watch?v=mbcAb13hXwg>

**Animācijas filma “Māsa un brālis”** [http://www.pasakas.net/pasaku\\_kino/masa-un-bralis/](http://www.pasakas.net/pasaku_kino/masa-un-bralis/)

Skatoties šīs vai citas animācijas filmas, skolotājs bērniem pirms skatīšanās dod konkrētu uzdevumu. Piemēram, skatoties animācijas filmu “Cīrulis un pūcite”, nosakiet, kurš no šiem apgalvojumiem tiek apstiprināts:

Pūcēm garšo cepumi.

Pūces nav draudzīgas.

Pūces tuvumā neredz.

Kad bērni noskatās animācijas filmu un izsaka savu minējumu, skolotājs var dot papildu informāciju, kas palīdz veikt šo uzdevumu.

Tā kā pūce ir nakts putns, tās acis ir piemērojušās maksimālai gaismas uztveršanai: tās ir lielas, cilindriskas, un tīklenē ir milzīgs skaits, blīvi novietotu nūjiņu, bet nav vālīšu, līdz ar to pūces acis ir īpaši gaismas jūtīgas.<sup>[15]</sup> Meža pūce kā visi pūceveidīgie ir tālredzīga – tā neko nespēj saskatīt sava knābja galā.<sup>[6]</sup>

Šādi uzdevumi bērniem māca analizēt mediju saturu, izvērtēt to, atšķirt reālo no izdomātā.

**Animācijas filma “Čatiņš”** [http://www.pasakas.net/pasaku\\_kino/catins/catins/](http://www.pasakas.net/pasaku_kino/catins/catins/)

Čatiņš



## Interneta resursi par drošības jautājumiem

**21 animācijas filma bērniem par drošības noteikumu ievērošanu internetā**

<http://www.drossinternets.lv/page/340>

**Raidījuma “Brīnumskapis” 21. epizode** <http://vfs.lv/brinumskapja-skola-epizode-21/>

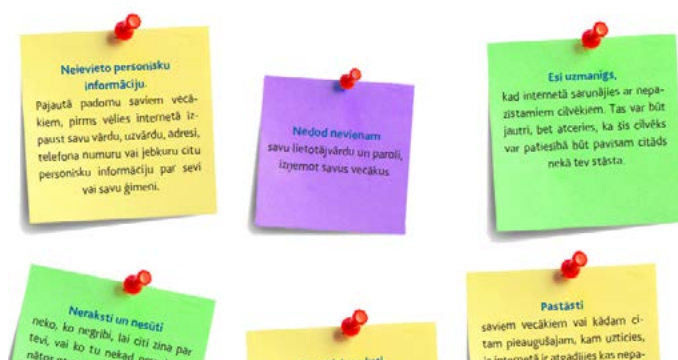
**Plakāts – uzziņu lapa “Padomi, kā Tev būt gudram interneta lietotājam”**

[http://www.drossinternets.lv/upload/did2011/berniem\\_internets\\_tava\\_dzive\\_2011.pdf](http://www.drossinternets.lv/upload/did2011/berniem_internets_tava_dzive_2011.pdf)



Internets – tā nav spēle,  
tā ir TAVA dzīve!

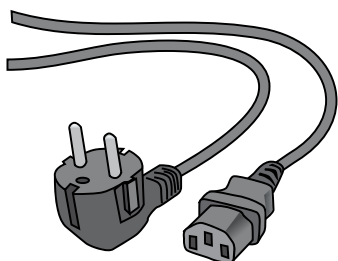
### Padomi, kā Tev būt gudram interneta lietotājam



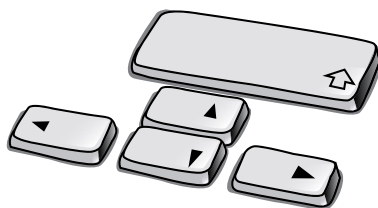
**Spēles par drošību internetā** <http://www.drossinternets.lv/page/10>



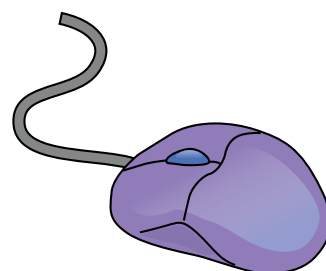
VADS



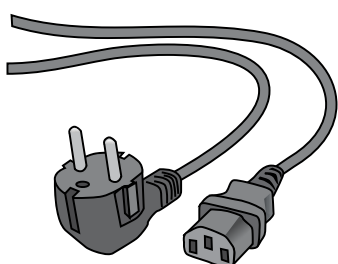
TAUSTIŅI



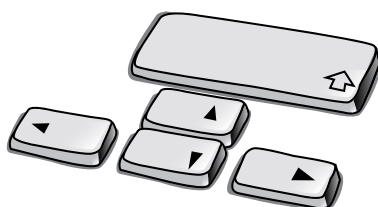
PELE



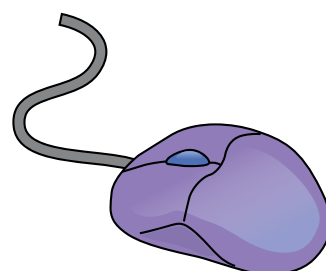
VADS



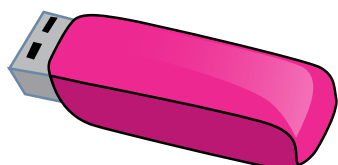
TAUSTIŅI



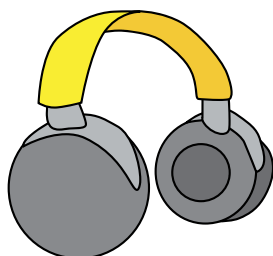
PELE



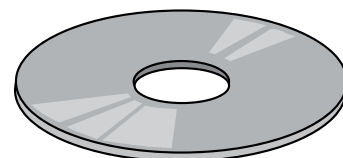
ZIBATMIŅA



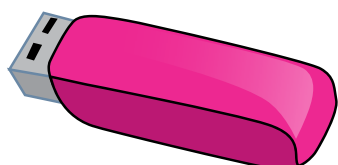
AUSTIŅAS



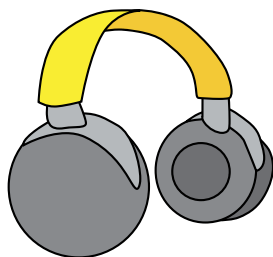
DISKS



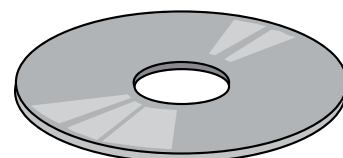
ZIBATMIŅA



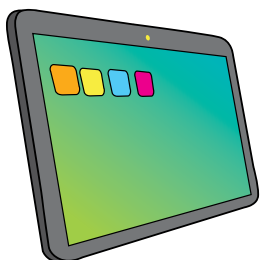
AUSTIŅAS



DISKS



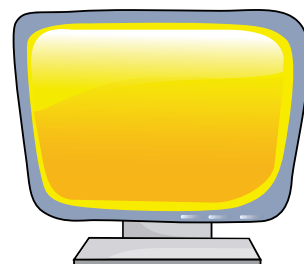
PLANŠETDATORS



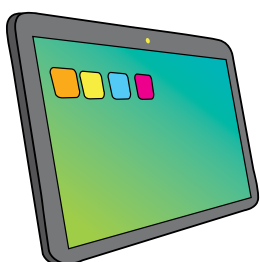
SKAĻRUŅI



MONITORS



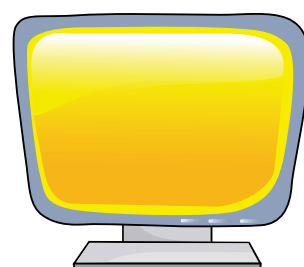
PLANŠETDATORS



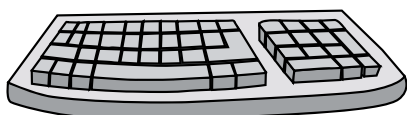
SKAĻRUŅI



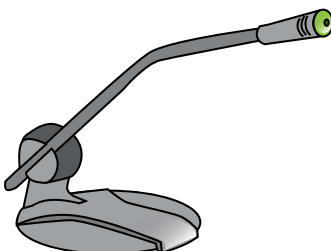
MONITORS



KLAVIATŪRA



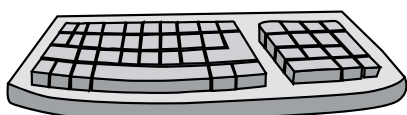
MIKROFONS



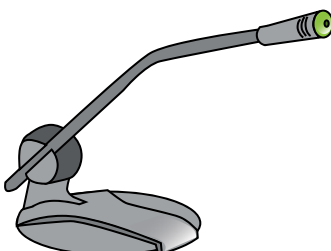
MOBILAIS TELEFONS



KLAVIATŪRA



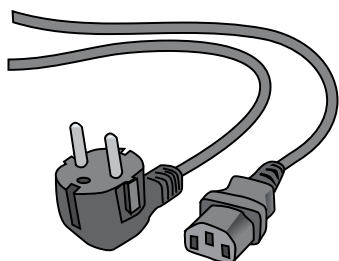
MIKROFONS



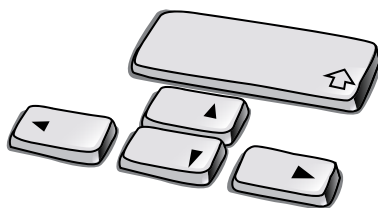
MOBILAIS TELEFONS



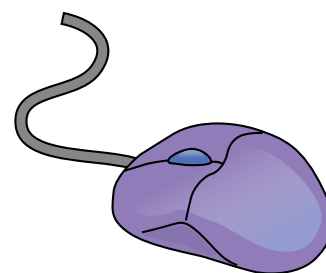
VADS



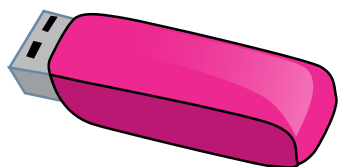
TAUSTIŅI



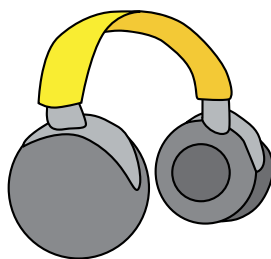
PELE



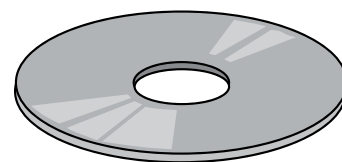
ZIBATMIŅA



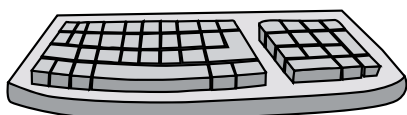
AUSTIŅAS



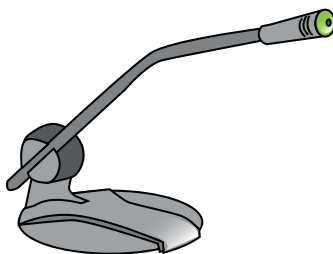
DISKS



KLAVIATŪRA



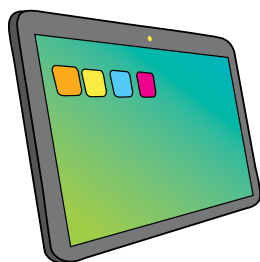
MIKROFONS



MOBILAIS TELEFONS



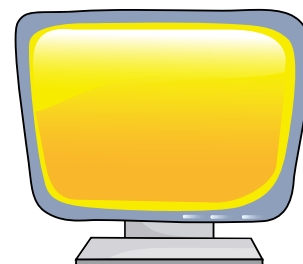
PLANŠETDATORS

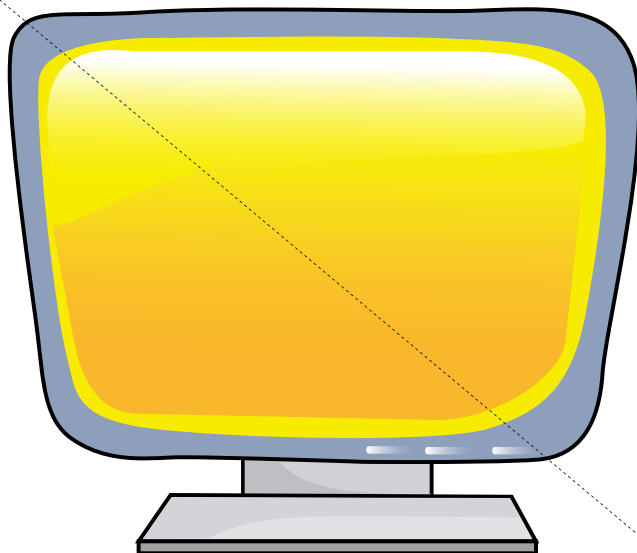
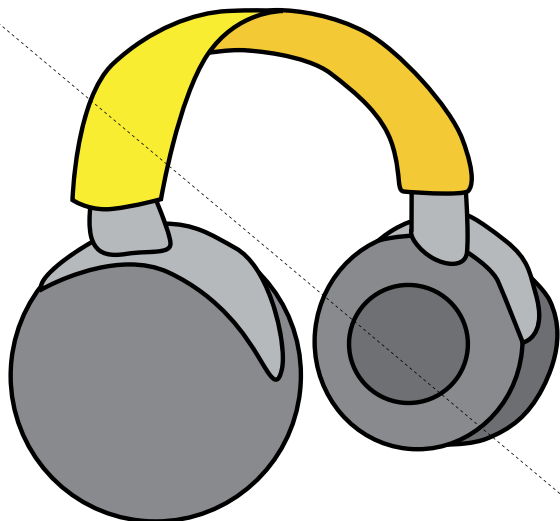
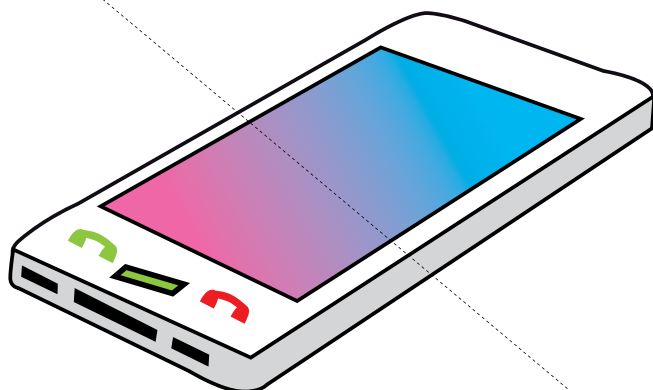
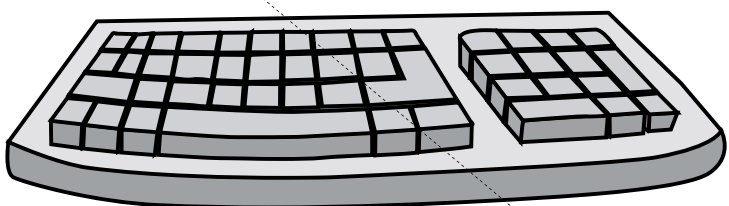
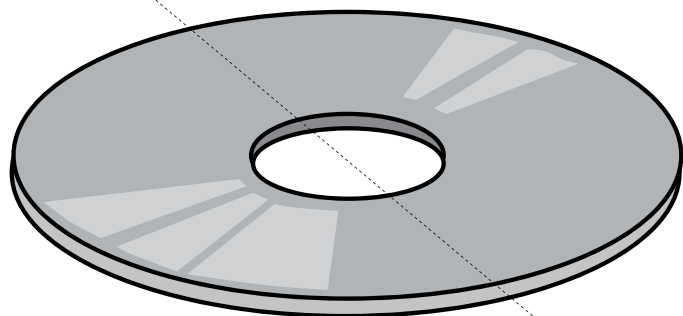
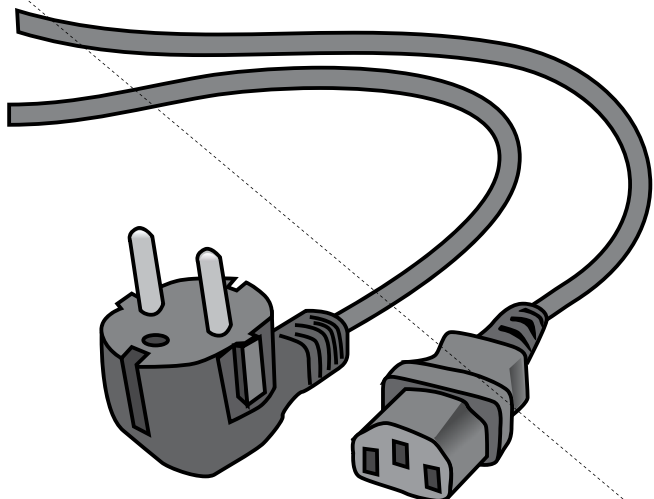


SKAĻRUŅI

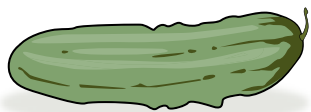


MONITORS





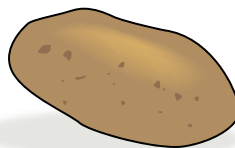
GURĶIS



TOMĀTS



KARTUPELIS



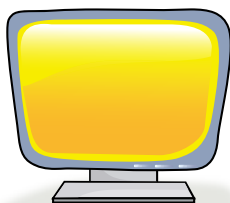
ĶIRBIS



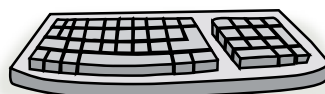
PRINTERIS



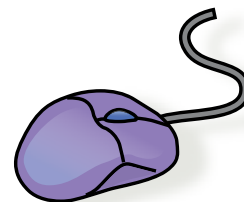
MONITORS



KLAVIATŪRA



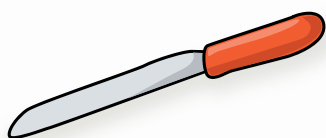
PELE



KAROTE



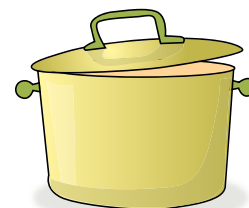
NAZIS



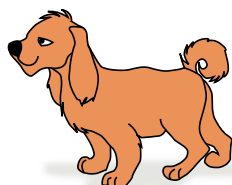
ŠĶĪVIS



KATLS



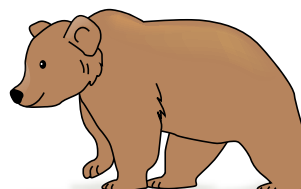
SUNS



TĪĢERIS



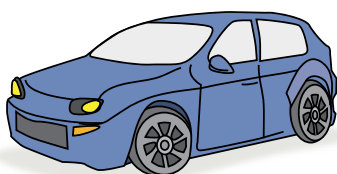
LĀCIS



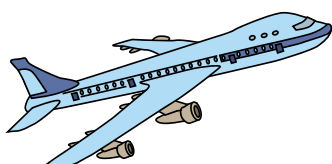
ŽIRAFE



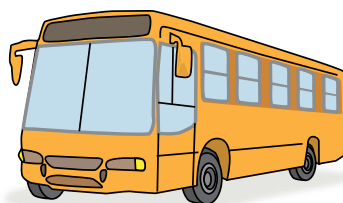
MAŠĪNA



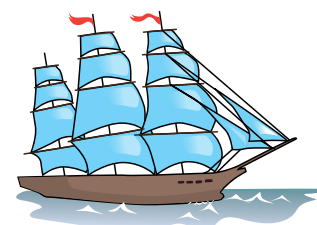
LIDMAŠĪNA



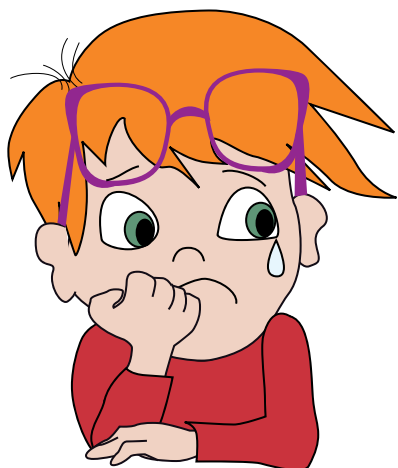
AUTOBUSS



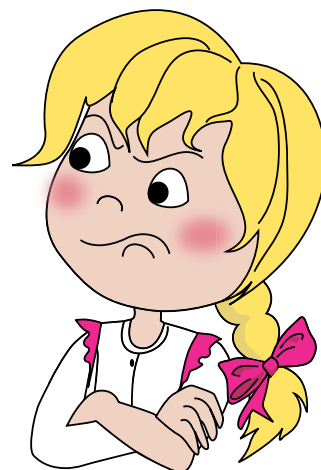
KUĢIS



SKUMJŠ / SKUMJA



DUSMĪGS / DUSMĪGA



LAIMĪGS / LAIMĪGA



NIKNS / NIKNA

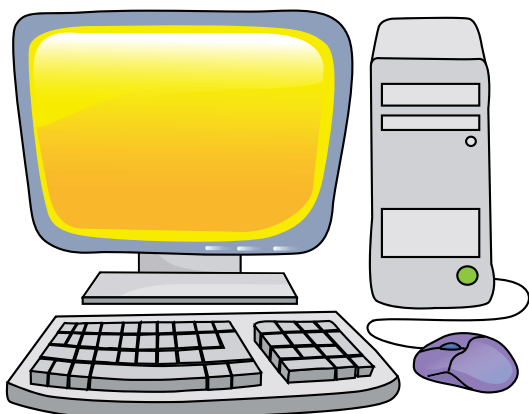
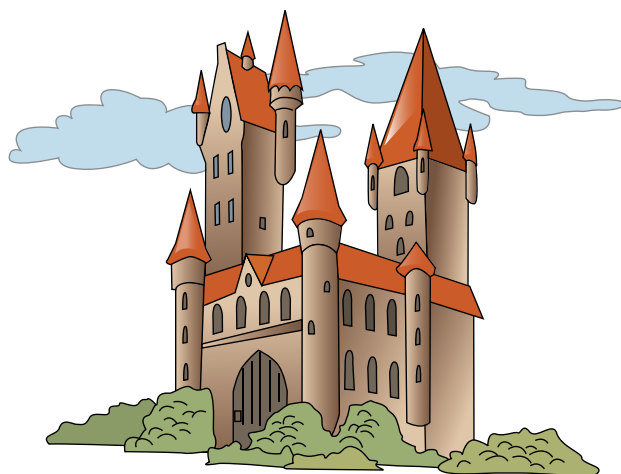
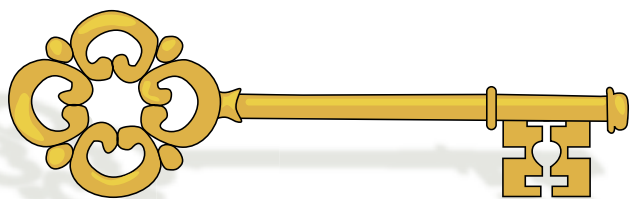


PRIECĪGS / PRIECĪGA



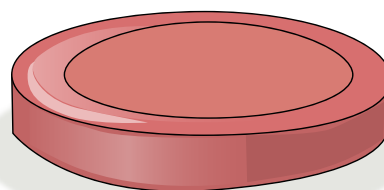
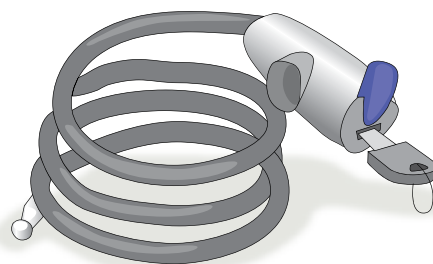
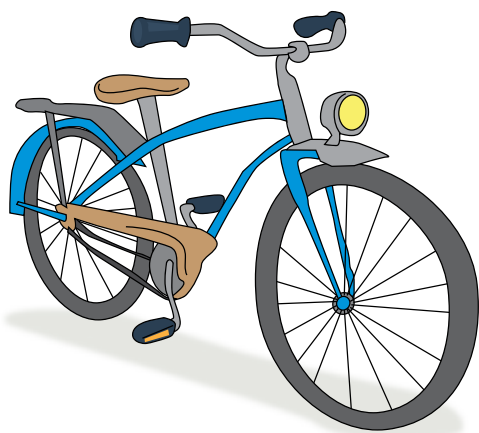
BĒDĪGS / BĒDĪGA

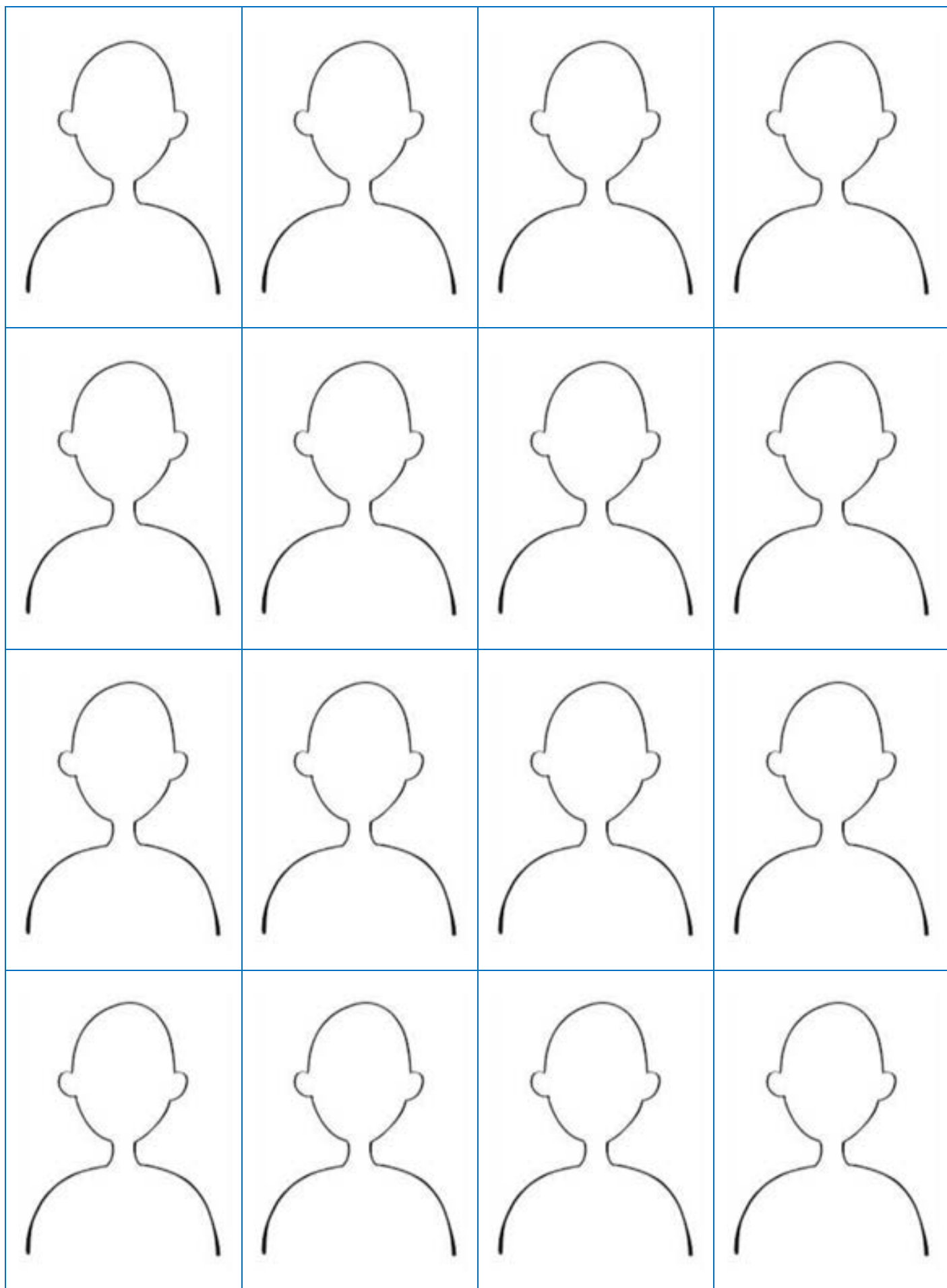




Lietotājevārds:

Parole:







SKOLOTĀJA

MAMMA

TĒTIS

DIREKTORS

PĀRDEVĒJA

SĒTNIECE

KAIMIŅŠ

POLICISTS

SVEŠS CILVĒKS

PASTNIEKS

ĀRSTS

ŠOFERIS

SVEŠS BĒRNS

TAVA DRAUGA  
DRAUGS

CILVĒKS, KURŠ SAKA,  
KA IR MAMMAS  
DRAUGS

VĀRDS,  
UZVĀRDS

ADRESE

TELEFONA  
NUMURS

DZIMŠANAS  
DATUMS

APAVU IZMĒRS

MĪĻĀKAIS  
ĒDIENS

MĪĻĀKĀ KRĀSA

SKOLA

MĀJDZĪVNIEKA  
VĀRDS

MĪĻĀKĀ  
DZIESMA

VECUMS

MĪĻĀKĀ  
GRĀMATA

ACU KRĀSA

VAI ESI MĀJĀS  
VIENS?

VAI TEV MĀJĀS  
IR VELOSIPĒDS?

VAI TEV MĀJĀS  
IR DATORS?

VAI TEV KABATĀ  
IR NAUDA?

TAVA DATORA  
PAROLE

TAVS  
SKOLOTĀJS

MAMMA

TĒTIS

BRĀLIS

TAVS KAIMIŅŠ

VALSTS  
PREZIDENTS

LAURIS REINIKS

GRUPA  
"PRĀTA VĒTRA"

BASKETBOLISTS  
ANDRIS  
BIEDRIŅŠ

KLASESBIEDRS

HARIJS  
POTERS

PEPIJA  
GARZEĶE

ŠREKS

LOTE NO  
IZGUDROTĀJU  
CIEMA

KARLSONS

SNIEGBALTĪTE

ĪKSTĪTE

SPIDERMAN