



Darīt un darboties, lai domātu!

**BĒRNA KRITISKĀS DOMĀŠANAS SEKMĒŠANA PEDAGOĢISKAJĀ PROCESĀ
RĪGAS PIRMSSKOLAS IZGLĪTĪBAS IESTĀDĒ «DARDEDZE»**

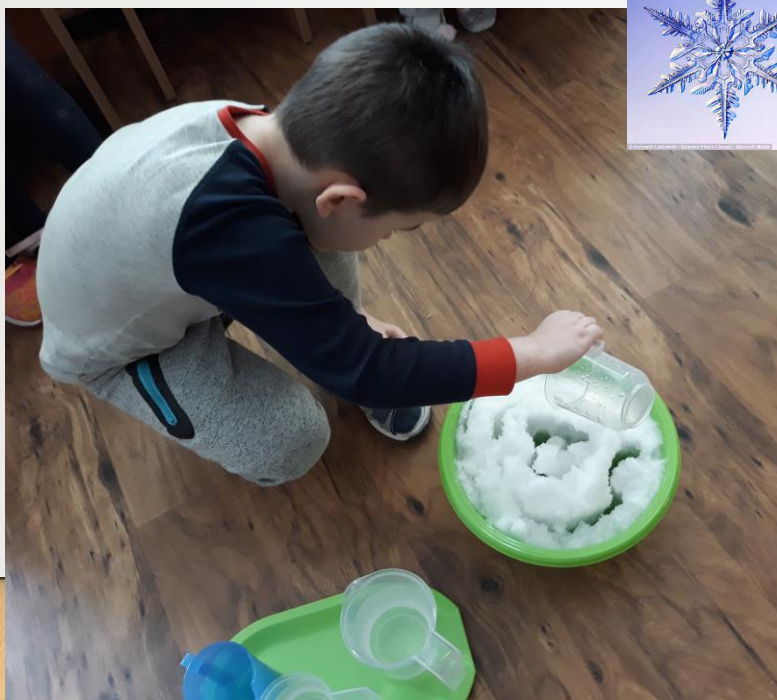
RĪGAS PIRMSSKOLAS IZGLĪTĪBAS IESTĀDES «DARDEDZE»

IZGLĪTĪBAS METODIĶE LARISA SMIRNOVA



Rosinām un izaicinām bērna domāšanas procesu

- pievēršam uzmanību priekšmetiem un parādībām, to detaļām





Rosinām un izaicinām bērna domāšanas procesu

- mācām salīdzināt ar maņām iegūto informāciju (krāsu, lielumu, garšu, smaržu, faktūru)





Rosinām un izaicinām bērna domāšanas procesu

- rodam iespēju izglītojamiem praktiski darboties ar dažādiem priekšmetiem





Rosinām un izaicinām bērna domāšanas procesu

- piedāvājam iespēju darboties patstāvīgi





Rosinām un izaicinām bērna domāšanas procesu

- piedāvājam iespēju darboties patstāvīgi





Rosinām un izaicinām bērna domāšanas procesu

- mācām kārtot objektus skolotāja piedāvātajās kategorijās





Rosinām un izaicinām bērna domāšanas procesu

- mācām lietot sadzīves darbību algoritmus pazīstamās situācijās





Rosinām un izaicinām bērna domāšanas procesu

- mācām paredzēt pazīstamu situāciju un notikumu sekas





Rosinām un izaicinām bērna domāšanas procesu

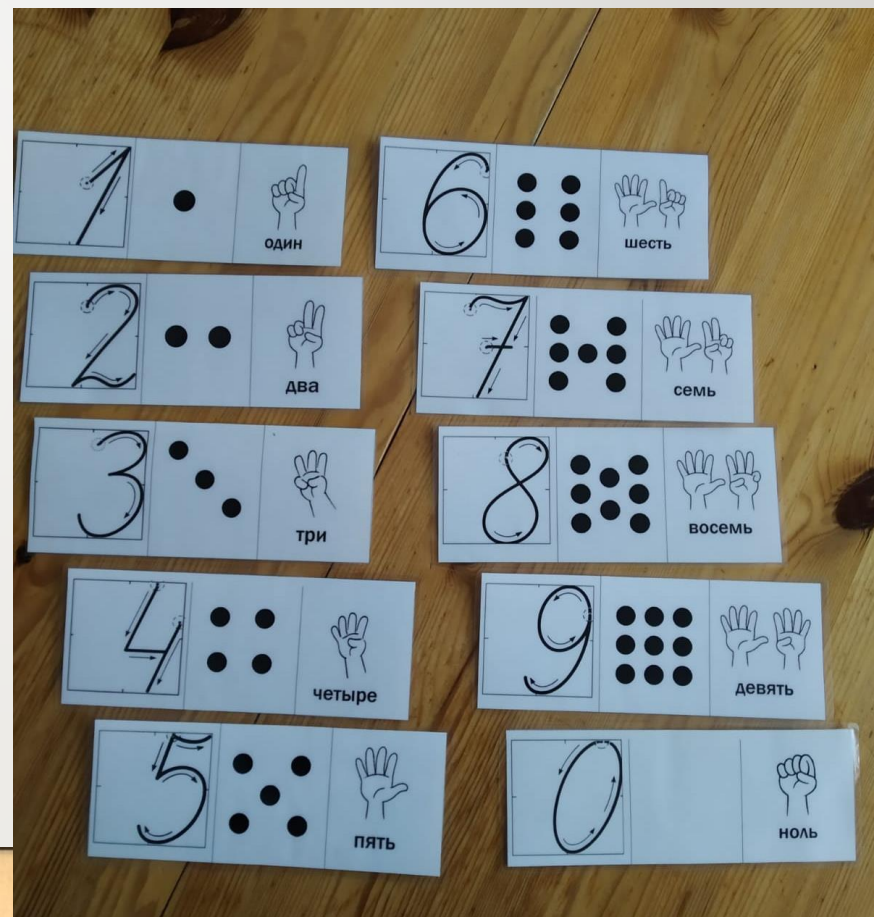
- atbalstam iniciatīvu pieņemt lēmumus



Ikdienas darbā izmantojam atgādnes

- Atgāadne ir uzskatāmā, īsā, koncentrētā veidā sniegta vizuāla informācija, kas bērnam palīdz izprast un patstāvīgi veikt uzdevumu.
- Vairākas atgādnes ir nopērkamas, bet daudzas mēs izveidojam paši.

Ikdienas darbā izmantojam atgādnēs Sakarības

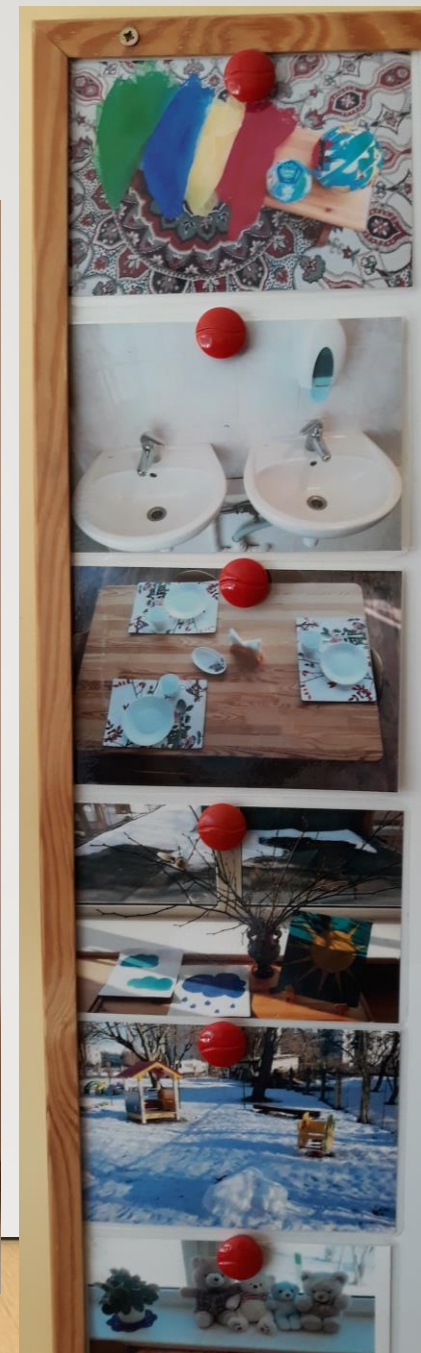


Izmantojam atgādnēs Sakarības



Izmantojam atgādnēs Algoritmi

Algoritms
ir ļoti precīzs un skaidrs
paskaidrojums, kā ir jārīkojas
(piemēram, norādīts pa soļiem kā
darbs veicams).

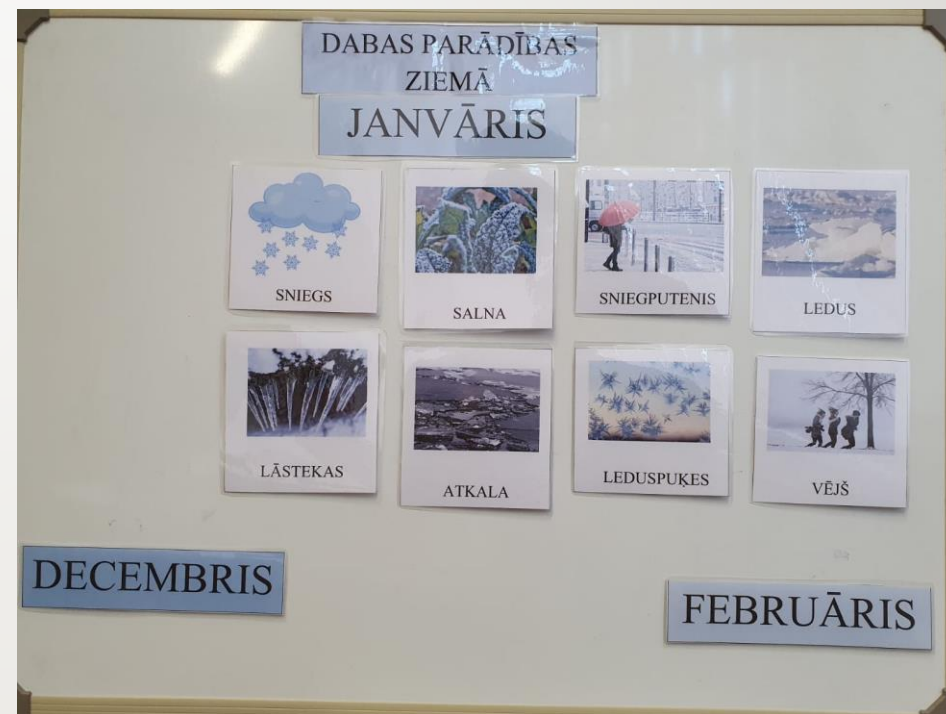


Izmantojam atgādnēs Algoritmi



Izmantojam atgādnes

Vārdu un jēdzienu skaidrojumi attēlos



Izmantojam atgādnēs

Individuāla atgādne



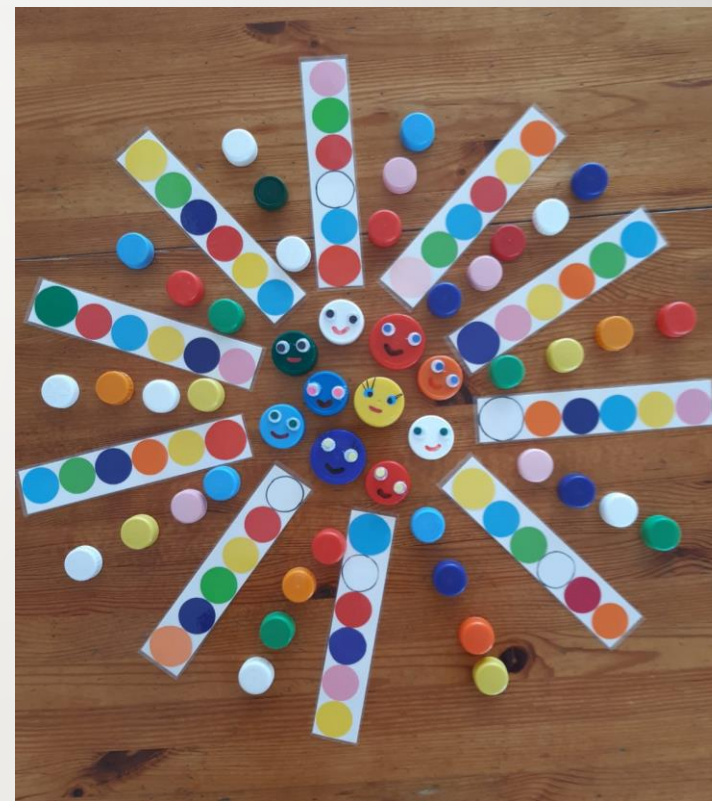
Izmantojam spēles

- Ļoti svarīgi mūsu iestādes bērniem daudz vingrināties, izmantot iegūtas prasmes daudzveidīgajā darbībā. Mums jānodrošina bērniem vairāk praktiska nekā verbāla mācību materiāla. Šim nolūkam mūsu iestādē ir ļoti plašs didaktisko spēļu klāsts. Tai skaitā didaktiskās spēles, kas vērstas uz domāšanas attīstību, spēles uzdevumi palīdz bērnam iemācīties salīdzināt, analizēt, klasificēt, vispārināt un spriest. Daudzas no tām sagatavojuši mūsu pedagogi. Spēles tiek izmantotas nodarbības gaitā, kā arī brīvajā laikā.

Izmantojam spēles

- Spēles dalībniekam, ir viena kartiņa. Ar paņemtu korķi bērnam jāaizver atbilstošas krāsas apli savā kartiņā.
- 2. spēles variants ir līdzīgs loto spēlei.
- *Spēles gaitā bērni salīdzina, analizē, atlasa priekšmetu pēc dotas pazīmes.*

"Krāsainie tārpiņi "



Izmantojam spēles

„Gadalaiki”

- Katrs bērns izvēlas savu gadalaiku. Vadītājs parāda attēlu un dalībnieki nosaka, uz kādu gadalaiku attiecas šis attēls. Jāpastāsta kāpēc tas atbilst un ar knaģīti jāpiestiprina pie attiecīgā gadalaika attēla.
- *Notiek iepriekšējo zināšanu aktualizācija. Bērni salīdzina, mācās formulēt sakarības.*



Izmantojam spēles

- Bērniem tiek piedāvāts atpazīt un nosaukt, ko ēd katrs dzīvnieks un piestiprināt dzīvnieka attēlu atbilstoši izvēlētam gardumam.
- *Bērni meklē priekšmetus, notiek iepriekšējo zināšanu aktualizācija un pārbaude.*

„Pacienāsim
dzīvnieciņus!”



Izmantojam spēles

- Skolotāja piedāvā ievietot putnu mājiņas koku zaros pēc izvēles un palīdzēt putniņam atrast savu mājiņu atbilstoši putniņa krāsai.
- Šo spēļu gaitā notiek materiālu atlase un konstrukcijas veidošana. Bērns salīdzina, analizē, sintezē.

„Palīdzi putnam atrast
sev māju”



Izmantojam spēles

- Spēli var izmantot *dažādu uzdevumu* veikšanai. Piemēram: uzbūvē kuģīti lai tā krāsa saskan ar karoga krāsu. Novieto kuģi uz ūdens baseinā, un pēc signāla sāk pūst savu kuģi.

„Kuģu būvētājs”.



Izmantojam spēles

- Katram spēlētājam ir 1 lego klucis izvēlētajā krāsā un atbilstošas krāsas spēļu figūriņa. Spēlētāji pēc kārtas met kauliņu un katrā gājienā pārvieto savu figūru uz priekšu, par tik lauciņiem, cik rāda metamais kauliņš. Kartiņa pie kuras apstājas spēlētājs uzrāda cik lego klucīšu viņam jāpievieno, vai jāatņem. Spēle beidzas tad, kad visi spēlētāji apceļo pilnu apli. Uzvarētājs ir tas, kuram ir visvairāk lego klucīšu (visgarākā nūjiņa no klucīšiem).
- *Bērni veic darbības pēc nosacītiem simboliem. Salīdzina, izdara secinājumu.*

„Mācies viegli!”

