

Gadījuma izpēte 3 (Lasīšana un rakstīšana)

Lasīšana un rakstīšana ir spēja interpretēt tekstus un uztvert valodu, kā arī padarīt to pastāvīgu un bez ierobežojumiem pieejamu. Tāpēc lasītprasme ir divu cieši saistītu procesu – lasīšanas un rakstīšanas – savienība.

- **Apraksts:** Deivids ir 11 gadus vecs zēns, kuram ir grūtības saprast ikdienas, mediju un skolas tekstus dažādos formātos un medijos. Turklāt viņam ir problēmas teikumu veidošanā un strukturēšanā.
- **Atslēgas vārdi:** konstrukcija, struktūra un izpratne.

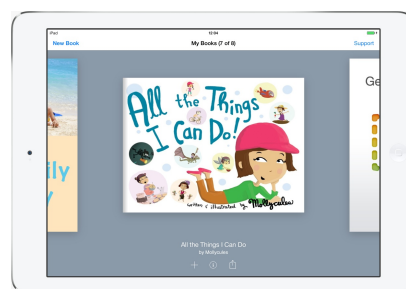
Rīks 1

1. **Nosaukums:** Mīklas
2. **Izmantojot šo rīku** spēsiet atklāt problēmas ar iztēles stimulēšanu un vingrināšanu, kā arī ideju un jēdzienu attīstīšanu un asociēšanu. Turklāt mīklas stimulē kritisko personu attīstību, palīdz atšķirt un analizēt informāciju un rosina indivīda zinātkāri.
3. **Instrukcijas / metodoloģija / ieteikumi, kā izmantot rīku:** Lai atrisinātu mīklu, jāņem vērā gan vārdu burtiskā nozīme, gan potenciālā nozīme.
4. **Rezultātu interpretācija:** Paturot prātā, ka mīkla vispirms ir komunikācija starp diviem subjektiem (to, kurš izsaka izaicinājumu, un to, kuram tas adresēts), starp viņiem tiek radīta dialoga spēle, kas kļūst par zināšanu izaicinājumu. Pirmais ir tas, kurš to apgūst un vada, un otrs ir tas, kurš to izspēlē un uzmin. Tāpēc rezultātus vērtē tas, kurš to vada.
5. **Atslēgas vārdi:** iztēle, asociācija un spriešana.



Rīks 2

1. **Nosaukums:** Book Creator
2. **Izmantojot šo rīku** var izmantot, lai noteiktu lasīšanas un rakstīšanas problēmas. Tas ir motivējošs instruments, lai uzlabotu šīs prasmes grūtības. Tas arī kalpo radošuma veicināšanai.
3. **Instrukcijas / metodoloģija / ieteikumi, kā izmantot rīku:** Book Creator ir platforma, kuras lietotāja vide atgādina "tukšu audeklu", lai attīstītu radošumu un dalītos mācībās. To izmantos interaktīvu grāmatu radīšanai, lai mācību priekšmets varētu demonstrēt savu radošumu un izpratni. Vispirms Jums būs nepieciešams lejuplādēt lietotni no iTunes Store vai no App Store. Pēc instalēšanas noklikšķiniet uz "New Book" (Jauna grāmata). Tādējādi tiks sākts grāmatas izveides process.



Izvēlieties grāmatas veidu, kuru vēlaties radīt. Sadaļā "Choose a template" (Izvēlēties veidni) ir trīs iespējas: Portrets, Kvadrāts un Ainava. Tālāk tiks izveidots grāmatas vāks, pievienots virsraksts un vēlamais attēls. Turklāt Jūs varēsiet pievienot grāmatai elementus, izmantojot + augšējā labajā pusē (tekstu, attēlus, kameru, skaņu un zīmējumu). Pievienojiet savai grāmatai vēl vienu lapu, noklikšķinot uz "Nākamais". Rediģējiet grāmatu, noklikšķinot uz teksta. Visbeidzot eksportējiet vai nosūtiet savu jauno grāmatu.

- 4. Rezultātu interpretācija:** Rezultāti tiks novērtēti ar veidojuma prezentāciju. Tiks vērtēts vārdu krājums, formāts, krāsas un pievilcība.
- 5. Atslēgas vārdi:** creativity and comprehension.

Rīks 3

- 1. Nosaukums:** Scrabble
- 2. Izmantojot šo rīku** var noteikt kognitīvo funkciju un loģiskās domāšanas problēmas. Turklāt tas stimulē stratēģisko domāšanu, uzlabo pareizrakstību, paplašina vārdu krājumu, veicina veselīgu konkurenci, uzlabo sociālās prasmes un uzlabo kognitīvās funkcijas.
- 3. Instrukcijas / metodoloģija / ieteikumi, kā izmantot rīku:** Scrabble ir klasiska un jautra vārdu spēle. Spēles mērķis ir iegūt pēc iespējas vairāk punktu, veidojot uz tāfeles vārdus, kas savienojas ar citu spēlētāju izveidotajiem vārdiem. Lai spēlētu Scrabble, ir vajadzīgi vismaz divi spēlētāji, tāpēc šis ir rīks, kas veicina grupu un sadarbību. Jums būs nepieciešams arī oficiālais Scrabble dēlis ar visām tā sastāvdaļām. Spēlējot tiks veidoti vārdi, krāti punkti, notiks izaicinājumi starp pretiniekiem un pat notiks apmaiņa ar žetoniem (ja Jūsu žetoni Jums neder). Tajā pašā laikā skolotājs būs atbildīgs par katra spēlētāja punktu aprēķināšanu, lai noteiktu, kurš spēles beigās uzvarēs.
- 4. Rezultātu interpretācija:** Lai veiktu spēli, ir svarīgi iegūt rezultātus. Lai to izdarītu, būs jāievēro turpmāk sniegtās norādes:
 - "Dubultā burta rezultāts": tas nozīmē, ka šajā kvadrātā ievietots burts iegūs divreiz vairāk punktu, nekā norādīts burtā.
 - "Dubultā vārda rezultāts": nozīmē, ka vārda forma, kas ietver šajā kvadrātā ievietoto burtu, saņems divreiz lielāku punktu skaitu.
 - "Trīskāršais burtu vērtējums": nozīmē, ka šajā kvadrātā ievietots burts saņems trīs reizes lielāku punktu skaitu, nekā norādīts šajā burtā.
 - "Trīskāršais vārda rezultāts": nozīmē, ka vārds, kas ietver šajā kvadrātā novietotu burtu, saņems trīs reizes lielāku punktu skaitu nekā šajā kvadrātā.

Pēc tam, kad visi spēlētāji ir izlietojuši savas plāksnītes vai vairs nevar izspēlēt nevienu vārdu, saskaitiet katra spēlētāja kopējos punktus. Rezultātu skaitītājam saskaitot kopsomas, katram spēlētājam jāpaziņo, kāda ir atlikušo klucīšu punktu vērtība (ja tā ir). Atņemiet šo vērtību no katra spēlētāja kopējiem punktiem, lai noteiktu galīgo rezultātu.

- 5. Atslēgas vārdi:** kognitīvā funkcija un loģiskā domāšana.

Rīks 4

1. **Nosaukums:** Lector immersivo
2. **Izmantojot šo rīku** Izmantojot šo rīku, var noteikt lasīšanas izpratnes un vārdu nozīmes problēmas. Tāpēc tas uzlabo izpratni, nodrošinot rīkus, kas lasa tekstu skaļi, sadala to zilbēs un palielina atstarpi starp rindiņām un burtiem, kā arī veicina patstāvīgu lasīšanu, jo tas ir mācību līdzeklis, kas ļauj skolotājam sniegt palīdzību skolēniem ar dažādām spējām.
3. **Instrukcijas / metodoloģija / ieteikumi, kā izmantot rīku:** Lai izmantotu līniju fokusa funkciju programmā Immersive Reader, atveriet dokumentu, ar kuru vēlaties strādāt, un izvēlieties Skatīt > Immersive Reader. Lai atvērtu Read Aloud Options (Skaļās lasīšanas opcijas), izvēlieties ikonu Notepad (piezīmju bločiņš). Pa labi no opcijas Line Focus (Līnijas fokuss) atzīmējiet opciju Enabled (ieslēgts).
4. **Rezultātu interpretācija:** Lai veiktu rezultātu interpretāciju, skolotājam ir jāizvērtē, vai skolēns:
 - uzlabojas tekstu rakstīšanā
 - notur uzmanību un uzlabo lasīšanas ātrumu.
 - Uzlabo izpratni un saglabā uzmanību
 - Uzlabo lasīšanas ātrumu, izmantojot "vizuālo grupēšanu".
 - Atbalsta mācības un uzlabo vārdu atpazīšanu
 - Uzlabo vārdu atpazīšanu
 - Uzlabo izpratni vidēji par 10 %
5. **Atslēgas vārdi:** reading comprehension, word meaning and attention.

Rīks 5

1. **Nosaukums:** Dic dic
2. **Izmantojot šo rīku** Izmantojot šo rīku, jūs varēsiet atklāt mutvārdu un rakstveida izpratnes problēmas, vienlaikus apgūstot vārdu krājumu un apgūstot mutvārdu un rakstveida izpratnes plūdumu. Šis rīks piedāvā līdz piecām valodām: spāņu, angļu, katalāņu, franču, krievu un spāņu valodā, un visos gadījumos runa ir par dzimtās valodas runātājiem. Tajā ir arī pareizrakstības spēle, kas papildina galveno diktātu spēli, un sasniegumu un balvu sistēma par katru pareizi atrisinātu uzdevumu.
3. **Instrukcijas / metodoloģija / ieteikumi, kā izmantot rīku:** Lai sāktu izmantot šo rīku, vispirms ir jāizvēlas grūtības pakāpe, kādā vēlaties spēlēt, valoda, kuru vēlaties vingrināt, un jāizvēlas, vai vēlaties izmantot mājienu. Šis rīks ir piemērots gan dzimtās valodas vingrināšanai, gan svešvalodas vārdu krājuma un pareizrakstības zināšanu apguvei.
4. **Rezultātu interpretācija:** Ir atļauti tikai divi mēģinājumi, lai pareizi uzrakstītu vārdu. Ja divreiz pēc kārtas neizdosies, tiks parādīta pareizā atbilde, lai skolēns iemācītos, kā šo vārdu pareizrakstīt. Albuma ikona ļaus jebkurā laikā piekļūt tā līmeņa un valodas albumam, kurā jūs spēlējāt. Katram līmenim katrā valodā ir atsevišķs albums, kurā ir redzami visi sasniegumi. Šajā lietotnē

piedāvātie dažādie uzdevumi ir paškorektīvi, tāpēc bērni var mācīties un labot kļūdas mācību procesa ietvaros. Turklāt tā uzskaita izpildīto uzdevumu skaitu un ik pa laikam piedāvā spēli, lai uzturētu motivāciju un labu lietotāja pieredzi.

5. Atslēgas vārdi: izpratne, vārdu krājums un autonomija.