

Paula Sonita Deruma

Lomu spēles kā ierosmes avots tekstveides nodarbībās 4.–9. klasē

Role Playing Games as a Source of Inspiration in Creative Writing in Class 4 to 9

Anotācija

Darba mērķis ir pierādīt, ka radoši uzdevumi, tajā skaitā lomu spēles, skolēniem palīdz ne tikai ģenerēt interesantas idejas tekstveides darbiem, bet arī celt motivāciju mācīties.

Pētījuma metodes: teorētiskās literatūras analīze, pedagoģiskā izmēģinājuma darbība, aprakstošā metode.

Pētījumā secināts: tā kā lomu spēlē radītās sarunas scenārijs iepriekš nav zināms un tiek radīts spontāni, tas parasti ir ļoti radošs, oriģināls, līdz ar to izmantojams kā ierosmes avots radošiem tekstveides darbiem. Spēlējot lomu spēles, skolēni pilnībā iejūtas citas personas lomā, līdz ar to spēj uz notikumiem skatīties no citas puses un lietot citādu valodas stilu nekā ikdienas sarunvalodā. Ar lomu spēļu un radošu uzdevumu palīdzību pat sarežģītu, nopietnu mācību tematu apguvi, piemēram, lietišķo rakstu pareizrakstību, iespējams padarīt skolēniem saistošu. Tekstveides uzdevumi, kuros izmanto lomu spēles, skolēnos veicina radošumu un mācību procesu padara saistošāku.

Atslēgvārdi: lomu spēles, radošā rakstīšana, pusaudži, intervija, CV, motivācijas vēstule, stāsti.

Ievads

Ar šī pētījuma palīdzību autore vēlas risināt problēmu, ka Latvijā jaunieši nav ieinteresēti apgūt latviešu valodu, daļa jauniešu pat neprot izteikties latviešu valodā, jo ikdienas sarunvalodā izmanto angļu valodu [LTV1 2022]. Pēc attālinātā mācību procesa daudziem bērniem un jauniešiem ir pasliktinājušās komunikācijas un saskarsmes prasmes, kā arī

radušās citas psiholoģiskas problēmas [Re:Baltica s. a.], tāpēc viņiem nepieciešams vairāk dot pāru un grupu darbus. CV un motivācijas vēstules rakstīšanas apguve radošā veidā sarežģītos latviešu valodas tematus, kuros gūtās prasmes nepieciešamas ikviena darba ņēmēja ikdienā, palīdzēs skolēniem apgūt vienkārši un aizraujoši.

Autorei kā interešu izglītības programmas “Radošās rakstīšanas studija” skolotājai ir ļoti nozīmīgi rast jaunas idejas skolēnu radošuma veicināšanai, tekstveides procesā izmantojot daudzveidīgas metodes. Autorei kā topošajai latviešu valodas un literatūras skolotājai ir svarīgi apzināt daudzveidīgus paņēmienus, kā veicināt skolēnu mīlestību un cieņu pret dzimto valodu, uzlabot viņu vārdu krājumu un prasmi izteikties. Tā kā autori vienmēr ir interesējis, kādas ir skolēnu galvenās latviešu valodas kļūdas, kā tās mazināt un ko paši skolēni vēlētos vairāk darīt latviešu valodas un literatūras stundās, 2020. gadā viņa izstrādāja zinātniskās pētniecības darbu “Jauniešu latviešu valodas kvalitāte: tipisko valodas kļūdu analīze”. Pētījuma laikā secināts, ka gan skolēni, gan pedagogi un augstskolu docētāji uzskata: lai skolēnu valodas kvalitāte uzlabotos, nepieciešams vairāk rakstīt domrakstus, spēlēt lingvistiska satura spēles un veikt citus radošus uzdevumus [Deruma 2020: 19–20]. Tā kā 83% aptaujāto skolēnu atzīst, ka latviešu valodas stundu laikā ir ļoti svarīgi apgūt lietišķo rakstu pareizrakstību [Deruma 2020: 13], taču tajā pašā laikā viņi vēlas veikt vairāk radošu uzdevumu un spēlēt lingvistiska satura spēles, autore nolēma, ka nepieciešams izdomāt veidu, kā interesanti mācīt lietišķo rakstu pareizrakstību, piemēram, CV un motivācijas vēstules rakstīšanas pamatprincipus.

Pētījuma mērķis: pierādīt, ka radoši uzdevumi, tajā skaitā lomu spēles, skolēniem palīdz ne tikai ģenerēt interesantas idejas tekstveides darbiem, bet arī celt mācību motivāciju.

Darba uzdevumi:

- 1) analizēt teorētisko literatūru par lomu spēļu nozīmi pedagogiskajā procesā, kā arī par lomu spēļu un tekstveides saistību;
- 2) izstrādāt tekstveides uzdevumus, kuru ierosmei izmantojamas lomu spēles;
- 3) izstrādāt atbalsta materiālus CV un motivācijas vēstules rakstīšanai;
- 4) izstrādātos uzdevumus un materiālus izmēģināt praksē.

Darbā izmantotās metodes:

- 1) teorētiskās literatūras analīze – studēta zinātniskā literatūra par lomu spēļu nozīmi pedagoģiskajā procesā, kā arī par lomu spēļu sasaisti ar tekstveidi;
- 2) pedagoģiskā izmēģinājuma darbība – autores izstrādātie uzdevumi izmēģināti praksē ar Pārdaugavas bērnu un jauniešu centrā “Altona” realizētās interešu izglītības programmas “Radošās rakstīšanas studija” 4.–9. klašu grupas audzēkņiem;
- 3) aprakstošā metode – pētījuma laikā gūtie rezultāti interpretēti aprakstošā veidā.

Pētījuma empīriskā bāze: Pārdaugavas bērnu un jauniešu centra “Altona” realizētās interešu izglītības programmas “Radošās rakstīšanas studija” 4.–9. klašu grupas audzēkņu darbi.

1. Lomu spēļu nozīme pedagoģiskajā procesā

Atšķirībā no tradicionālajām izklaidējošajām spēlēm “didaktiskajām spēlēm svarīgākās parasti ir attīstošās un izglītojošās funkcijas, bet izklaidējošā ir viena no mazāk svarīgajām funkcijām” [Kāposta 1993: 52]. Ar didaktisko spēļu palīdzību skolēni var apgūt “konkrētu mācību vielu vai kādas prasmes un iemaņas” [Kāposta 1993: 48].

Viens no didaktisko spēļu veidiem ir lomu spēles, kas ir no sevis atšķirīgu personu tēlošana, tās bieži tiek izmantotas kā treniņuzdevumi, piemēram, valodu stundās. Spēlējot lomu spēles, cilvēki mācās izprast atšķirīgu viedokli, ieraudzīt situāciju no cita skatpunkta [English Dictionary s. a.].

Jau 1917. gadā ASV Misūri štatā pedagoģijas zinātnieki sāka veidot projektu metodi; viens no tās pamatelementiem bija spēļu ieviešana mācību procesā. Lielākajā daļā šo spēļu skolēniem bija jāiejūtas kādas citas personas lomā un šī persona jāatdarina [Kāposta 1993: 34–35] – šīs bija pirmās mācību procesā izmantotās lomu spēles. Pēc dažiem gadiem Antonija Āre lomu spēles ieviesa arī Latvijas izglītības sistēmā, jo uzskatīja, ka bērni ir spējīgi uz jaunradi un viņiem piemīt fantāzija [Kāposta 1993: 45].

Savukārt pirms 30 gadiem Latvijas pedagoģijas zinātniece Iveta Kāposta praksē pierādīja, ka liela nozīme skolēnu mācību motivācijas celšanā ir komunikatīvajiem un ieinteresētības motīviem [Kāposta 1993: 90].

Lomu spēles atbilst gan komunikatīvajiem, gan ieinteresētības motīviem, jo skolēniem ir jāsarunājas savā starpā, kā arī katrā lomu spēlē notiek kaut kas jauns un to rezultāts nav iepriekš paredzams.

Tā kā bērniem dabiski patīk dramatizēt un atdarināt, lomu spēļu izmantošana mācību procesā padara to skolēniem pievilcīgāku. Turklāt lomu spēles rosina skolēnu radošumu, rada iespēju aktīvi līdzdarboties, darboties atbilstoši individuālajām spējām [Kāposta 1993: 36]. Autore uzskata, ka radošums, līdzdarbošanās un prasme darboties saskaņā ar individuālajām spējām ir vienas no svarīgākajām 21. gadsimta cilvēka kompetencēm, līdz ar to mācību procesā nepieciešams tās vairāk akcentēt. Oto Svenne uzskata, ka lomu spēles vislabāk izmantot darbā ar 9–12 gadus veciem skolēniem, taču autores pieredze rāda, ka arī pamatskolas vecāko klašu skolēni lomu spēlēs iesaistās ar interesi.

R. Ozols ir atzinis, ka skolotājam ir svarīgi iesaistīt sarunā skolēnus, nevis visu stundu tikai runāt vienam pašam [Rekomendācijas sadarbībai audzināšanas jomā s. a.: 11], un viens no veidiem, kā to izdarīt, ir lomu spēles, kuru laikā skolēniem jārisina dažādi dialogi un polilogi; šajās sarunās var iesaistīties arī skolotājs, intervētajam skolēnam uzdot papildu jautājumus.

Skolotājam jāspēj mācīt “patstāvību, pašiniciatīvu, vajadzību pēc aktīvas un radošas darbības pieredzes, kritiskās domāšanas spējas, iekšēji un ārēji motivētas spējas uzņemties atbildību” [Rekomendācijas sadarbībai audzināšanas jomā s. a.: 7]. Šīs prasmes vislabāk iespējams iemācīt ar grupu darbu, lomu spēļu, radošu uzdevumu, patstāvīgo darbu un pētījumu veikšanas palīdzību. O. Svenne norāda, ka lomu spēles attīsta skolēnu patstāvīgumu. Tas skolēniem ir interesantāk un samazina priekšlaicīgas mācību pārtraukšanas riskus.

Spēlējot lomu spēles, tiek uzlabotas arī skolēnu komunikācijas un saskarsmes prasmes [Kāposta 1993: 49], kas vienmēr ir bijušas un, visticamāk, vienmēr arī būs ļoti svarīgas ikkatra cilvēka profesionālajā un privātajā dzīvē. Šāda mācīšanās veicina prieku mācīties [Špona 2004: 140] un radošo domāšanu [Špona 2004: 141]. Šāds mācību process ir lomu spēles, projektu darbi, pētnieciskas, praktiskas nodarbības.

A. Špona ir atzinusi, ka “ekonomika plašā nozīmē ir visa pedagoģiskā procesa komponente (...) Tas dod iespēju likvidēt pārrāvumu starp izglītības ieguvu un darba tirgu” [Špona 2004: 14]. Viens no labākajiem veidiem, kā

mācību procesa laikā skolēnus sagatavot darba tirgum, ir iemācīt viņiem rakstīt CV un motivācijas vēstuli. Ļoti nozīmīga ir arī prasme piedalīties darba intervijās, ko jau pamatskolas laikā ir iespējams apgūt ar lomu spēļu palīdzību.

2. Lomu spēles un tekstveide

Tekstveide ir “saistīta teksta veidošana atbilstoši autora komunikatīvajam nolūkam un funkcionālā stila un runas žanra prasībām” [Valodniecības pamatterminu skaidrojošā vārdnīca 2007]. Var būt gan mutvārdu (dialogi un monologi), gan rakstveida teksti, tomēr, tā kā “teksts ir saturiski un gramatiski saistīta un kompozicionāli pabeigta sintaktisku vienību kopa”, jebkuru sarunu nav iespējams nosaukt par tekstu [Lāce 2005: 232–233].

Latviešu valodas kā dzimtās valodas programmā 1.–9. klasei norādīts, ka lomu spēle ir viena no šajā mācību priekšmetā izmantojamām mācību metodēm. Lomu spēles var lietot, mācoties par valodas stiliem, jo skolēni var iejusties dažādu profesiju un sociālo grupu pārstāvju lomā [Skalberga 2005].

Pirmajā Latvijas brīvvalsts laikā O. Svenne aprakstīja savu pieredzi, vēstures stundās izmantojot dramatisko metodi. Pirms šīs metodes ieviešanas mācību procesā skolēni par vēsturi neinteresējās, taču, kad skolotājs skolēnus rosināja iestudēt lugu par vēstures stundās apgūstamo mācību tematu, skolēni ar lielu aizrautību lasījuši visas bibliotēkā atrodamās grāmatas. Pēc izpētes skolēni ar interesi rakstīja oriģinālu lugu, ko vēlāk iestudēt. Kaut arī Svennes pieredzē vispirms uzrakstīts lugas scenārijs un tikai tad uzvesta izrāde, viņa darbs pierāda to, ka drāmai un tekstveidei ir liela saistība, kā arī to, ka drāma, tajā skaitā lomu spēles, palielina skolēnu ieinteresētību apgūstamajā mācību tematā.

Autorei neizdevās atrast mūsdienās rakstītus pētījumus, kuros lomu spēles pētītas kā ierosmes avots tekstveides nodarbībās, līdz ar to autore uzskata, ka viņas ideja ir unikāla. Šim tematam tuvākais atrastais zinātniskais darbs ir psiholoģijas pētnieces Svetlanas Jovičas (*Jović*) pētījums par lomu spēļu izmantošanu psiholoģijā, lai rosinātu skolēnus iejusties citu cilvēku vietā un saprastu, kā viņi jūtas. Zinātniece 64 pusaudžiem ar atšķirīgu sociāli ekonomisko stāvokli [Jović 2020: 91] iedeva iepriekš uzrakstītu stāstu, kurā aprakstīta vēl neatrisināta trīs pusaudžu konfliktsituācija [Jović 2020: 100–101]. Kad pusaudži stāstu bija izlasījuši, viņa tos rosināja

iejusties viena stāsta tēla lomā un uzrakstīt aptuveni 100 vārdu garu vēstuli citam stāsta tēlam, kurā var tikt iekļauta atvairošanās, situācijas skaidrojums, var tikt piedāvāts konflikta risinājums. Skolēnu uzrakstītās vēstules bija radošas, oriģinālas, viena skolniece pat bija rakstījusi vēstuli no stāsta tēlu klasesbiedrenes skatpunkta [Jović 2020: 91–94]. Tā kā autorei bija interesanti lasīt lomu spēles rezultātā tapušās skolēnu vēstules, viņa uzskata, ka lomu spēle, kuras laikā skolēniem jāiejūtas citas personas lomā, ir labs ierosmes avots tekstveides nodarbībās. Lomu spēles laikā, paraugoties uz notikumiem no cita skatpunkta, skolēni nereti izdomā daudz oriģinālāku sižetu, problēmas un to risinājumus, lieto oriģinālāku valodas stilu, emocionāli ekspresīvo leksiku, mākslinieciskās izteiksmes līdzekļus nekā tad, ja viņi runātu un rakstītu stāstus no sava skatpunkta. No tā autore secina, ka lomu spēles ir labs ierosmes avots tekstveides nodarbībās.

3. Autores izveidoto lomu spēļu aprobācija

Darba praktiskajā daļā 2022. gada pavasarī autore izstrādātās un Pārdaugavas bērnu un jauniešu centrā “Altona” realizētās interešu izglītības programmas “Radošās rakstīšanas studija” 4.–9. klases skolēnu grupā aprobēti četri autores izstrādāti radoši uzdevumi: divas lomu spēles, no kurām iedvesmojoties jāraksta neliels tekstveides darbs, kā arī CV un motivācijas vēstules rakstīšana radošā veidā.

Tā kā autore audzēkņiem patīk nodarboties ar sportu, viņa nolēma nākamajā nodarbībā audzēkņus rosināt spēlēt ar sporta veidiem saistītu lomu spēli. Šajā lomu spēlē viens skolēns bija treneris paša izdomātā sporta veidā, bet pārējie skolēni – skolēni, kuri vēlas sākt nodarboties ar jaunu sporta veidu. Skolēni-skolēni skolēnam-trenerim uzdeva visus interesējošos jautājumus par attiecīgo sporta veidu, tādējādi rosinot skolēnu-treneri fantazēt vēl vairāk par to, kādi ir šī sporta veida noteikumi, kāds inventārs jāizmanto, ko skolēni dara attiecīgajās sporta nodarbībās, kā un cik bieži norisinās sacensības utt. Nepieciešamības gadījumā arī skolotāja skolēnam-trenerim uzdeva precizējošus jautājumus, cenšoties skolēnus uzvedināt uz radošākām, oriģinālākām idejām. Kad skolēni-skolēni jau bija guvuši atbildes uz interesējošajiem jautājumiem, trenera lomu ieņēma cits skolēns, pirms tam izdomājot jaunu sporta veidu. Lomu spēli nepieciešams

atkārtot vairākas reizes, jo autore pieredze rāda, ka, pirmo reizi veicot kādu uzdevumu, skolēniem pats uzdevums šķiet jauns, viņi domā, ka jebkura tā laikā radītā ideja būs radoša; uzdevumu veicot otro vai trešo reizi, skolēni pie šī uzdevuma jau ir pieraduši, paši uzdevuma nosacījumi vairs tik interesanti nešķiet, tāpēc nepieciešams pašiem uzdevuma veikšanas procesu padarīt aizraujošāku, radošāku, jautrāku, līdz ar to skolēni rada radošas, unikālas idejas. Pēc visu lomu spēļu izspēlēšanas katram skolēnam jāizvēlas viens izdomāts sporta veids un jāuzraksta stāsts, kurā aprakstīta kāda skolēna dalība šī sporta veida sacensībās (skat. 1. pielikumu).

Lai saistītu mācību procesu ar darba tirgu, nākamās lomu spēles tematika bija darba intervija, CV un motivācijas vēstules rakstīšana. Vispirms skolotāja skolēnus sadalīja pāros un rosināja katru pāri veidot darba interviju, kurā viens skolēns ir paša izdomāta darba devējs, bet otrs – darba ņēmējs. Skolēns-darba ņēmējs skolēnam-darba devējam varēja uzdot visus interesējošos jautājumus par darbavietu, bet skolēns-darba devējs skolēnu-darba ņēmēju varēja intervēt par viņa iegūto izglītību, zināšanām un prasmēm attiecīgajā jomā. Lomu spēle katrā pārī tika atkārtota sešas reizes tā, lai katrs skolēns trīs reizes būtu bijis darba devējs un trīs reizes – darba ņēmējs. Pēc lomu spēlēm katram skolēnam bija jāizvēlas viena izdomātā profesija un jāuzraksta stāsts par šīs profesijas pārstāvja pirmo darba dienu (skat. 1. pielikumu). Tad skolēniem bija jāizvēlas cita izdomātā profesija un ar skolotājas izstrādātā atbalsta materiāla “CV” palīdzību (skat. 2. pielikumu) jāuzraksta CV kādas personas vārdā, kura vēlas strādāt šajā darbavietā. Tā kā autore strādā ar pamatskolas skolēniem, lai rosinātu audzēkņu interesi iesaistīties uzdevumā un panāktu, lai tā pildīšanas laikā gūtās zināšanas un prasmes saglabātos skolēnu ilgtermiņa atmiņā, viņa ļāva izpausties radoši. Piemēram, potenciālie darbinieki varēja dzīvot ne tikai uz Zemes, viņu izglītība varēja būt iegūta neeksistējošās izglītības iestādēs un programmās, bet darba pieredze – neeksistējošās darbavietās (skat. 2. pielikumu). Pēc CV uzrakstīšanas skolotāja skolēniem izdalīja izveidotos atbalsta materiālus “Kas jāiekļauj motivācijas vēstulē?” (skat. 2. pielikumu) un rosināja viņus rakstīt šim CV atbilstošu motivācijas vēstuli. Skolēnu rakstītās vēstules bija īsākas (skat. 2. pielikumu), nekā skolotāja bija iztēlojusies, taču, tā kā visa nepieciešamā informācija bija iekļauta, viņa nolēma nelūgt tās papildināt. Autori ļoti patīkami pārsteidza skolēnu reakcija – pēc informēšanas, ka šīs ir vidusskolas

mācību tēmas (Lazdiņa et al. s. a.), kāda septītās klases skolniece teica: “Nezināju, ka vidusskolā ir tik interesanti uzdevumi.” Tas liecina, ka skolēniem sarežģītā, nopietnā temata apguve šķitusi aizraujoša un sagādājusi prieku.

Kopumā secināts, ka tekstveides uzdevumi, kuros tiek izmantotas lomu spēles, skolēnos veicina radošumu, kā arī mācību procesu padara viņiem saistošāku.

Secinājumi

1. Lomu spēle ir didaktisko spēļu veids, kuras laikā nepieciešams komunicēt ar pārējiem spēles dalībniekiem, iejūtoties no sevis atšķirīgas personas lomā.
2. Lomu spēles mācību procesā tiek izmantotas jau no 20. gadsimta sākuma, to aktualitāte joprojām nav mazinājusies.
3. Lomu spēlēm ir būtiska loma pedagoģiskajā procesā, jo ar to palīdzību var labi iesaistīt skolēnus mācību stundas procesā.
4. Lomu spēles veicina skolēnu radošumu, patstāvību, pašiniciatīvu, brīvību un atbildīgumu, uzlabo komunikācijas un saskarsmes prasmes.
5. Lomu spēlēs, kurās nepieciešams ātri domāt, skolēni ģenerē interesantas idejas saviem radošajiem darbiem.
6. Tā kā, spēlējot lomu spēles, skolēni pilnībā iejūtas citas personas lomā, viņi uz notikumiem raugās no cita skatpunkta un runā citādi nekā ikdienā, līdz ar to, ietekmējoties no lomu spēles, skolēni tekstveides darbus var rakstīt jaunā, radošā stilā.
7. Pirmo reizi veicot kādu uzdevumu, skolēniem pats uzdevums šķiet jauns un viņi uzskata, ka jebkura tā laikā radītā ideja būs radoša; uzdevumu veicot otro reizi, skolēni pie tā jau ir pieraduši, tāpēc sāk domāt, kā uzdevuma veikšanu padarīt aizraujošāku, jautrāku, līdz ar to tiek radītas interesantākas idejas.
8. Tā kā lomu spēles laikā sarunas scenārijs iepriekš nav zināms un rodas spontāni, tas parasti ir ļoti radošs, oriģināls, līdz ar to izmantojams kā ierosmes avots radošiem tekstveides darbiem.
9. Ar lomu spēļu un radošu uzdevumu palīdzību pat sarežģītu, nopietnu mācību tematu apguvi, piemēram, lietišķo rakstu pareizrakstību, iespējams padarīt skolēniem saistošu.

10. Tekstveides uzdevumi, kuros tiek izmantotas lomu spēles, skolēnos veicina radošumu, kā arī mācību procesu padara viņiem saistošāku.

Izmantotie avoti un literatūra

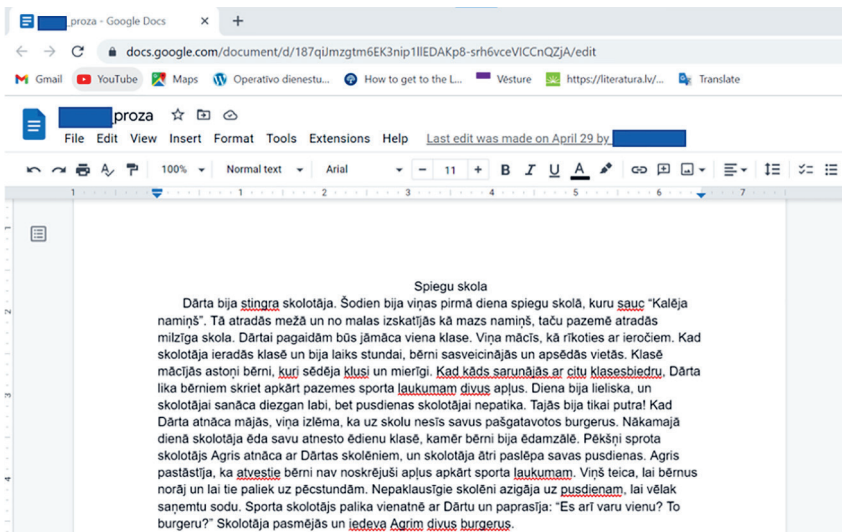
1. English Dictionary. (s. a.). Definition of 'role play'. *Collins*. Pieejams: <https://ej.uz/phmo> (skatīts 10.11.2022.).
2. Deruma, P. S. (2020). *Jauniešu latviešu valodas kvalitāte: tipisko valodas kļūdu analīze*. Rīga.
3. Jović, S. (2020). The narrative games we play: Varied use of narrative strategies across genres and socioeconomic positions. *Language and Communication*, 74, 87–102. <https://doi.org/10.1016/j.langcom.2020.06.001>
4. Kāposta, I. (1993). *Didaktiskā spēle kā skolēnu mācību motivācijas veido-tājs faktors*. Rīga: LU. Pieejams: https://dspace.lu.lv/dspace/bitstream/handle/7/2300/Kaposta_I_Didaktiska_spele_ka_skolenu_macibu_1993.pdf?sequence=1 (skatīts 12.11.2022.).
5. Lazdiņa, S., Murinska, S., Šalme, A., Urbanoviča, I. (s. a.). *Latviešu valoda I. Pamatkursa programmas paraugs vispārējai vidējai izglītībai*. Rīga: Valsts izglītības satura centrs. Pieejams: <https://ej.uz/zn1o> (skatīts 14.11.2022.).
6. Lāce, R. (2005). *Mūsu valoda. Latviešu valoda 10.–12. klasei*. Rīga: Zvaigzne ABC.
7. LTV1. (2022). *Aizliegtais paņēmieni. Operācija: "Anglomānija"*. Pieejams: <https://ej.uz/3zph> (skatīts 08.11.2022.).
8. *Rekomendācijas sadarbībai audzināšanas jomā*. (s. a.). Pieejams: <https://ej.uz/xwqn> (skatīts 13.11.2022.).
9. Re:Baltica. (s. a.). *Attālināto mācību ietekme uz skolēnu psihisko veselību*. Pieejams: <https://ej.uz/28ds> (skatīts 08.11.2022.).
10. Skalberga, A. (2005). *Latviešu valoda 1.–9. klasei. Pamatizglītības mācību priekšmeta programmas paraugs (2. variants)*. Rīga: Izglītības satura un ek-saminācijas centrs. Pieejams: <https://ej.uz/fakh> (skatīts 11.11.2022.).
11. Svenne, O. (1924a). Dramatizēšana skolas darbā. *Mūsu Nākotne*, 1, 8–12. Pieejams: <https://ej.uz/8nd2> (skatīts 12.11.2022.).
12. Svenne, O. (1924b). Dramatizēšana skolas darbā. *Mūsu Nākotne*, 2, 39–42. Pieejams: <https://ej.uz/jrty> (skatīts 12.11.2022.).
13. Špona, A. (2004). *Audzināšanas process teorijā un praksē*. Rīga: RaKa.
14. *Valodniecības pamatterminu skaidrojošā vārdnīca*. (2007). Rīga: Valsts valo-das aģentūra. Pieejams: <https://ej.uz/cio9> (skatīts 10.11.2022.).

Pēc lomu spēlēm "Sporta veids" un "Darba intervija" tapuši skolēnu stāsti

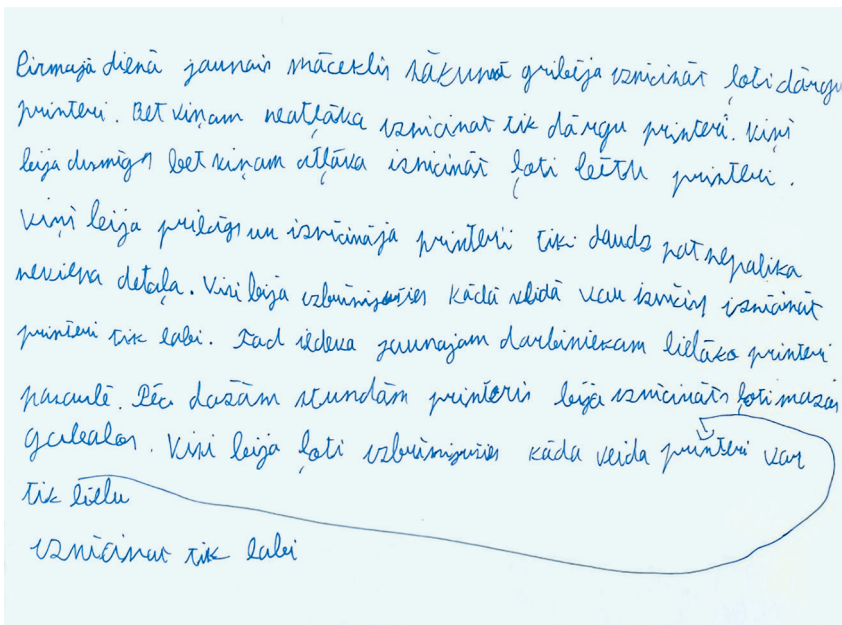
Slotberšana ir grūts sporta veids un arī negodīgs. Es trenējos šajā sportā veidā jau divus gadus, un man lieliski sanāk. Esmu piedalījies dažās sacensībās, bet vienmēr zaudēju. Mana trenere vienmēr sava: „Lektija! Slotberšanā ir jābūt rūpīgumam!” Es aizāju uz šodienas treniņu ~~ar~~ ar nokavēšanos. Es neesmu pat pagājis dažus metrus ~~z~~ laukumā, kad dzirdu treneri pasaukt manu vārdu, un ir Lektija, un viņa sava: „Tu atkal uzei! Es jau domāju, ka variēsi tvi pretent sacensībām, bet izeādas, ka ~~klūdujies~~.” Pēc teiktā es jutos iekintēsteta, jo neesmu nekur piedalījies jau ~~pi~~ pusgadu, tāpēc ~~es~~ jautāju: „Kas par sacensībām?” Trenere atbild ar smaidu un sava: „Pēc mēneša. Loti nozīmīgas. Varbūt sausim trenētis.” Pēc šī treniņa es jutos ļoti motivēta. Es ~~velējos~~ uzvarēt, ~~ta~~ tāpēc sāmu trenētis un vairāku apmēlēt treniņus. Slotberšanā ir vajadzīga a slotā un jāizberē istaba ātrāk un uārtīgāk. Rezultātes rēķina pēc laika un pteulu ~~laikuma~~ atlikuma istabā. Šis sports veids liekas neticams, bet tāds tas ir.

~~Ta~~ ir sacensību diena. Es gaidu telpā ar citiem dalībniekiem, un viņi izsnāts profesionāli. Kāda sieviete, uas ^{preslāta} ~~organizāte~~ dalībnieku izsauk manu ~~vārdu~~ un uādar citas ~~elietas~~ meitenes vārdu. Mēs ieejam uaktā savā istabā, un mums būs jātrā. Telpā ir trīs trīs sienas, lai suatitāji no sāles redzētu, uā mēs tirām. Es paulanos un ~~meitene~~ bla mana konkurente blaustelpā arī parlanās. Pēc minūta ~~atsuan~~ svilpe, es geros pēc savas slotas un sāku tīrēt. Pēc pusstundas es saskānu ~~am~~ nospiežu beigu poga un dodos ākā no sacensību istabas. Konkurente arī drīz nospiež pogu, un tad mēs gaidām rezultātes. ~~ta~~ ~~sāntuātes~~ ~~parāma~~ Pēc ilgā gaidišanas parāturna ~~organizāte~~ atnā, nospiež man roku un apsuēc mani ar uzvarēšanu. Es uzvarēju, taču šis ir tiva: pirmā uānta. Tas ir tiva: sāmeis.

1. attēls. 7. klases skolēna rakstīts stāsts pēc lomu spēles "Sporta veids"



2. attēls. 7. klases skolēna rakstīts stāsts pēc lomu spēles “Darba intervija”



3. attēls. 5. klases skolēna rakstīts stāsts pēc lomu spēles “Darba intervija”

Ralfs Ēlīnš, pilnīgi noteikti daters

Šodien ir mana pirmā diena „Runājošo Datu Politiskajā Savienībā”, jeb ~~RDPDS~~ RDPDS. Tas būs liels izaicinājums, jo es neesmu neesmu daters. Es esmu Ralfs Ēlīnš no pūķu iznīcinātājiem. Esmu šeit infiltrējies, lai apturētu RDPDS no pasaules iznīcināšanas.

No rīta galvenais daters man iedeva 3000 failu, lai es tos caurskatītu un konvertētu tos uz PDF failiem. ^{Ādēt} ~~Dēļ~~ tā, ka es neesmu daters, es šo slēpni izdarīju ^{sauca} ~~mana~~ planšetē, kas ir paslēpta manā mētelī.

Pusstundā es izlavījos, lai ēstu šokolādes ~~bulciņus~~ bulciņus. Datoni paši ēd tikai cilvēku dvēseles. RDPDS saviem failiem ievada vīrusu, kas pieņemas cilvēku dvēselēm un palēnām tās izsūc. Tāpēc, kad es strādāju ar failiem, es velmu sandes brīdīs, jo tās noteikti pasargās manu dvēseli.

Pēcpusdienā sekretardaters man uzdeva tikt galā ar jaunatēlāt vīrusu. Atņēmu šo vīrusu kā to, ko nejauši iemēģināju, kad izmantoju nedrošas mājaslapas, lai konvertētu failus no teasta failiem uz PDF. Tomēr viņa nezina, ka tas biju es. Un tā tas arī palīns. Es esmu lielisks spiegs. Saplēstaia virtuves dēlis, ko es nokavēju zilā, lieku man iznāstīties pēc īsta datora.

Nēs, pūķu iznīcinātāji, noteikti uzgrābēs runājošos daterus. Visi zina, ka atšēģer uz zveru ir datu gredzēšana. Datoni, gatavojieties! Šodien es ēdu bulciņus, bet rīt es būšu pie jūsu rindām. Šis ir karš.


4. attēls. 9. klases skolēna rakstīts stāsts pēc lomu spēles “Darba intervija”

CV un motivācijas vēstule. Atbalsta materiāli un skolēnu darbi

Paraugu izstrādāja Paula Sonita Deruma

CV

- Vārds, uzvārds
- Adrese | telefona nr. | e-pasta adrese
- Darba pieredze
- Zināšanas
- Darbs, kurā vēlas strādāt



Izglītība

- Mācību iestādes nosaukums
- Bakalaura / maģistrs / doktors
- Kad studēja?

Papildu izglītība

- Pulciņš / kursi (laiks)

Valodu prasmes

Citas prasmes

Intereses

5. attēls. CV paraugs

MOTIVĀCIJAS VĒSTULE

OBLIGĀTI JĀIEKĻAUJ

- 1 KUR UZZINĀJU PAR ŠO DARBU?**
- IEPRIEKŠĒJĀ PIEREDZE**
- 3 KĀPĒC ESMU PIEMĒROTS ŠAI PROFESIJAI?**
- KO DARĪŠU, JA IEGŪŠU ŠO DARBU?**

Paula Sonita Deruma

6. attēls. Kas jāiekļauj motivācijas vēstulē?

CV

Atis Bērziņš
Kamara iela 702
20170198

Bērziņš Atis@gmail.com

Mano pirmais darbs bija loģu tīrītājs, otrais galda tīrītājs, tagadējais
spoguļu tīrītājs.

Es esmu ļoti labs tīrītājs. Man ir ļoti liela pieredze formān.
Es gribētu strādāt lielā mājās kur veidams spoguļus.

Izglītība
Loģu tīrītāju kolektīva
Doktors
(2027.-2030.)

Papildu izglītība
Spoguļu formān (2028.-2029)
Spoguļu tīrītājs (2028.-2030.)

Kalodu prasmes Latviešu, Angļu, Krievu, Īgaunņu.

Ļoti prasmes runāt ar cilvēkiem draiver.

Interesi raksturo manu kalodu mācīt datorprasmes
programēšanu.

7. attēls. 4. klases skolēna rakstīts CV

Motivācijas vēstule

→ Kad pabeidzu augstskolu, vienmēr sapņoju strādāt "Ladētāji" kompānijā. Pēc ilgā
gadu strādāšanas arco ļaužu namos sapratu, ka jāpiepilda savi sapni.

Kā jau teicu, es strādāju arco ļaužu namos "Bingo" un "Lauvaķem" par ladētāju
spraudēju. Šīs profesijas man ļoti mīļā, bet pēc gadiem man apņma.

Esmu piemērota šim darbam, jo man ir liela pieredze. Es apsolās būt jaunā
pēt nolāģiem un būt ēdala. Labprāt strādāju brīvdienās.

Ja iegūšu šo darbu, es varēs nezināšu ar saviem nolāģiem, jo viņi ir ļoti garbi-
cīgi. Es vēlos popularizēt ladētāju spraudēju darbu, jo tie ir ļoti nepieciešami
pansionātos.

8. attēls. 7. klases skolēna rakstīta motivācijas vēstule