

SPĒĻU IZMANTOJUMS LITERĀRO DARBU ĒTISKO VĒRTĪBU APGUVĒ SĀKUMSKOLĀ

Usage of Games in the Acquisition of Ethical Values of Literary Narratives in Primary School

Rita Burceva

Rezekne Academy of Technologies, Latvia

Gunta Graznova

Rezekne Academy of Technologies, Latvia

Abstract. *The aim of the article is to study and analyze the using of games in learning the ethical values of literary narratives in primary school. Methods of the research: study of theoretical literature, questionnaire for primary school teachers, processing and interpretation of the data obtained. The main conclusions are following: games can produce very good results in learning process, the game creates learning motivation and pleasure, and pupils are interested in learning more; an important aspect is to learn ethical values when reading literature in primary school. Didactic games improve pupils' knowledge, help in the sense of important concepts (friendship, beautiful, helpful). The teacher must follow the latest improvements in education, the development of the theory of didactic games, and develop himself in all areas in order to provide a high-quality education for pupils in the context of the competence approach.*

Keywords: *competence approach, ethical values, games, primary school*

Ievads

Introduction

Mūsdienās tiek izmēģinātas jaunas mācību pieejas, meklēti paņēmieni, lai palīdzētu skolēniem attīstīt caurviju prasmes un rosinātu iepazīt dzīvei nepieciešamās zināšanas, sekmējot prasmes skolēnam pašam iemācīties un iegūtās zināšanas spēt praktiski pielietot. Ir būtiski skolēniem mācīt literatūru, valodu, vēsturi un citus humanitāros mācību priekšmetus, kuri sekmē pilsoniskās apziņas veidošanos un veicina patriotisku jūtu nostiprināšanos. Aktualizējot mūsdienīgākos akcentus valodas un literatūras mācīšanas pieejā, A. Zariņa norāda: “Lasīšanas un rakstīšanas prasmju attīstība vienmēr ir bijusi nozīmīgs sākumskolas uzdevums, jo tā ir atslēga satura apguvei un sasniegumiem mācībās. [...] Domājot par prasmīgiem lasītājiem un rakstītājiem nākotnē, kā nozīmīgs

lasītprasmes un rakstītprasmes kvalitātes kritērijs tiek uzsvērta arī pozitīvas attieksmes veidošanās” (Zariņa, 2018, 116-117).

Mācoties un apgūstot valodu un literatūru, bērni uzlabo prasmi runāt, izteikt savas domas, analizēt, kritizēt un nekautrēties par savām idejām. Literatūra izkopj indivīda runas kultūru un attīsta tēlaino domāšanu. Savukārt latviešu valodas stundās tiek veikti tādi uzdevumi, kuri:

- veicina zinīgas un aktīvas personības izaugsmi;
- veicina neatkarīgas un atbildīgas personības veidošanos;
- veicina tādas personības veidošanos, kas radoši apgūst un bagātina nacionālās un cilvēces kultūras vērtības;
- nodrošina personības sagatavotību dzīvei reālos apstākļos (Laiveniece, 2000).

Literāro darbu integrētā apgūvē sākumskolā didaktiskās spēles ir viens no nozīmīgiem satura apguves paņēmieniem, kas uztur skolēnu motivāciju un vēlmi iesaistīties aktīvā un jēgpilnā izglītības procesā. Spēļu izmantošana attīsta bērna personību, viņa komunikācijas prasmes, domāšanu, radošumu u.c., kā arī tiek veicināta jaunu zināšanu, pieredzes ieguve. Vienlaikus ir sekmējama dažādu tikumu un ētisko kategoriju apguve jau sākumskolas izglītības posmā.

Raksta mērķis - pētīt un analizēt didaktisko spēļu izmantošanu literāro darbu ētisko vērtību apgūvē 4.klasē. Metodes: teorētiskās literatūras izpēte, sākumskolas skolotāju anketēšana, iegūto datu apstrāde un interpretācija.

Spēļu teorētiskie aspekti literatūras mācīšanā sākumskolā *Theoretical aspects of games in teaching literature in primary school*

Pētnieces I. Aryabkina un A. Spiridonova norāda, ka pedagogam jāveltī daudz laika, enerģijas un pūļu, lai sekmētu bērna iejušanos skolas vidē un palīdzētu veidot pozitīvu sākotnējo pieredzi mācību procesā (Aryabkina & Spiridonova, 2016).

Psihologes Y. Yakovleva un N. Goltsova ir veikušas pētījumu, kurā parādīts, ka sākumskolas vecuma bērni nav ieinteresēti reproducēt zināšanas, bet gan labprāt tās radoši atklāj, izmantojot dažādas mācību metodes un paņēmienus. Jaunākajā skolas vecumā skolēniem ļoti patīk spēlēt spēles gan realitātē, gan e-vidē, zīmēt un dažādi citādi radoši izpausties. Tiek uzskatīts, ka šajā vecumposmā bērniem ir augsta mācīšanās motivācija, tāpēc skolotājam tā pēc iespējas ilgāku laiku ir jā saglabā un jāveicina (Yakovleva & Goltsova, 2016).

Literatūrai kā mācību priekšmetam viens no svarīgākajiem mērķiem ir sekmēt skolēna emocionālo, radošo un intelektuālo spēju attīstību, izpratni par tās daudzveidību, folkloru un izzināt literatūras mantojumu.

Lai spētu mācīt literatūru, skolotājam ir labi jāpārzina priekšmets, jo, mācot literāros darbus, ir jāpievēršas to saturam, formai, mākslas tēla idejas atklāšanai,

darba būtībai. E. Stikute uzskata, ka literatūrā ir jāakcentē ētiskās un estētiskās vērtības, kuras tiek atklātas pārdzīvojuma radītajās lomās. Šis mācību priekšmets jāizprot un jā māca kā mākslas veids, kurš sevī nes dažādas vēsturiskas un pamācošas atziņas (Stikute, 2011).

Literatūras apguve sākumskolā tiek tendēta uz estētisko vērtību apguvi, bet vēl vairāk uz mākslas vērtību atklāsmi. Literatūra aktīvas darbības un sadarbības rezultātā veido personību. Bieži pēc daiļdarba izlasīšanas rodas jautājums “Ko no šī daiļdarba var mācīties?”, bet ir jāatceras, ka daiļdarbs nav pamācība, bet veido garīgo ievirzi lasītājam, lai tas spētu pietuvināties varonim un viņa rīcībai. Mācoties ir vērtīgi gūt vajadzību pēc pašaktualizācijas, jo, izlasot jebkuru daiļdarbu, skolēnam ir jāveido saistība ar mūsdienu un viņa personīgo dzīvi. Dzīve ir jāizjūt kā vērtība, ticība labajam, skaistajam un mākslai. Mācoties literatūru, ir jāapgūst ar to saistītās zināšanas: kultūrvēsturiskā situācija, kurā radušies konkrētie daiļdarbi, daiļdarbu rakstnieki un to personības, zināšanas par daiļdarbu, tā struktūru (Skalberga, Rudzītis, Stikute, & Sprinģe, 2004).

Dialogs ir dzīvā vārda jeb pārrunu metode, kurā iesaistās vairāki cilvēki. Dialogu kā mācību metodi ir pētījuši E. Calcagni un L. Lago. Pēc viņu domām, dialogs skolas sienās ir ne tikai vienkāršas bezjēdzīgas sarunas, bet gan tās ir sarunas, kuru jēgpilnas iezīmes vērsta uz izglītību, kaut kā jauna izzināšanu. Tiek uzskatīts, ka skolotāja un klases kopīgs dialogs veicina mācīšanos. Tas ļauj pedagogam analizēt, kādas iepriekšējās zināšanas bērni jau pārvalda un ko jaunu apguva pēc notikušās stundas. Skolēnu dialogs savā starpā nodrošina zināšanu apmaiņu, vienīgi skolotājam jāseko līdzi, lai tā nav bezmērķīga saruna, bet gan diskusija, kura vērsta uz kāda konkrēta mērķa sasniegšanu. (Calcagni & Lago, 2018)

Dialogs starp skolotāju un klasi ir vērtīgs un nozīmīgs, jo, pārrunājot izlasīto darbu, dialoga veidā ir iespējams noskaidrot skolēnu emocionālo stāvokli, pārrunāt un izprast, cik daudz skolēni ir uztvēruši tekstā esošo informāciju vai vēstījumu, kā arī, izmantojot šo metodi, skolotājs skolēniem izstāsta un kopā ar viņiem komunicējot analizē literārajā darbā atklātās ētiskās un estētiskās vērtības. Piemēram, Valda literārajā darbā “Staburaga bērni” skolotāja ar jautājumu palīdzību var vadināt skolēnus pašus izsecināt, kādas noteiktajā fragmentā ētiskās vai estētiskās vērtības autors ir vēlējis akcentēt lasītājam. Šī metode veiksmīgi spēj skolēniem radīt vidi, kurā viņi paši ir zināšanu atklājēji, bet skolotājs ir atbildīgs par skolēnu virzību zināšanu apguves procesā. Dialoga formā pedagogs iedrošina skolēnus formulēt un izteikt savas domas. K. Ruthven un R. Hofmann uzskata, ka skolēniem ir būtiski ne tikai iemācīties sarunāties, bet gan arī prast analizēt cita teikto. Jāprot klausīties, ieklausīties, īsi, kodolīgi un saprotami izteikt arī savas domas. Jābūt saprotamai dialoga situācijai, kad runāt un kad uzklausīt. Tieši dialogs ir tas paņēmiens, kurš skolotājam norāda uz skolēna runas kvalitāti

un kultūru, kas ir būtisks aspekts literatūras un valodas apgūvē (Ruthven & Hofmann, 2016).

Darbs pāros un grupās veicina skolēnu savstarpējo sadarbību. Lai šī metode būtu interesanta un sasniegtu izvirzītos izglītības mērķus, skolotājam ir jāspēj prasmīgi plānot darbs, lai visi bērni būtu iesaistīti, neskatoties uz dažādo attīstības un spēju līmeni, kā arī darba tempu. Pirms šīs metodes izmantošanas skolotājam ir mērķtiecīgi jāsaprot, savukārt mācību stundas laikā, kad skolēni jau darbojas, skolotājs ir tikai novērotājs un konsultants tad, ja grupa pašu spēkiem nevar tikt galā. Grupu darbs ir izdevies tad, kad skolēni ir iesaistījuši un palīdzējuši saviem grupas biedriem veikt vienotu uzdevumu arī kompleksās situācijās.

Sākumskolas vecumposma didaktikas kontekstā grupu un pāru darbos tiek aprakstīts, lielā mērā balstoties uz spēļu elementu izmantojumu. Didaktiskā spēle ir viena no izplatītām un tradicionālām metodēm, kas veicina mācību procesa kvalitāti. Pētnieki uzskata, ka lomu spēlēs atmosfēra ir brīvāka un skolēni spēj daudz labāk uztvert, saprast, bet skolotājiem ir vieglāk paskaidrot spēles noteikumus. Spēles izvirzītie mērķi tiek pilnīgāk sasniegti, kā arī paši skolēni izsakās, ka tas rada interesi, ir aktīvs un nav vienmuļš process, un arī dod jaunus iespaidus un zināšanas (Selby, Walker, & Divarkar, 2007).

Svarīgs aspekts spēļu izvēles procesā ir ieguldījums attiecībā uz mācību programmu un mācību mērķiem, jo ne visas spēles ir pielāgotas sākumskolas mācību procesa vajadzībām. Mūsdienās ir arī daudz izklaidējošu spēļu, kas novirza no realitātes, bet ir arī speciālistu atzītas didaktiskās spēles, kuras ir paredzētas mācību procesa organizācijas uzlabošanai un skolēnu motivēšanai (Meij, Albers, & Leemkuil, 2011).

Spēles būtiska nozīme ir apstākļi, ka tā iespaido tās spēlētājus, līdz ar to arī atklājas spēļu loma bērna attīstībā - gan fiziskajā, gan garīgajā (Rauch, 2003).

4. klases skolēni jau ir pietiekami nobrieduši, lai stundas laikā spētu koncentrēties noteiktam uzdevumam. Taču arī šajā vecumā reizēm zūd koncentrācijas spējas, dienas slodze ir nevienmērīga, un to izturēt monotonā darbībā bērnam ir apgrūtināts, tādēļ skolotājiem savā darbībā jāiesaista dažādas metodes. Viena no efektīvākajām ir didaktisko spēļu un to elementu izmantošana stundas laikā, jo tā rada prieka sajūtu un rada pozitīvas emocijas. Būtiska loma didaktiskajām spēlēm ir bērnu valodas un mutvārdu runas attīstībā. Izmantojot didaktiskās spēles, ir iespēja skolēnos attīstīt patiešām nozīmīgas valodas prasmes. Lai tas notiktu, ir nepieciešams gribasspēks no pedagoga puses, jo šāda tipa spēles nav plaši izplatītas. (Puntaka & Badjanova, 2014)

Pētot didaktiskās spēles, to daudzveidību un izmantošanas iespējas literatūras stundās sākumskolā, var secināt, ka ar tām ir iespējams pilnveidot dažādas prasmes, tādas kā lasīšana, runāšana, klausīšanas, saprašana un arī rakstīšana. Lasot kādu literāru darbu, literatūras stundās skolēni var "spēlēties" ar

tekstu, tādējādi izprotot tā nozīmi un būtību dziļāk. Bērni var apgūt jaunus vārdus, izprast teksta struktūru, veidot teatralizētus uzvedumus, kuros pats skolēns iejūtas galvenā varoņa lomā, raksturot tēlus un viņu rīcību, vienlaikus apgūstot daudzveidīgas ētiskās un estētiskās kategorijas. Šādi var mācīties raksturot tēlus ar spēles palīdzību, kas vēlāk, pamatskolas klasēs, skolēniem vieglāk ļauj to darīt, izmantojot arī teorētiskās zināšanas literatūras jomā.

Literāro darbu apguves kontekstā ir vairākas mācību metodes un paņēmieni, kā šo procesu padarīt aizraujošāku. Jebkurš literārais darbs tā lasītājam raisa pārdomas, parāda noteiktas vērtības un sniedz zināšanas. Literārā darba autors to ir uzrakstījis, lai dalītos savā redzējumā, jūtās, emocijās un izpratnē par apkārt notiekošo. Piemēram, arī Voldemārs Zālītis savā darbā “Staburaga bērni” ir atspoguļojis humānās vērtības, kuras ir būtiski izprast un pieņemt dažādu paaudžu viedokļu labākas izpratnes nolūkā. Ētika - tas ir modelis, pēc kura principiem cilvēkam ir jāuzvedas dažādās situācijās. Ētika bērnu izpratnes līmenī akcentē noteiktas vērtības, tādas kā draudzība, godīgums, cieņa, taisnīgums, uzticība u.c. Analizējot ētiskās un estētiskās vērtības literārajos darbos, veidojas izpratne, kā pareizi rīkoties dažādās situācijās un kāda ir morālā atbildība par pieņemtajiem lēmumiem. E. Stikute raksta, ka literārajā darbā ir iespējams saskatīt raksturīgas vietas, kurās izceļas spilgtākie pārdzīvojumi, tēli, ainas, emocijas uz kurām ir vērts pievērst skolēnu uzmanību (Stikute, 2011).

Literārajā darbā “Staburaga bērni” autors ir aprakstījis bērnu ikdienas dzīvi, no kuras mūsdienu bērni varētu daudz ko mācīties un aizgūt: atbalsts un uzmundrinājums, kad viens no draugiem baidās iziet no savas komforta zonas, izpratne par to, kas ir vai nav īstas draudzības pamats, palīdzība pārvarēt bailes, grūtības un šķēršļus, dalīšanās ar savām zināšanām, draudzības iegūšana un uzturēšana, saudzīga attieksme pret dzīvo dabu, zēnu savstarpējā pieķeršanās un uzticēšanās.

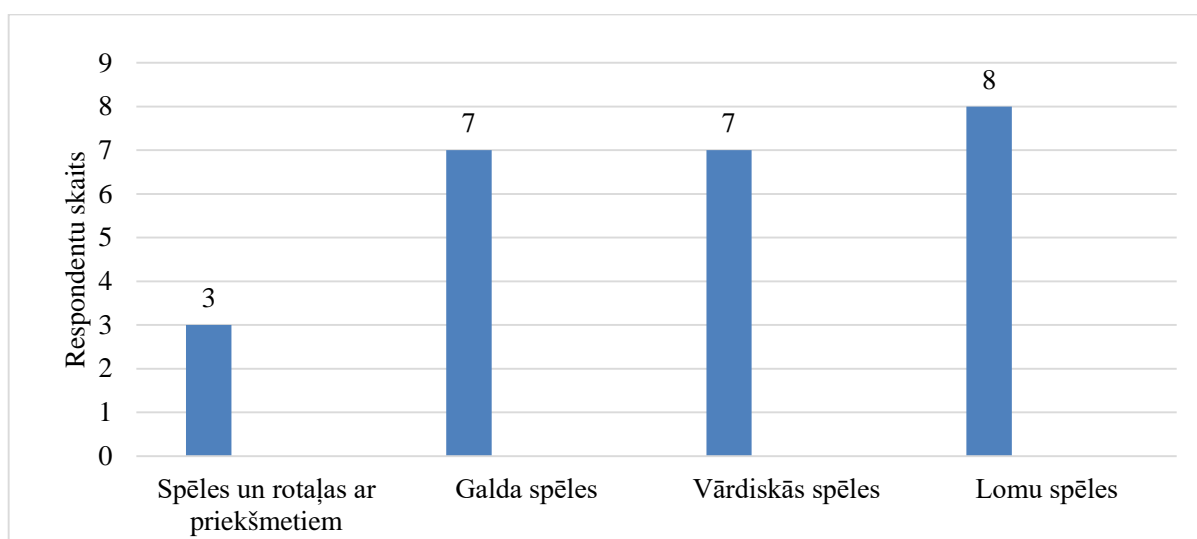
Empīriskais pētījums par didaktisko spēļu izmantošanu *Empirical research on the use of didactic games*

Veicot empīrisko pētījumu pēc literatūras un informācijas avotu izpētes un analīzes, tika organizēta skolotāju anketēšana, lai vērtētu spēļu izmantojamību ētisko vērtību apgūvē, mācot literatūru sākumskolā. Skolotāju anketēšana tika veikta trīs Latvijas skolās Rēzeknes pilsētā, Rēzeknes novadā un Balvos 2019.gada martā. Anketēšanā piedalījās 25 sākumskolas skolotājas.

Pētījuma jautājumā par didaktisko spēļu izmantošanu latviešu valodas stundās ētisko vērtību mācīšanas procesā visi 25 aptaujātie respondenti ir atbildējuši apstipriņoši. Pēc iegūtajiem datiem var secināt, ka didaktiskās spēles stundās ir bieža parādība skolās un skolotāji šo metodi piekopj un izmanto.

Analizējot atbildes uz jautājumu par didaktiskās spēles kā mācību metodes lietojumu tieši literāro darbu apgūvē, var konstatēt, ka arī šajā gadījumā visi respondenti ir vienprātīgi un atbild pozitīvi. Tātad skolotāji spēj piemeklēt attiecīgo didaktisko spēli, kura veicinātu mācību procesu, apgūstot kādu literāro darbu, un pedagogi tās arī sekmīgi izmanto.

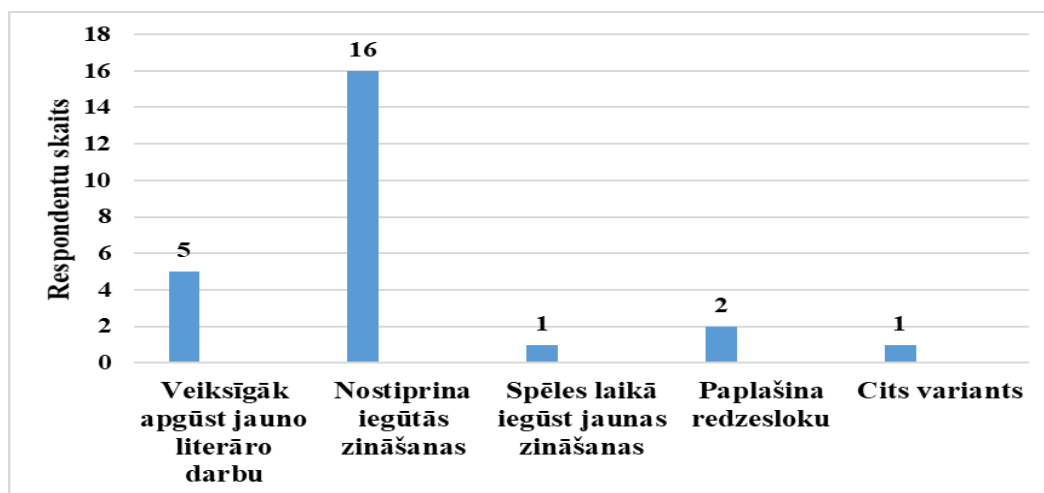
Nākamais jautājums formulēts ar mērķi uzzināt, kurus no didaktisko spēļu veidiem skolotāji izmanto literāro darbu apgūvei. Šoreiz respondentu atbildes dalījās (skatīt 1.attēlu).



1.attēls. Spēļu veidi literatūras apgūves stundās
Figure 1 Types of games on literature acquisition lessons

Vislielāko popularitāti skolotāju vidū ir ieguvušas lomu spēles, jo tajās dalībnieki veiksmīgāk spēj izteikt literāro varoņu raksturus, rīcību un skolēniem var caur sevi izjust literārā darba jēgu. Lomu spēlēs skolēns spēj vairāk atraisīties, caur atveidoto lomu izrādīt vairāk emociju un atvērties. Bet šis spēles veids ir efektīvs tikai tajā gadījumā, ja klasē valda pozitīvas savstarpējās attiecības un skolēnu vidū nav saspīlējuma. Aptaujas rezultāti rāda, ka vienāds skaits pedagogu ir izvēlējušies gan galda spēles, gan vārdiskās spēles. Galda spēļu pozitīvais efekts ir tas, ka šīs spēles disciplinē, mobilizē un kontrolē, bet ir arī pārdomu vērts aspekts, ka šāda veida spēles mazākā mērā nodrošina aktivitāti un attīsta radošumu un rosina skolēnu pašizpausmi, kas bieži vien, apgūstot literāros darbus, ir nepieciešams.

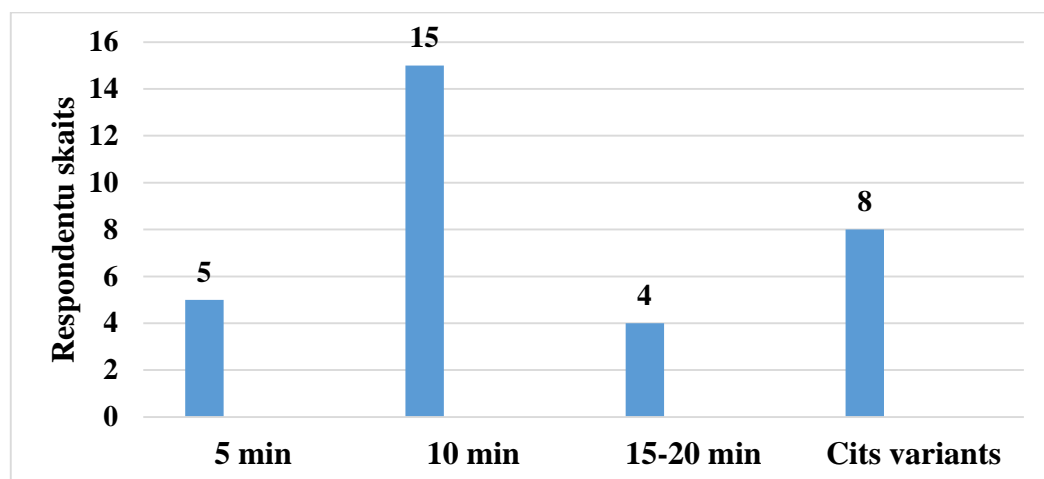
Ir apkopotas atbildes arī uz jautājumu par spēļu izmantošanas ieguvumiem literatūras stundās (skatīt 2.attēlu).



2.attēls. Spēļu izmantošanas ieguvumi literatūras apguves stundās
Figure 2 Benefits of using games on literature acquisition lessons

Vairākums aptaujāto skolotāju uzskata, ka didaktiskās spēles palīdz nostiprināt jau iegūtās zināšanas, jo arī to aktualizācija ir nepieciešama. Atbildēs skolotāji norāda, ka spēle palīdz veiksmīgāk apgūt jauno literāro darbu, jo procesā tiek akcentēti tādi aspekti, kurus tikai izlasot un pārrunājot skolēniem būtu grūtāk saprast. Divi skolotāji uzskata, ka didaktiskās spēles paplašina skolēnu redzesloku. Spēles gaitā izglītojamie apgūst prasmi individuāli strādāt, komandas garu, sadarbības iemaņas, komunikāciju.

Analizējot atbildes uz jautājumu par spēlēm atvēlēto laiku literāro darbu apguves stundā, var konstatēt, ka didaktiskajām spēlēm pedagogi velta vidēji 10 minūtes (skatīt 3.attēlu).



3.attēls. Spēlēm izmantotais laiks
Figure 3 Time used for games

10 minūtes, iespējams, nav pietiekams laiks, lai vispārīgi iejustos spēlē un izanalizētu spēles gaitu, bet tas noteikti ir pietiekams, lai spēle tiktu izprasta un to vēlāk varētu turpināt darīt brīvajā laikā. Laiks, ko skolēni patērē spēlēšanai, ir atkarīgs no konkrētās mācību tēmas, spēles mērķiem, uzbūves un uzdevumiem. Ja literārajā darbā ietvertais virsmērķis un ētisko vērtību komplicētība prasa vairāk uzmanības un laika jautājumu pienācīgai, dziļākai izpratnei, konkrētai spēlei izmantojamais laiks var pagarināties.

Secinājumi *Conclusions*

Analizējot pedagoģisko, psiholoģisko, vēsturisko literatūru, tika atrastas atziņas, kuras ļauj secināt, ka didaktiskās spēles literāro darbu apgūvē ir nozīmīgas un ar tām var panākt labus rezultātus mācībās arī kompetenču pieejas kontekstā. Spēle rada mācību motivāciju un prieku, kas ieinteresē skolēnus pašiem uzzināt vairāk.

1) Skolotājam jāseko līdzi aktualitātēm pedagoģijā, didaktisko spēļu teorētisko aspektu pētījumiem, kā arī profesionāli jāpilnveidojas, lai kompetenču pieejas kontekstā nodrošinātu kvalitatīvu izglītību skolēniem.

2) Sākumskolas posmā viena no piemērotākajām mācību metodēm ir didaktiskās spēles. Spēle ir nepiespiesta, neitrāla, dabiska darbība, kura nerada skolēnu pretestību, bet piesaista uzmanību un rada interesi par notiekošo.

3) Didaktiskās spēles iespējams pielāgot vajadzīgajam tematam un izmantot dažādos stundas posmos atkarībā no izglītības satura un attiecīgā vecumposma īpatnībām. Lai veicinātu skolēnu interesi un mācību motivāciju par literatūras apguvi sākumskolas klasēs, svarīga ir skolotāju prasme organizēt bērnam saistošu mācību procesu, veidojot to, izmantot dažādas metodes un paņēmienus, lai skolēni, apgūstot arī latviešu klasiskos literāros darbus, to darītu ar prieku un gūtu pozitīvas emocijas.

4) Didaktiskās spēles to praktiskajā pielietojumā sniedz nozīmīgu ieguldījumu skolēnu zināšanu padziļināšanā, kā arī būtisku ētikas jēdzienu (draudzība, skaistais, izpalīdzība) izpratnē.

5) Literāro darbu mācīšanas procesā vēlams ne tikai tos izlasīt, bet arī pārrunāt ar skolēniem, ko izlasītais darbs sniedz - kādas vērtības, zināšanas, attieksmes tas atklāj.

6) Literatūras stundā, izmantojot spēļu elementus, ir būtiski akcentēt ētiskās un estētiskās vērtības, kas ir nozīmīgas bērna personības un rakstura īpašību izveidē.

Summary

The aim of the article is to study and analyze the using of games in learning the ethical values of literary narratives in primary school. Methods of the research: study of theoretical literature, questionnaire for primary school teachers, processing and interpretation of the data obtained.

For literature, one of the main objectives is to promote the development of the emotional, creative and intellectual capabilities of a pupil, understanding of its diversity, exploring the heritage of literature. Learning is valuable to the need for self-actualization, because the pupil must be connected to modern and personal life. The game method is still up-to-date for this purpose. Diverse games help students understand the meaning of life, important values.

The main conclusions are following: games can produce very good results in learning process, the game creates learning motivation and pleasure, and pupils are interested in learning more; an important aspect is to learn ethical values when reading literature in primary school. Didactic games improve pupils' knowledge, help in the sense of important concepts (friendship, beautiful, helpful). The teacher must follow the latest improvements in education, the development of the theory of didactic games, and develop himself in all areas in order to provide a high-quality education for pupils in the context of the competence approach.

Literatūra References

- Aryabkina, I., & Spiridonova, A. (2016). A Poly-Artistic Approach as a Mechanism of Primary School Children Emotional Generosity Development in Artistic- and Aesthetic Behaviour. *Procedia - Social and Behavioral Sciences, Volume 237*, 1277-1283. Retrieved from <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042817302100>
- Calcagni, E., & Lago, L. (2018). The Three Domains for Dialogue: A framework for analysing dialogic approaches to teaching and learning. *Learning, Culture and Social Interaction, Volume 18*, 1-12. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2210656117302611>
- Laiveniece, D. (2000). *Valodas metodikas didaktiskie jautājumi*. Rīga: Raka.
- Meij, H., Albers, E. & Leemkuil, H. (2011). Learning from games. *British Journal of Educational Technology, Volume 42*, 15.-18. Retrieved from <http://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=16&sid=cbc23076-3f01-4bc4-89fc-502a98a3631f%40sessionmgr106&hid=118>
- Puntaka, Ž., & Badjanova, J. (2014). *Didactic games during school lessons to facilitate reading literacy development among first-formers*. Retrieved from <http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=9&sid=cbc23076-3f01-4bc4-89fc-502a98a3631f%40sessionmgr106&hid=118&bdata=Jmxhbmc9cnUmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=101460100&db=a9h>
- Rauch, E. (2003). *Interviewing a didactic game*. Retrieved from <http://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=15&sid=cbc23076-3f01-4bc4-89fc-502a98a3631f%40sessionmgr106&hid=118>
- Ruthven, K., & Hofmann, R. (2016). A research-informed dialogic-teaching approach to early secondary school mathematics and science: the pedagogical design and field trial of the ePiSTEMe. intervention. *Research Papers in Education 32*(1), 1-23.
- Selby, G., Walker, V., & Diwakar, V. (2007). A comparison of teaching methods: interactive lecture versus game playing. *Medical Teacher 29*(9), 972-4. Retrieved from

- https://www.researchgate.net/publication/5690092_A_comparison_of_teaching_methods_Interactive_lecture_versus_game_playing
- Stikute, E. (2011). *Latviešu literatūras didaktika*. Rīga: Raka.
- Skalberga, A., Rudzītis, J., Stikute, E., & Sprinģe, A. (2004). *Mācību priekšmetu programmas paraugs literatūrā 4.-9.klasei. 1. variants*. Pieejams http://visc.gov.lv/pedagogiem/program/pamskol/prog.shtml?lit4_91
- Yakovleva, Y.V., & Goltsova, N.V. (2016). Information and Communication Technologies as a Means of Developing Pupils' Learning Motivation in Elementary School. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 233(17), 428-432. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042816314124>
- Zariņa, S. (2018). Ceļā uz prasmīgu lasītāju un rakstītāju. *Tagad. Zinātniski metodisks izdevums*. Rīga: LVA, 115-125.