

**DIDAKTISKĀ SPĒLE 5-6 GADUS VECU BĒRNU  
KOGNITĪVAJĀ ATTĪSTĪBĀ**  
*Didactic game for 5-6 years old children's cognitive development*

**Jana Buboviča**

Rīgas 37.vidusskolas struktūrvienības vadītāja

**Abstract.** *The article raised in 5-6 year-old children's cognitive development process and contributing factors. Emphasizes the didactic essence of the game and the importance of a child's life activities. It describes the structure and benefits of the child during the game.*

*Target for updating the didactic significance of the game for 5-6 years old children's cognitive development in order to obtain a practical study, affirmative or negative information. A study conducted by demonstrating the usefulness of didactic games the child's cognitive development, for example, 69.3% of girls and 60.2% boys have mastered the ability to observe and explore, show curiosity and a desire to solve problems, demonstrate constructive thinking.*

**Keywords:** *cognitive development, didactic game, intellectual development, math concepts, speech.*

**Ievads**

***Introduction***

Didaktiskās spēles, uzdevumi, kā arī izdales materiāli ir viens no svarīgākajiem nosacījumiem bērnu kognitīvajā attīstībā pirmsskolā, jo var izraisīt uzmanību, interesi un aktivitāti. Bērniem ir iespēja parādīt savas prasmes un iemaņas rotaļnodarbību laikā.

No pirmsskolas didaktikas izriet, ka bērna attīstību varam uzskatīt par pilnvērtīgu tikai tad, ja viņa darbība ir interesanta un nozīmīga pašam bērnam.

Pētījuma mērķis: aktualizēt didaktiskās spēles nozīmi 5-6 gadu vecu bērnu kognitīvajā attīstībā.

Pētījuma metodes: bērnu attīstības karšu analīze

**Didaktiskās spēles būtība un nozīme bērna dzīvesdarbībā**

***Didactic essence of the game and the importance of a child's life activities***

Didaktiskā spēle ir viena no mācību metodēm, kuras laikā vienlaicīgi īstenojas divas īpašības: mācību - izzinošā un rotaļīgi-aizraujošā. Šīs metodes īpašības palīdz pirmsskolniekiem vieglāk pāriet no vienas darbības uz citu, kā arī šī procesa laikā viņi vieglāk uztver zināšanas un veido sapratni par apkārtējo pasauli. Didaktisko spēļu saturs veido bērnos noteiktu attieksmi pret apkārtējās vides procesiem, dabu, priekšmetiem, darbu, padziļina zināšanas par savu dzimto vietu, apkārtējiem cilvēkiem, viņu nacionālo piederību un nodarbošanos.

Ar didaktiskās spēles starpniecību tiek attīstīti visi bērnu spēju veidi, īpaši bērna kognitīvās spējas. Attīstītas kognitīvās spējas ļauj mācību procesā labāk

apgūt zināšanas un prasmes un vingrināties daudzveidīgos spēju veidus izmantot ikdienas dzīvē.

Atšķirībā no tradicionālajām mācību metodēm, kurās skolotājs skaidro, māca, didaktiskās spēles laikā sniegtās zināšanas tiek uztvertas, nevis tieši, bet pastarpināti. Bērni gūst, zināšanas spēlējoties, izpilda spēles noteikumus, nezinot mācību mērķi.

A.S.Makarenko uzsver, ka „Laba spēle ir kā labs darbs. Tos vieno kopējs domāšanas veids un darba apstākļi, radošā izpausme, atbildības sajūta. Darbs ir cilvēka dalība sabiedrības un kultūras veidošanā, materiālajā ražošanā, kā arī sociālo vērtību pamatā. Darbam ir nopietni mērķi, kas jāsasniedz, kuri nav spēlei, bet spēle iemāca bērnam tās īpašības, kuras nepieciešamas darba mērķu sasniegšanai.” (Makarenko, 1957)

Didaktiskās spēles darbības aprakstam un analīzei ir veltīts milzīgs literatūras klāsts. Pastāv vairākas definīcijas, kuras atspoguļo didaktiskās spēles jēdziena skaidrojumu. Piemēram,

- spēle nemateriāla darbība ar apmācošu, izklaidējošu saturu (Benca, 1997)
- spēle ir izklaide, atpūta, izziņas darbība, treniņš, mācība un saskarsmes prasmes veidotāja (Elisone, Greja, 1996) ;
- laba spēle nodrošina darbības efektivitāti (Makarenko, 1957);
- spēle spēj attīstīt tādēļ, ka pašas spēles ģenēzes dziļumos, tās pirmavotos ir emocijas, bet tās savukārt darbina kustību orgānus, uzmanību, iztēli, domāšanu (Černova, 2009)

A.V.Zaporožecs uzskata, ka „didaktiskai spēlei jāveicina vispārēja bērna attīstība. Didaktisko spēli nepieciešams precīzi sastādīt un organizēt, pirms tam skolotājam noformulējot spēles mērķi. Spēles mērķis tiek sastādīts, pamatojoties uz šādiem jautājumiem:

- kādas zināšanas un prasmes skolēni apgūs didaktiskās spēles laikā?
- kuram spēles posmam jāpievērš vislielākā uzmanība?
- kādi audzinošie mērķi tiks sasniegti didaktiskās spēles laikā?
- cik skolēnu piedalīsies spēlē?
- kādi didaktiskie materiāli būs nepieciešami?
- cik ilgi tiks spēlēta spēle?
- kā nodrošināt visu skolēnu dalību spēlē? (Zaporožecs, 1986)

### **5-6 gadus vecu bērnu kognitīvās attīstības raksturojums** *Cognitive Development of 5-6 year-old child's age*

Raksturot precīzi 5-6-gadīgo bērnu attīstības procesu ļoti grūti, tāpēc ka bērni nav vienādi. Ir bērni, kuri attīstās ātrāk (akselerāti), citi – lēnāk. Vienota likuma, kas noteiktu visu bērnu attīstību, nav, taču eksistē divi galvenie faktori, kas palīdz bērnam mobilizēt savus spēkus attīstībai, savu iekšējo potenciālu: vecāku un citu pieaugušo cilvēku mīlestība un ticība bērnam.

Kā uzskata pedagogi un psihologi tādi kā D.Lieģeniece (1999), E.Černova (2009), R.Kaņepēja (2012), V.Golubeva (2007), D.B.Elkonins (1999) u.c., ka pirmsskolas skolotājam jāpatur prātā, ka vienas didaktiskās spēles ietvaros uzdevumi var būt kopīgi visiem un tikpat labi ir iespējams uzdevumus diferencēt katram tās dalībniekam, jo didaktiskās spēles laikā pilnveidojas prasmes un zināšanas un tiek veicināta bērna kognitīvā attīstība.

Pamatojoties un uzticoties Daugavpils universitātes metodiskajam materiālam „Obligātās pirmsskolas un sākumskolas izglītības izvērtējums un pilnveides iespējas” un noteikumiem par pirmsskolas vadlīnijām aktualizēšu, ka kognitīvā attīstība ietver sevī: sensoro attīstību, uztveri, atmiņu, uzmanību, domāšanu un runu, intelektu un iztēli.

Sešgadīgais bērns ir spējīgs sistemātiski aplūkot priekšmetu. Vienkārša attēla aplūkošanas laiks pirmsskolas audzēkņiem pakāpeniski pieaug (3-4 g. – 6 min. 8 sek., 5 g. – 7 min. 8 sek., 6 g. – 10 min. 3 sek.) (Černova, 2008). Pieaug bērna zinātkāre un viņa novērošanas spēja.

Tātad var secināt, ka sešgadīgiem bērniem:

- atmiņa, savienojoties ar runu un domāšanu, iegūst intelektuālu raksturu;
- vārdiskā atmiņa paplašina izziņas darbības sfēru, sāk veidoties tīšā atmiņa;
- palielinās uzmanības noturības laiks. Uztvere attīstās kopā ar citiem kognitīviem procesiem, veidojot lasīt un rakstīt prasmi, motivāciju;
- rodas parādību cēloņsakarību izpratne; zinātkāres rādītāji ir bērna jautājumi; rodas tieksme skaidrot parādības un procesus; sāk veidoties šādas domāšanas īpašības: patstāvība, elastīgums, vērīgums;
- savā verbālajā jaunradē iekļauj personāžus cilvēciskās dzīves situācijās, apveltot viņus ar cilvēciskām domām, pārdzīvojumiem, rīcībām. Bērns interpretē dzīvnieku uzvedību kā cilvēcisku, atspoguļojot tajā savu sociālo pieredzi (Noteikumi par pirmsskolas vadlīnijām, 2012, Lieģeniece, 1999, Kaņepēja, 2012, Černova, 2003)

Mūsdienās aktuāla ir A.Dauges atziņa: mēs vairs neticam, ka cilvēks var pilnveidoties un nerimstoši iet uz priekšu, ka viņš dzīvo tikai sev un sevī, tikai pats no sevis smeldams; augstu attīstības līmeni indivīds sasniedz tieši savstarpējā došanās un ņemšanā, kas notiek starp radošo personību un sociālo vidi (Dauge, 1928)

### **Pētījuma metodoloģija** *Research methodology*

Pētījums tika īstenots sadarbībā ar aktīviem un inovatīvi ievirzītiem pirmsskolas skolotājiem, kuri tika pieaicināti kā reālo situāciju pārzinoši eksperti. Ekspertu izvirzīšanai tika ņemti vērā sekojošie kritēriji:

- 1) pedagogiskā darbinieka izglītība;

- 2) pedagoga darba stāžs pirmsskolas izglītības iestādē;
- 3) spēja vērot, noteikt un piefiksēt bērna attīstības īpatnības didaktiskajās spēlēs.




28 pirmsskolas izglītības skolotāji veica 5-6 gadīgo bērnu mācību sasniegumu izvērtēšanu, kur 36,9% respondentu ir no Zemgales priekšpilsētas, 26,2% respondentu ir no Latgales priekšpilsētas, 11,3% respondentu ir no Kurzemes priekšpilsētas, 20,5% respondentu ir Vidzemes priekšpilsētas un 5,1% respondentu ir no Rīgas rajona Babītes pagasta.

Pētījuma metodes: Bērnu attīstības karšu analīze.

Galvenie dokumenti, kas tika izmantoti, lai veiktu šo analīzi, bija bērnu attīstības kartes, kas lielā mērā liecina par bērnu sasniegumiem pirmsskolas izglītības iestādē.

Šodien jau neviens neapšaubā viedokli, ka bērna attīstībā visnozīmīgā ir spēle, spēle kā darba forma un spēle kā metode. Visnozīmīgākā darbā ar 5-6 gadīgiem bērniem ir didaktiskā spēle, tāpēc tika izstrādāta anketa skolotājiem ar mērķi noskaidrot dominējošās mācību darbības metodes.

Anketēšanā piedalījās 28 respondenti vecumā no 22 gadiem līdz 73 gadiem. Vidējais respondentu vecums ir 42,4 gadi. Vidējais darba stāžs pirmsskolas izglītības sistēmā 14,3 gadi.

Bērnu attīstības līmeņa īpatnības	10		27.8%
Bērnu konkrētā vecumposma īpatnības	8		22.2%
Nodarbībā veicamie uzdevumi	18		50%

1.attēls. Skolotāju atbildes uz jautājumu: „Kādus svarīgākos faktoros Jūs esat izvirzījuši didaktisko spēļu atlasei rotaļnodarbību laikā veicinot bērnu kognitīvo attīstību?”

(Buboviča, 2014)

*Figure 1 Teachers' answers to the question: "What kind of key factors you have raised didactic game selection rotaļnodarbību time promoting children's cognitive development?"*

(Buboviča, 2014)

Aplūkojot 1.attēlu skolotāji minēja, ka atlasot didaktiskās spēles, kas veicina bērnu kognitīvo attīstību būtiskie faktori ir – nodarbībā veicamie uzdevumi, tad seko bērna attīstības līmeņa īpatnības un bērna konkrētā vecumposma īpatnības.

Analizējot 2.attēlu var secināt, ka 79,3% aptaujāto pirmsskolas skolotāju kā galveno metodi darbā ar 5-6 gadus veciem bērniem izmanto didaktiskās spēles un rotaļas, kas liecina par to, ka didaktiskā spēle rada spilgti attīstošās jomas virzību, ļauj bērnam atkārtot daudzveidīgas praktiskas darbības, izjutot garīgas un patstāvīgas reālas piepūles rezultātus.

Didaktiskās spēles un rotaļas	23		79.3%
Radošās rotaļas	5		20.7%
Iesniegto atbilžu summa	28		

2. attēls. Skolotāju atbildes uz jautājumu: „Kādas metodes Jūs visbiežāk izmantojat savā darbā apgūstot mācību materiālu?” (Buboviča, 2014)

*Figure 2 Teachers' answers to the question: "What methods you use most often in your work teaching learning materials?" (Buboviča 2014)*

### Bērnu attīstības karšu analīze *Children's development map analysis*

Analizējot bērnu attīstības kartes tika noskaidrots, ka 49 respondenti apmeklēja pirmsskolas izglītības iestādi no 1,5.gadu vecuma, 116 respondenti apmeklēja pirmsskolas izglītības iestādi no 3.gadu vecuma un 31 respondents apmeklēja pirmsskolas izglītības iestādi no 5.gadu vecuma.

1.tabula

**Runas attīstīšana** (Didaktiskās spēle 5-6 gadus vecu bērnu kognitīvajā attīstībā, 2014)  
*Speech development (Didactic game for 5-6 years old children's cognitive development, 2014)*

Runas attīstīšana (Bērna mācību sasniegumi pirmsskolā) \* Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2)  
Crosstabulation

			Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2)	
			1	2
Runas attīstīšana (Bērna mācību sasniegumi pirmsskolā)	1- apguvuši	Count % within Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2)	61 69,3%	64 59,3%
	2- daļēji apguvuši	Count % within Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2)	20 22,7%	36 33,3%
	3- nav apguvuši	Count % within Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2)	7 8,0%	8 7,4%
Total	Count % within Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2)	88 100,0%	108 100,0%	

Analizējot 1.tabulu var secināt, ka 69,3% meiteņu un 59,3% zēnu ir apguvuši valodas uztveri, ar izpratni klausās valodu, atbild uz vārdisku informāciju, ar valodas palīdzību izskaidro idejas un izjūtas, 22, 7 % meiteņu un 33,3% zēnu ir daļēji apguvuši runas prasmes, 8% meiteņu un 7,4% zēnu nav apguvuši runas attīstīšanu.

2.tabula

**Runas attīstīšana** (Didaktiskās spēle 5-6 gadus vecu bērnu kognitīvajā attīstībā, 2014)  
*Speech development* (Didactic game for 5-6 years old children's cognitive development, 2014)

Runas attīstīšana (Bērna mācību sasniegumi pirmsskolā) \* Respondenta vecums Crosstabulation

			Respondenta vecums		Total
			5	6	
Runas attīstīšana (Bērna mācību sasniegumi pirmsskolā)	1- apguvuši	Count	81	44	125
		% within Respondenta vecums	69,8%	55,0%	63,8%
	2- daļēji apguvuši	Count	29	27	56
		% within Respondenta vecums	25,0%	33,8%	28,6%
	3- nav apguvuši	Count	6	9	15
		% within Respondenta vecums	5,2%	11,3%	7,7%
Total	Count	116	80	196	
	% within Respondenta vecums	100,0%	100,0%	100,0%	

Savukārt, sagrupējot respondentus pa vecumiem (skat. 2. tabulu) 69,8% respondentu 5 gadu un 55% respondentu 6 gadu vecumā ir apguvuši runas prasmi, 25% respondentu 5 gadu vecumā un 33,8% respondentu 6 gadu vecumā ir daļēji apguvuši, 5,2% respondentu 5 gadu vecumā un 11, 3% respondentu 6 gadu vecumā nav apguvuši runas attīstīšanu.

3.tabula

**Kognitīvā attīstība** (Didaktiskās spēle 5-6 gadus vecu bērnu kognitīvajā attīstībā, 2014)  
*Cognitive development* (Didactic game for 5-6 years old children's cognitive development, 2014)

Kognitīvā attīstība (Bērna mācību sasniegumi pirmsskolā) \* Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2) Crosstabulation

			Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2)	
			1	2
Kognitīvā attīstība (Bērna mācību sasniegumi pirmsskolā)	1- apguvuši	Count	61	65
		% within Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2)	69,3%	60,2%
	2- daļēji apguvuši	Count	20	33
		% within Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2)	22,7%	30,6%
	3- nav apguvuši	Count	7	10
		% within Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2)	8,0%	9,3%
Total	Count	88	108	
	% within Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2)	100,0%	100,0%	

Aplūkojot 3. tabulu 69,3% meiteņu un 60,2% zēnu ir apguvuši prasmi novērot un izpētīt, izrāda zinātkāri un vēlēšanos risināt problēmas, demonstrē konstruktīvo domāšanu, demonstrē vispārējās zināšanas, 22,7% meiteņu un 30,6% zēnu ir daļēji apguvuši kognitīvās prasmes, 8% meiteņu un 9,3% zēnu nav apguvuši kognitīvās prasmes.

**Kognitīvā attīstība** (Didaktiskās spēle 5-6 gadus vecu bērnu kognitīvajā attīstībā, 2014)  
*Cognitive development* (Didactic game for 5-6 years old children's cognitive development, 2014)

Kognitīvā attīstība (Bērna mācību sasniegumi pirmsskolā) \* Respondenta vecums Crosstabulation

			Respondenta vecums		Total
			5	6	
Kognitīvā attīstība (Bērna mācību sasniegumi pirmsskolā)	1- apguvuši	Count	82	44	126
		% within Respondenta vecums	70,7%	55,0%	64,3%
	2- daļēji apguvuši	Count	28	25	53
		% within Respondenta vecums	24,1%	31,3%	27,0%
	3- nav apguvuši	Count	6	11	17
		% within Respondenta vecums	5,2%	13,8%	8,7%
Total	Count	116	80	196	
	% within Respondenta vecums	100,0%	100,0%	100,0%	

Sagrupējot respondentus pa vecumiem (skat. 4.tabulu) 70,7% respondentu 5 gadu vecumā un 55% respondentu 6 gadu vecumā ir apguvuši kognitīvās prasmes, 24,1% respondentu 5 gadu vecumā un 31,3% respondentu 6 gadu vecumā ir daļēji apguvuši kognitīvās prasmes, 5,2% respondentu 5 gadu vecumā un 13,8% respondentu 6 gadu vecumā nav apguvuši kognitīvās prasmes.

**Intelektuālā attīstība** (Didaktiskās spēle 5-6 gadus vecu bērnu kognitīvajā attīstībā, 2014)  
*Intellectual development* (Didactic game for 5-6 years old children's cognitive development, 2014)

Intelektuālā attīstība (Bērna mācību sasniegumi pirmsskolā) \* Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2) Crosstabulation

			Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2)	
			1	2
Intelektuālā attīstība (Bērna mācību sasniegumi pirmsskolā)	1- apguvuši	Count	63	62
		% within Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2)	71,6%	57,4%
	2- daļēji apguvuši	Count	18	36
		% within Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2)	20,5%	33,3%
	3- nav apguvuši	Count	7	10
		% within Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2)	8,0%	9,3%
Total	Count	88	108	

5. tabulā 71,6% meiteņu un 57,4% zēnu ir apguvuši intelektuālās prasmes, 20,5% meiteņu un 33,3% zēnu ir daļēji apguvuši intelektuālās prasmes, 8% meiteņu un 9,3% zēnu nav apguvuši intelektuālās prasmes.

6.tabula

**Intelektuālā attīstība** (Didaktiskās spēle 5-6 gadus vecu bērnu kognitīvajā attīstībā, 2014)  
*Intellectual development* (Didactic game for 5-6 years old children's cognitive development, 2014)

Intelektuālā attīstība (Bērna mācību sasniegumi pirmsskolā) \* Respondenta vecums Crosstabulation

		Respondenta vecums		Total
		5	6	
3) Intelektuālā attīstība (Bērna mācību sasniegumi pirmsskolā)	1- apguvuši	Count 80	Count 45	Count 125
		% within Respondenta vecums 69,0%	% within Respondenta vecums 56,3%	% within Respondenta vecums 63,8%
	2- daļēji apguvuši	Count 29	Count 25	Count 54
		% within Respondenta vecums 25,0%	% within Respondenta vecums 31,3%	% within Respondenta vecums 27,6%
	3- nav apguvuši	Count 7	Count 10	Count 17
		% within Respondenta vecums 6,0%	% within Respondenta vecums 12,5%	% within Respondenta vecums 8,7%
Total		Count 116	Count 80	Count 196
		% within Respondenta vecums 100,0%	% within Respondenta vecums 100,0%	% within Respondenta vecums 100,0%

Aplūkojot 6.tabulu, var secināt, ka 69% respondentu 5 gadu vecumā un 56,3% respondentu 6 gadu vecumā ir apguvuši intelektuālās prasmes, savukārt nav apguvuši 6% respondentu 5 gadu vecumā un 12,5% respondentu 6 gadu vecumā.

7.tabula

**Lasīšanas un rakstīšanas sākumi** (Didaktiskās spēle 5-6 gadus vecu bērnu kognitīvajā attīstībā, 2014)  
*Reading and writing beginnings* (Didactic game for 5-6 years old children's cognitive development, 2014)

Lasīšanas un rakstīšanas sākumi (Bērna mācību sasniegumi pirmsskolā) \* Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2) Crosstabulation

		Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2)	
		1	2
Lasīšanas un rakstīšanas sākumi (Bērna mācību sasniegumi pirmsskolā)	1- apguvuši	Count 57	Count 59
		% within Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2) 64,8%	% within Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2) 54,6%
	2- daļēji apguvuši	Count 22	Count 38
		% within Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2) 25,0%	% within Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2) 35,2%
	3- nav apguvuši	Count 9	Count 11
		% within Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2) 10,2%	% within Respondenta dzimums (Sieviete = 1, Vīrietis = 2) 10,2%
Total		Count 88	Count 108

7. tabulā 64,8% meiteņu un 54,6% zēnu ir apguvuši lasīšanas un rakstīšanas sākumus, 25% meiteņu un 35,2% zēnu ir daļēji apguvuši lasīšanas un rakstīšanas sākumus, 10,2% gan meiteņu, gan zēnu nav apguvušu lasīšanas un rakstīšanas sākumus.



**Lasīšanas un rakstīšanas sākumi** (Didaktiskās spēle 5-6 gadus vecu bērnu kognitīvajā attīstībā, 2014)

**Reading and writing beginnings** (Didactic game for 5-6 years old children's cognitive development, 2014)

Lasīšanas un rakstīšanas sākumi (Bērna mācību sasniegumi pirmsskolā) \* Respondenta vecums  
Crosstabulation

			Respondenta vecums		Total
			5	6	
3) Lasīšanas un rakstīšanas sākumi (Bērna mācību sasniegumi pirmsskolā)	1- apguvuši	Count	74	42	116
		% within Respondenta vecums	63,8%	52,5%	59,2%
	2- daļēji apguvuši	Count	34	26	60
		% within Respondenta vecums	29,3%	32,5%	30,6%
	3- nav apguvuši	Count	8	12	20
		% within Respondenta vecums	6,9%	15,0%	10,2%
Total	Count	116	80	196	
	% within Respondenta vecums	100,0%	100,0%	100,0%	

8.tabulā aplūkojot respondentu vecumus, var secināt, ka tikai 59,2% respondentu 5 un 6 gadu vecumā ir apguvuši lasīšanas un rakstīšanas sākumus, 30,6% respondentu 5 un 6 gadu vecumā ir daļēji apguvuši lasīšanas un rakstīšanas sākumus, 10,2% respondentu 5 un 6 gadu vecumā nav apguvuši lasīšanas un rakstīšanas sākumus.

### Secinājumi

Apgūtais un analizētais teorētiskais mantojums ļauj aktualizēt didaktiskās spēles neatsveramo nozīmi 5-6 gadīga bērna kognitīvās attīstības veicināšanā.

Didaktiskā spēle ļauj ne tikai aktīvi iesaistīt bērnus rotaļnodarbību mācību darbā, bet arī aktivizē bērnu izziņas intereses. Spēle palīdz skolotājam nodot skolēnam sarežģīto mācību materiālu interesantā un saprotamā veidā. No tā izriet, ka didaktiskās spēles izmantošana ir nepieciešama 5-6 gadus veciem bērniem pirmsskolā.

Didaktiskā spēle atšķiras no parastās spēles ar to, ka tai ir stingri reglamentēta struktūra, kuru ievērojot, spēlei rodas izglītojoša nozīme. Izmantojot didaktiskās spēles tiek paaugstināta bērnu interese, veidots daudzveidīgs un emocionāls mācību process, samazināts bērnu nogurums, attīstās uzmanība, atjautība, sacensības gars, izpalīdzība.

Veiktais pētījums pārlicinoši parāda didaktiskās spēles lietderību bērna kognitīvajā attīstībā, piemēram, 69,3% meiteņu un 60,2% zēnu ir apguvuši prasmi vērot un izpētīt, izrāda zinātkāri un vēlēšanos risināt problēmas, demonstrē konstruktīvo domāšanu.

Jebkurai didaktiskai spēlei, kas tiek piedāvāta pirmsskolā, ir jābūt jēgpilnai, t.i., tai jāattīsta bērnu domāšana, jāpaplašina redzesloks, tāpēc skolotājam jāizvēlas tāda didaktiskā spēle, kura būtu atbilstoša bērnu spējām

### Summary

Mastering and analyzed the theoretical heritage allows to update the didactic plays a unique role in 5-6 year-old children's cognitive development.

Didactic game allows you to not only actively involve children activity lesson teaching, but also activates children's cognitive interests. The game helps the teacher to put a student learning complex material in an interesting and understandable way. It shows that the didactic games require the use of 5-6 year olds in pre-school.

Didactic game is different from the usual games with the fact that it is a highly regulated entity which is subject, decided to have an educational role. Using didactic games for children is increased interest, created a varied and emotional learning process, reduced fatigue child develops attention, ingenuity, competitive spirit, helpfulness.

Any Educative game that is being offered at pre-school, there must be meaningful, that is, it has to develop children's thinking, expand their horizons, so the teacher must select a didactic game, which is appropriate for children's abilities.

### Literatūra References

1. Benca, K. (1997). *Mācību spēles un rotaļas bērniem no 3 gadu vecuma*. Rīga, Zvaigzne ABC, LV- 126.lpp.
2. Černova, E. (2009). Methodology of Game's Function in the Pre-school. *Starptautiskās zinātniskās konferences materiāli 2009.gada 27.-28.februāris*, Rēzekne
3. Černova, E. (2008). *Metodiskais materiāls „Obligātās pirmsskolas un sākumskolas izglītības izvērtējums un pilnveides iespējas” izstrāde*, -DU un darba grupa, 266.lpp. Pieejams: [http://izm.izm.gov.lv/upload\\_file/Petijums\\_Daugavpils\\_Universitate.pdf](http://izm.izm.gov.lv/upload_file/Petijums_Daugavpils_Universitate.pdf)
4. Černova, E. (2003). *Praktikums pirmsskolas sadarbības pedagogijā*. Rīga, SIA „Izglītības soļi”, 41.lpp.
5. Černova, E. (2003). *Pirmsskolas pedagogiskā procesa būtība, īpatnības un saturs. Es gribu iet skolā*. Rīga, SIA „Puse Plus” 191.lpp.
6. Elisone, Š., Greja, D. (1996). *365 radošo spēļu dienas bērniem no 2 gadiem*. Rīga, Iljus, LV-383.lpp.
7. Golubeva, V. (2007). *Pirmsskolas pedagoga rokasgrāmata*. Rīga. SIA Izglītības soļi, 308.lpp.
8. Kaņepēja, R.(2012) *Ceļā uz skolu: bērnu sagatavošana pamatizglītības ieguvei*. Rīga, Zvaigzne ABC, LV- 270.lpp.
9. Kaņepēja, I., R., Giluča, V. ( 2003). *Pirmsskolas izglītības iestādes un ģimenes sadarbības formas un metodes. Es gribu iet skolā.-* Rīga, SIA „Puse Plus” 191.lpp.
10. Lieģeniece, D.(1999). *Kopveseluma pieeja audzināšanā*. Rīga, RaKa, LV- 262.lpp.
11. Zaporožecs, A.V. (1955). *Psiholoģija: mācību līdzeklis priekšskolas pedagogiskajām skolām*. Rīga: Latvijas Valsts izdevniecība. LV- 168.lpp.
12. Макаренко, А.С. (1957). *Игра*, Соч. т. 4– М.:Академии педагогических наук, RUS – 376
13. Сухомлинский, В.А. (1972). *Сердце отдаю детям*. Киев. : Рад. школа, RUS- 244 с.
14. Эльконин, Д.Б. (1999). *Психология игры* – М.: Владос, RUS – 352 с.

Mag. paed. **Jana Buboviča**

Rīgas 37.vidusskolas struktūrvienības vadītāja  
e-pasts: [jana.bubovica@inbox.lv](mailto:jana.bubovica@inbox.lv)  
tālrunis: 26622938