



Interaktīvas aktivitātes otrās un trešās svešvalodas apguvei skolēniem ar un bez priekšzināšanām spāņu un franču valodas

Jeļena Magdiča

10.03.2026

Interaktīvās metodes

Interaktīvās metodes ir aktīva sadarbība starp skolotāju un skolēniem, kā arī starp pašiem skolēniem. Tās palīdz:

- **Attīstīt** gan pašizpratni, gan saskarsmes prasmes.
- **Veicināt** skolēnu zinātkāri un vēlmi pašiem atklāt.
- **Radīt** motivāciju un attīstīt radošu problēmu risināšanu.
- **Mācīt** patstāvīgi uzņemties atbildību par savu mācīšanos.

Aktivitāšu kategorijas

Gramatikas un
leksikas radoša
atkārtošana

Spēles un
sacensības

Informācijas
apmaiņa

Radošā
pašizpaušme

Gramatikas un leksikas radoša atkārtošana

Dienas frāze (*La phrase du jour*)

Mērķis: nostiprināt gramatikas struktūras un paplašināt vārdu krājumu, vienlaikus attīstot skolēnu radošumu un runāt prasmi.

- Skolotājs uz tāfeles uzraksta teikuma modeli ar skaidri iezīmētu maināmo daļu.
- **Piemēram:** *Katru dienu es ēdu **abolu**, jo tas ir **veselīgi**. / Chaque jour, je mange **une pomme** parce que **c'est bon pour la santé**.)*
- Katrs skolēns pēc kārtas izveido savu teikumu, aizstājot iezīmētu daļu ar saviem vārdiem.
- **Piemēram:** *Šovakar es dodos **uz teātri**, jo tur ir interesanta izrāde. / Ce soir je vais **au théâtre** parce qu'il y a un spectacle intéressant.*

Gramatikas un leksikas radoša atkārtošana

Man patīk, tev patīk, viņam patīk" (J'aime, tu aimes, il aime)

Mērķis: Nostiprināt darbības vārdu konjugāciju, attīstīt skolēnu uzmanību un klausīšanās prasmes.

➤ Skolēni veido teikumu ķēdi, mainot darbības vārda personu:

Pirmais skolēns pasaka teikumu par sevi piem., *Es lasu grāmatu./Je lis un livre.*

Otrais skolēns pārveido to 2. personā piem., *Tu lasi grāmatu. / Tu lis un livre.*

Trešais skolēns pārveido to 3. personā piem., *Viņš/viņa lasa grāmatu. / Il/elle lit un livre.*

➤ Aktivitāti var pielāgot, izmantojot gramatiskos laikus un arī daudzskaitļa formas (mēs, jūs, viņi/viņas).

Spēles un sacensības

Kuģu kauja" (Bataille navale)

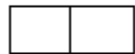
Mērķis: Nostiprināt darbības vārdu konjugāciju, veidojot pareizus teikumus dažādos laikos un ar dažādiem vietniekvārdiem.

- Spēles laukuma asis (A, B, C... un 1, 2, 3...) tiek aizstātas ar gramatiskām kategorijām.
- **Horizontālā ass ir vietniekvārdi** (*Je, Tu, Il, Nous...*), bet **vertikālā – darbības vārdi** (*être, avoir, aller...*).
- Spēlētāji uz saviem laukumiem ievieto kuģus (1–4 rūtiņas).
- Lai "šautu" pa lauciņu, skolēnam jāizveido pareizs teikums, piemēram: *Mēs esam/Nous sommes*.
- Otrs skolēns atbild *Touché!/Trāpīts!, Coulé!/Nogremdēts!* vai *À l'eau!/Ūdenī!*, bet tikai tad, ja teikums ir gramatiski pareizs. Kļūdas gadījumā gājiens tiek zaudēts automātiski.

Variānts: Asis var mainīt atbilstoši tēmai: apgērbi + krāsas

Bataille navale

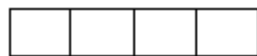
Les navires



Touché



Coulé



À l'eau

Mes bateaux

	Je	Tu	Il	Nous	Vous	Ils
Etre						
Avoir						
Aller						
Prendre						

Les bateaux de mon adversaire

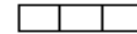
	Je	Tu	Il	Nous	Vous	Ils
Etre						
Avoir						
Aller						
Prendre						

Bataille navale

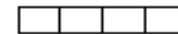
Les navires



Touché



Coulé



À l'eau

Mes bateaux

	Green	Yellow	Red	Purple	Black	Brown
						
						
						
						

Les bateaux de mon adversaire

	Green	Yellow	Red	Purple	Black	Brown
						
						
						
						

Spēles un sacensības

Dzīvie skaitļi

Mērķis: Vizuāli un praktiski apgūt skaitļu veidošanas principu, nostiprināt skaitļa vārdu zināšanas un attīstīt klausīšanās prasmes un reakcijas ātrumu.

- Divi vai vairāki skolēni nostājas klases priekšā, katrs turot kartīti ar ciparu (no 1 līdz 9). Atkarībā no pozīcijas (labajā pusē – desmiti, kreisajā – vieni utt.), viņi nosauc savu skaitļa daļu. Pēc tam skolēni mainās vietām, veidojot jaunu skaitli.
- **Piemērs:** Skolēns ar ciparu 2 (desmitos) saka "divdesmit", bet skolēns ar ciparu 4 (vienos) saka "četri". Klase nolasa kopā: "divdesmit četri". Samainoties vietām, veidojas "četrdesmit divi".
- **Sarežģītie skaitļi:** Metode ir īpaši efektīva, lai vizuāli izskaidrotu sarežģīto franču skaitļu (piemēram, $75 = 60 + 15$ vai $95 = 4 \times 20 + 15$) veidošanas loģiku, iesaistot vairāk skolēnu.



Informācijas apmaiņa

Trūkstošā informācija

Mērķis: Attīstīt komunikatīvās prasmes, praktiski lietojot jautājumu uzdošanu un atbildēšanu, lai iegūtu trūkstošo informāciju.

- Katrs skolēns pārī saņem darba lapu (A vai B versiju) ar daļēji aizpildītu informāciju. Lai aizpildītu savas darba lapas tukšās vietas, skolēniem ir jāuzdod jautājumi viens otram un jāiegūst trūkstošā informācija.
- **Piemērs:** Skolēnam A ir informācija par Pjēra profesiju, bet skolēnam B tā trūkst. Skolēns B jautā: "*Kāda ir Pjēra profesija?/Quelle est la profession de Pierre?*", lai iegūtu atbildi un pabeigtu savu uzdevumu.
- **Variānts:** Tēmas var būt dažādas: stundu saraksts, iepirkumu saraksts, dienas plāns utt.

A

	Nationalité	Langues parlées	Age	Profession	Famille
Monsieur Soulier	Français		53 ans		
Madame Lesoleil		Polonais et roumain		Boulangère	Un mari et trois enfants
Jacques et Anne	Marocains	Arabe			
Mélanie et Julie			17 ans et 25 ans	Chanteuses	
Mon ami					
Vous					
Votre partenaire					

B -Quelle est la nationalité de monsieur Soulier ?
 A -Il est...
 B -Quelles langues parle madame Lesoliel ?
 A -Elle parle ...

B - Quel âge a monsieur Soulier ?
 A - Il a ...
 B - La famille de monsieur Soulier est grande ?
 A -Non, elle est petite/grande...

B

	Nationalité	Langues parlées	Age	Profession	Famille
Monsieur Soulier		Français et italien		Garagiste	Une femme et une fille
Madame Lesoleil	Polonaise		47 ans		
Jacques et Anne			33 ans et 38 ans	Musicien et écrivaine	Deux fils
Mélanie et Julie	Anglaises	Anglais et espagnol			Des parents, des grands-parents et des cousins
Mon ami					
Vous					
Votre partenaire					

B -Quelle est la nationalité de monsieur Soulier ?
 A -Il est...
 B -Quelles langues parle madame Lesoliel ?
 A -Elle parle ...

B - Quel âge a monsieur Soulier ?
 A - Il a ...
 B - La famille de monsieur Soulier est grande ?
 A -Non, elle est petite/grande...

Informācijas apmaiņa

Manā skapī ir... (Dans mon armoire il y a ...)

Mērķis: Nostiprināt apgērba un krāsu leksiku, attīstīt klausīšanās prasmes.

- Katrs skolēns saņem lapu ar diviem tukšiem skapjiem – *Mans skapis/Mon armoire* un *Mana kaimiņa skapis /Armoire de mon voisin*.
- Vispirms individuāli uzzīmē un izkrāso 5–7 apgērba gabalus savā skapī.
- Pāros skolēns A apraksta savu skapi (*Manā skapī ir zila kleita /Dans mon armoire, il y a une robe bleue...*), skolēns B klausās un zīmē dzirdēto. Tad maina lomas.
- Aktivitātes beigās skolēni salīdzina oriģinālos zīmējumus ar tiem, ko uzzīmējis partneris, klausoties aprakstu.

Mon armoire



Armoire de mon voisin



Radošā pašizpaušme

Kur es esmu ? (Où suis-je?)

Mērķis: Apgūt un nostiprināt telpiskos prievārdus *devant/ priekšā, derrière/ aiz, entre/ starp, à côté de/ blakus, en face de/ pretī*, praktiski aprakstot savu atrašanās vietu reālā telpā.

➤ Katrs skolēns brīvi izvēlas vietu klasē. Pēc kārtas apraksta savu pozīciju, izmantojot divus atskaites punktus – attiecībā pret citiem skolēniem un attiecībā pret klases objektiem.

➤ **Piemērs:**

*Es esmu **priekšā** Mišeļam, **pretī** Marijai.* / Je suis **devant** Michel, **en face de** Marie.

*Es esmu **pie** durvīm, **pretī** logam.* (Je suis **devant** la porte, **en face de** la fenêtre.



Radošā pašizpaušme

Mans mīlākais tērps (Ma tenue préférée)

Mērķis: Nostiprināt apģērba un krāsu leksiku, attīstīt runāt prasmi.

- Mājās skolēni nofotografē vai atrod sava mīlākā tērpa attēlu un pievieno to kopīgajai *Padlet* sienai.
- Izmantojot divus "laimes ratus" (piemēram, *Wordwall*), tiek nejauši izvēlēts viens skolēns, kurš prezentēs, un otrais – kura klasesbiedra tērps viņam būs jāapraksta.
- **Piemērs:** Jānis tiek izvēlēts, lai aprakstītu Annas publicēto tērpa attēlu.



Ma tenue préférée



Ma tenue préférée



Radošā pašizpaušme

Zosu spēle (Jeu de l'oie)

Mērķis: Attīstīt prasmi uzdot jautājumus un atbildēt uz tiem, veicināt dabisku komunikāciju par personīgām tēmām un nostiprināt apgūto leksiku.

- Spēlētāji pēc kārtas met kauliņu un pārvietojas pa lauciņiem. Katrs lauciņš pieprasa uzdevumu – atbildēt uz jautājumu par sevi, uzdot jautājumu klases biedram vai izpildīt valodas uzdevumu.
- Veiksmīga izpilde – paliec uz vietas. Kļūda – atpakaļ uz iepriekšējo lauciņu. Uzvar pirmais, kas sasniedz lauciņu *Gagné!*



Jeu de l'oie

Parle de ta famille	Demande à ton camarade sa saison préférée.	Quelles langues parles-tu ?	Quelle est ta nationalité ?	Dis la date de ton anniversaire ?
Passe ton tour	Gagné  Quel temps fait-il aujourd'hui ?			Quelles langues étudies-tu ?
Quelle est ta profession ?				Passe ton tour
Décrit ton voisin				Quels cours as-tu aujourd'hui ?
Que portes-tu aujourd'hui ?				Quelle est ta matière préférée ?
				Compte de 10 à 40.
Début	Dis ton âge	Dis ton adresse	Présente-toi.	Ta saison préférée

Paldies par uzmanību!
