



## PRĀTA SPĒLES

### Apakšvirsraksts "Zināšanas aizrauj!"

#### **Programmas mērķis:**

Programmas mērķis ir mudināt jauniešus uzzināt vairāk un celt vispārējās erudīcijas līmeni sabiedrībā. Ar viktorīnām skolās gribam parādīt, ka apgūt jaunas zināšanas ir aizraujoši, un, ka jauniešu vidū var izcelties arī šādi.

#### **Programmas uzdevums:**

Jaunā paaudze bieži ir ar šaurām specifiskām zināšanām, tāpēc vēlamies paplašināt viņu redzesloku un palīdzēt labāk saprast pasaules likumsakarības. Programmas uzdevums ir papildināt zināšanas, kas palīdzēs jauniešiem būt konkurētspējīgākiem darba tirgū.

#### **Programmas ilgums :**

50 minūtes

#### **Programmas satura apraksts:**

- Viktorīnā ir priekšmetu integrācija, kur iespējams pielietot visos mācību priekšmetos apgūtās zināšanas. Lai izdomātu atbildi uz kādu no jautājumiem, būs vajadzīgas plašas zināšanas dažādās tēmās.
- Ar šo spēli mēs veicinām interesi par pasauli un dažādiem mācību priekšmetiem – ģeogrāfiju, vēsturi, literatūru, dabas zinībām, latviešu valodu, literatūru, mūziku, mākslu un sportu.
- Programmā paredzētas 45 minūtes interaktīva spēle ar erudīcijas spēļu vadītāja skaidrojumiem par pareizajām atbildēm. Tas veido saturu tā, ka pasākumā nav tikai pareizās vai nepareizās atbildes uzzināšana, bet arī zināšanu papildināšana un aizmirstā atsvaidzināšana. Pēdējās 5 minūtes notiek labāko trīs dalībnieku apbalvošana.
- Kopumā 50 jautājumi tiek uzdoti par dažādām vispārīgām tēmām, kas parasti ir apgūtas mācību procesā.
- Tiek uzdoti tekstuāli jautājumi ar atbilžu variantiem.
- Spēlē tiek izspēlēti arī vizuālie jautājumi, gan arī jautājumi audio - video formātā.
- Iegūtie punkti tiek skaitīti pēc katras jautājumu kārtas izspēles.
- Spēle notiek elektroniskā vidē, pareizās atbildes jāiesniedz ar mobilā tālruņa palīdzību.

- Ar pozitīvas sacensības garu un inovatīviem tehnoloģiskiem risinājumiem mēs aicinām jauniešus uzzināt vairāk!

**Rezultātu apraksts:**

Līdzšinējās Latvijas novadu skolēnu atsauksmes ir parādījušas teicamus rezultātus un pārsteidzoši pozitīvas atsauksmes par programmas saturu. Nodarbības notiek pozitīvas sacensības gaisotnē, un mudina jauniešus tupināt uzzināt vairāk arī ārpus mācību obligātā satura.

**Programmas vadītājs un autors:**

Jānis Svemps, Mg. Oec., prāta spēļu erudīts

**Optimālais dalībnieku skaits:**

Vienā nodarbībā optimāli ir 30 skolēni.

Ja ir interese, - iespējams programmu pielāgot plašākai auditorijai. Šādos gadījumos programmas tehniskais aprīkojums, satura izveide un izmaksas tiek atrunātas atsevišķi.

**Skolēnu atsauksmes par rīkoto pasākumu**

Pievienojam skolu jauniešu pēc 2019.gada nodarbībām iesniegtās atsauksmes:

1. "Man patika, ka šī viktorīna nebija par kādu noteiktu tēmu. Ar šīs viktorīnas palīdzību sapratu savas vājās un stiprās puses. Paldies par iedrošināšanu doties uz "Gudrs vēl gudrāks!" Gaidiet mūs!"
2. "Man ļoti patika šī spēle, ļoti aizraujoši, interesanti pavadīts laiks, attīstot un asinot prātu. Patika daudzveidīgie un interesantie jautājumi."
3. "Man ļoti patika tas, cik dažādi bija jautājumi un ka vadītājs pēc daudziem jautājumiem arī ko paskaidroja. Šķiet, ka arī iemācījos ko jaunu. Varētu atkārtot ko līdzīgu!"
4. "Jā, lūdzu brauciet vēl! Bija ļoti interesanti, un varēja sajūst azartu!"
5. "Man ļoti patika! Varēja redzēt ieguldīto laiku un darbu. Ļoti interesanti jautājumi par dažādām tēmām.."
6. "Man ļoti patīk - nedaudz garlaicīgajā ikdienā šādas spēles iederas. Dod nelielu spriedzi un sacensības garu, kas liekas riktīgi forši!"
7. "Man ļoti patika, it īpaši jautājumi par seno Grieķiju, jo tāda veida tēmas, šķiet, ļoti interesantas, kā arī man ļoti patika uzdevumi ar mūzikas piemēriem!"
8. "Man ļoti patika šī viktorīna. Kaut vai visus jautājumus nezināju, bet tagad zināšu. Ar viktorīnas palīdzību var gan atsaukt atmiņā, gan arī iemācīties ko jaunu."
9. "Man ļoti patika šī spēle, ļoti aizraujoši, interesanti pavadīts laiks, attīstot un asinot prātu. Patika daudzveidīgie un interesantie jautājumi."

10. "Man ļoti patika tas, cik dažādi bija jautājumi un ka vadītājs pēc daudziem jautājumiem arī ko paskaidroja. Šķiet, ka arī iemācījos ko jaunu. Varētu atkārtot ko līdzīgu!)"
11. "Man šī spēle ļoti patika, jo viņā nebija jautājumi tikai par vienu tēmu, bet par daudz un dažādām. Man ļoti patiktu, ja būtu iespēja pildīt vēl šādus testus. Bija super!!!"
12. "Viktorīna tika novadīta ļoti labi, bija interesanti, jo jautājumi bija par dažādām tēmām. Forši, ka varēja iegūt balviņas un noteikti gribētu šo atkārtot."
13. "Man ļoti patika šī stunda. Man patika tas, ka kahoot bija dažādi jautājumi un bija iespēja padomāt par dažādām tēmām. Patika arī tas, ka jautājumus bieži paskaidroja mums."

### Par spēļu vadītāju:



**Jānis Svemps** ir Rīgas Valsts 1.ģimnāzijas absolvents, kas pēc ekonomikas zinātņu studijām 11 darba gadus ir pavadījis banku sektorā kā darījumu vadītājs privātpersonu kredītēšanā, uzsākot darbu "Parex" bankā; vēlāk turpinot izaugsmi "Bankā Citadele".

Šobrīd jau trešo gadu Jānis strādā dzīvības apdrošināšanas nozarē, sadarbojoties gan ar privātpersonām, gan uzņēmumiem.

Jau kopš studiju laika interese par erudīcijas spēlēm ir kļuvusi par Jāņa ikdienas brīvā laika aktīvu sastāvdaļu. Labi un izcili rezultāti ir gūti tādās TV spēlēs kā "Zini vai mini", "Veiksme, Intuīcija, Prāts" (VIP), "Risks", "Pārbaudi, vai zini vairāk par Kreipānu?", kā arī regulāros erudītu cīņu forumos. Prāts tiek asināts arī dažādos ikmēneša un iknedēļas erudītu veidotajos pasākumos: "Ogres Intelektuālais Klubs", "Sporta Viktorīna", "Lielā Viktorīna", u.c.

Jānis ir ieguvis bakalaura grādu Banku Augstskolā, maģistra grādu starptautiskajās ekonomiskās attiecībās Latvijas Universitātē, un 2019.gada sākumā izveidojis biedrību "Nāc Spēlēt" ar mērķi – radīt sabiedrībai interesi pavadīt brīvo laiku saturīgās sarunās ar prieku.

Ar cieņu un uz sadarbību,

Jānis Svemps

“Nāc Spēlēt”, biedrība



**NĀC SPĒLĒT**

vingrini prātu

tel. +371 29 276 279

e-pasts: [janis@nacspelet.lv](mailto:janis@nacspelet.lv)

[www.nacspelet.lv](http://www.nacspelet.lv)

Facebook kots: “Nāc Spēlēt”

Instagram kots: nac\_spelet