



Ērgļu novads

Ērgļu novada pašvaldība

## ĒRĢĻU VIDUSSKOLA

Reģ. Nr. 4413900131. Oškalna iela 6, Ērgļi, Ērgļu pagasts, Ērgļu novads, LV-4840

tālrunis 64871292, e- pasts: [ergvsk@latnet.lv](mailto:ergvsk@latnet.lv)

---

APSTIPRINĀTS

ar Ērgļu vidusskolas direktores

2017.gada 5.oktobra rīkojumu Nr. 51

**Grozījumi: 2018. gada 28 augusta rīkojums Nr.49**

KĀRTĪBA Nr.12

### ĒRĢĻU VIDUSSKOLAS MOTIVĀCIJAS SPĒLES „Izkrāso IKdienu!” KĀRTĪBA

Motivācijas spēle „Izkrāso IKdienu!” izveidota saskaņā ar Ērgļu vidusskolas vīziju – **ikkatram ir iespējas un katrs gūst panākumus** – un vērtībām - **cieņa, mērķtiecība un sadarbība**.

Mērķis: **pamanīt un novērtēt katru skolēna individuālos sasniegumus, kas ir ieguldījums kopējā klases izaugsmes kontā, kopīgi izvirzot un sasniedzot mērķus, un svinot uzvaras.**

Piedaloties spēlē ikvienam Ērgļu vidusskolas skolēnam un visai klasei kopā ir iespēja sevi apliecināt un gūt panākumus, iemācoties

- cienīt līdzcilvēkus, viņu viedokļus un vērtības;
  - mērķtiecīgi darboties, lai sasniegtu savu labāko rezultātu;
  - sadarboties, esot gan labam līderim, gan komandas biedram;
  - izjust gandarījumu par uzvaru.
1. Katram skolēnam un klasei kopumā ir iespējas apliecināt sevi kādā no spēles jomām:
    - 1.1. Mācības - tiek izvērtēts skolēna ieguldījums mācību darbā, izaugsme, dalība olimpiādēs.
    - 1.2. Personības izaugsme - tiek pamanīts un novērtēts skolēna darbs, sasniedzot sev izvirzītu mērķi.
    - 1.3. Sociālā aktivitāte – skolēni apliecina sevi un iepriecina citus, organizējot pasākumus.
    - 1.4. Iniciatīva – tiek novērtēta skolēnu ideja, iniciatīva un uzņēmība, īstenojot kādu izaicinošu projektu.
    - 1.5. Skolas publiskā tēla veidošana – atzinīgi tiek novērtēti skolēna raksti skolas avīzē un jaunrade.
    - 1.6. Sports – skolēni mērķtiecīgi gūst panākumus sportā.
    - 1.7. Saimniecība – mazi un lieli darbi, kas veido patīkamu skolas vidi.
    - 1.8. Īpašais “Paldies” – par negaidītu labu darbu, kas pārsteidz un apliecina skolēna mērķtiecību, cieņu pret citiem un sadarbības prasmes.
  2. Spēles norise:
    - 2.1. Katrs skolēna sasniegums tiek pamanīts un novērtēts ar punktu - zīli, kas tiek piešķirta individuāli, bet krājas kopējā klases labo darbu un sasniegumu kontā – burkā saskaņā ar punktu/zīļu tabulu (skat. pielikumu 1).

- 2.2. Skolēnu sasniegumi tiek pārrunāti iknedēļas klases stundā. Skolēns ieraksta savu veikumu plānotajā “Mani sasniegumi”, klases vecākais apkopo rezultātus klases kopējā sasniegumu lapā (skat. pielikumu 2).  
( ar grozījumiem, kas izdarīti ar 28.08.2018. rīkojumu Nr.49)
- 2.3. Katru mēnesi tabula tiek iesniegta direktorei un nākamā mēneša pirmajā piecminūtē klase saņem visas iegūtās zīles.  
( ar grozījumiem, kas izdarīti ar 28.08.2018. rīkojumu Nr.49)
- 2.4. Rezultāts tiek rēķināts, dalot visu skolēnu iegūto zīļu skaitu ar skolēnu skaitu, tātad rezultāts ir vidējais zīļu skaits uz vienu skolēnu.
- 2.5. Spēlei ir 3 līmeņi. Sasniedzot noteiktu zīļu skaitu uz vienu skolēnu, klase svin pirmo mazo uzvaru. Turpinot spēli, tiek sasniegta otrā uzvara, tad trešā lielā uzvara. (skat. pielikumu 3).
3. Šajā spēlē uzvar ikviens - katrs individuāli un klase kopumā.
  - 3.1. Katrs skolēns, kurš piedalās, kļūst mērķtiecīgāks, lepojas ar sasniegumiem un atrod jaunas iespējas gūt panākumus.
  - 3.2. Klase saliedējas kā komanda, jo tiek novērtēts ikkatra ieguldījums un meklētas iespējas kopīgi krāt sasniegumu punktus – zīles kopējai uzvarai.
  - 3.3. Katra uzvara ir svētki klasei. Balvas par divām pirmajām uzvarām ir nelielas un motivē klasi sasniegt lielo uzvaru – 100 EUR klases kopējam pasākumam.