



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

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.