



# PROJEKTA

## rokasgrāmata

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

Izdevējs:

**Jaunatnes starptautisko programmu aģentūra**

Mūkusalas iela 41, Rīga, LV-1004, Latvija

Rīga, 2017

Šis projekts finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu.

Šī publikācija atspoguļo vienīgi autora uzskatus, un Komisijai nevar uzlikt atbildību par tajā ietvertās informācijas jebkuru iespējamo izlietojumu.



## Ievads

Ienākot ikdienas mācību darbā, informācijas un komunikācijas tehnoloģijas (IKT) veicina jaunāko mācību metožu plašu izmantošanu – skolotāji ātrāk uzzina par labo praksi, skolēni un skolotāji var komunicēt un sadarboties, izmantojot internetā piedāvātos sadarbības rīkus neatkarīgi no atrašanās vietas.

Ieviešot kompetenču pieeju, mainās arī skolotāja loma mācību procesā. No autoritatīva informācijas avota skolotājs pārtop par radoša to izpētes procesa līdzdalībnieku, mentoru, konsultantu, skolēnu patstāvīgas darbošanās organizatoru. Tā veidojas pilnvērtīga skolēnu un skolotāju sadarbība.

Viena no veiksmīgākajām metodēm, īstenojot kompetenču pieeju izglītībā, ir projektu metode.

Lai skolēniem un skolotājiem palīdzētu veiksmīgāk plānot projektu gaitu un izvērtēt rezultātus, eTwinning Nacionālais atbalsta dienests piedāvā projektu vērtēšanas kritērijus.

Rokasgrāmatā doti eTwinning projektu labās prakses piemēri, tajā skaitā bezmaksas rīki sadarbībai un komunikācijai, kā arī minētas biežāk sastopamās nepilnības projektu īstenošanā.

Rokasgrāmata noderēs visiem, kas veido eTwinning projektus, kā arī skolotājiem, kas ikdienas mācību darbā izmanto projektu metodes un IKT rīkus.

## Kas ir eTwinning?

eTwinning ir Eiropas skolu sadarbības tīkls, kura mērķis ir veicināt izglītības iestāžu sadarbību, izmantojot informācijas un komunikācijas tehnoloģijas.

eTwinning ir Eiropas Savienības programmas izglītības, apmācības, jaunatnes un sporta jomā **“Erasmus+” aktivitāte**, kura tiek īstenota, izmantojot projektu kā metodi mācību un audzināšanas procesā un veicinot pedagogu profesionālo pilnveidi IKT un valodu jomā.

eTwinning piedāvā drošu bezmaksas sadarbības platformu [www.etwinning.net](http://www.etwinning.net), kurā 36 Eiropas valstu (skolas no Eiropas Savienības, Lihtenšteinas, Norvēģijas, Islandes un Turcijas, kā arī no Bijušās Dienvidslāvijas republikas Maķedonijas, Bosnijas un Hercegovinas, Albānijas un Serbijas) izglītības darbinieki var darboties drošā interneta vidē:

- veidot virtuālos sadarbības projektus un izvietot metodiskos materiālus;
- piedalīties interešu grupās;
- bez maksas izmantot videokonferences rīku *Adobe Connect* sadarbībai ar citiem kolēģiem;
- piedalīties tiešsaistes semināros (vebināros) un tiešsaistesursos par IKT izmantošanu mācību procesā;
- atrast sadarbības partnerus citiem projektiem.

## Ko piedāvā eTwinning?

- atrast sadarbības partnerus platformā [www.etwinning.net](http://www.etwinning.net);
- plānot un īstenot mācību projektu par sevis izvēlētu tēmu;
- strādāt virtuāli drošā projekta vidē TwinSpace;
- apmainīties idejām ar kolēģiem no visas Eiropas;
- iegūt starptautisku atzinību;
- piedalīties nacionāla un starptautiska mēroga pedagogu profesionālās pilnveides pasākumos gan klātienē, gan tiešsaistē.

## Kas var iesaistīties?

- jebkura veida un līmeņa izglītības iestādes, kuras nodrošina izglītību bērniem un jauniešiem vecumā no 3 līdz 19 gadiem;
- jebkura mācību priekšmeta skolotāji, direktori, bibliotekāri un citi izglītības iestādes darbinieki.

## Kāpēc iesaistīties eTwinning?

- lai mācību procesu padarītu starptautisku, attīstītu skolēnu svešvalodu un starpkultūru komunikācijas prasmes;
- lai iegūtu starptautisku pieredzi un domu apmaiņu ar pedagogiem dažādās valstīs;
- lai popularizētu savu un skolas pieredzi;
- lai iegūtu zināšanas par citu tautu kultūru kopīgajām un atšķirīgajām iezīmēm;
- lai pilnveidotu savas svešvalodu prasmes;
- lai gūtu iemaņas darbā ar IKT;
- lai varētu pieteikties dalībai starptautiskos pedagogu profesionālās pilnveides pasākumos un izvirzīt savu projektu dažādām balvām;
- lai praktiski vērotu nodarbības, kā ar bērniem un jauniešiem strādā kolēģi citās valstīs, gūtu idejas un iedvesmu.

# Projektu metode

Projektu metode ir individuāli vai grupā organizēts darbs kāda projekta izstrādei vai īstenošanai. Projekta metode tiek izmantota kā līdzeklis skolēnu patstāvīgas mācīšanās aktivizēšanai – tā dod iespēju iemācīties formulēt problēmas, pētīt, meklēt un iegūt jaunu informāciju, risināt problēmu u. tml. Grupu projekta darbā skolēni apgūst nozīmīgu sociālo prasmju pieredzi.<sup>1</sup>

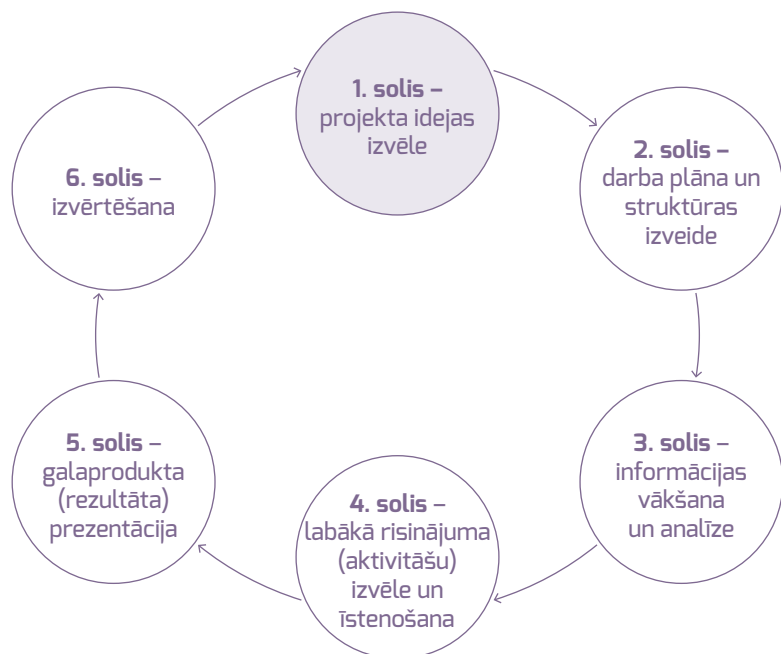
Vārds „projekts” ir cēlies no latīņu vārda *projicere* un nozīmē „veikt izmaiņas, izmainīt”. Projekts ir:

- a) plānota darba vai darbības posms, kas ir pabeigts noteiktā laika periodā un ar noteiktu mērķi;
- b) pētījums par kādu konkrētu tēmu, veikts noteiktā laika periodā.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pedagoģijas terminu skaidrojošā vārdnīca. Rīga: Zvaigzne ABC, 2000. – 140. lpp.

<sup>2</sup> Cambridge online dictionary, 2015 <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/project>

## Projekta soļi:



Projekta mērķis sniedz vispārēju priekšstatu par to, ko projekta īstenootājs vēlas sasniegt (kas būs mainījies pēc projekta īstenošanas un kā tas izskatīsies).

Projekta uzdevumi ir īstermiņa mērķi, kuri tiks realizēti, lai sasniegtu gala rezultātu.

### Jautājumi pārdomām:

- Kāpēc projekts būs saistošs skolēniem?
- Ko skolēni projektā iemācīsies, kāds projekta rezultāts palīdzēs viņiem to apgūt?
- Kas skolēniem jāpaveic un jāapgūst, lai sasniegtu kvalitatīvu projekta rezultātu?
- Kāds papildu ieguvums būs no tā, ka projekts tiks realizēts, sadarbojoties vairākām skolām?
- Kādas aktivitātes organizēsiet un kā izmantosiet IKT, lai nodrošinātu skolēnu sadarbību tiešsaistē projekta laikā?
- Kādam vajadzētu būt kvalitatīvam projekta rezultātam?
- Kā organizēsiet paveiktā izvērtēšanu projekta laikā un tā noslēgumā?

### Jautājumi projekta izvērtēšanai:

- Kādi rādītāji liecinās par to, ka uzdevumi ir izpildīti un mērķi sasniegti?
- Kad notiks vērtēšana un kāda būs vērtēšanas procedūra?
- Kā tiks fiksēti vērtēšanas rezultāti?

### 6 projekta vērtēšanas kritēriji:



1. Skolēnu iesaiste



4. Sadarbība ar partneriem



2. Sasaiste ar mācību saturu



5. IKT lietojums projektā



3. Komunikācija starp partneriem



6. Rezultāti, izvērtējums, ietekme

## Projektu piemēri

*Papīrs man zināmais un nezināmais* ("Nacionālā eTwinning balva 2015" finālists)

**Skola:** Jūrmalas pirmsskolas izglītības iestāde "Zvaniņš" (projekta vadītāja I.Veidmane)

**Skolēnu vecums:** 2-10 gadu

**Projekta īstenošanas laiks:** 2015. gada janvāris – jūnijs

Projekta ietvaros notiek izziņošas un radošas aktivitātes, izmantojot izlietu papīru. Tiek izspēlētas sadarbības partneru sagatavotās papīra spēles un rotaļas, ar mērķi veicināt izziņas procesu attīstību un sensorās spējas; sekmēt un pilnveidot valodas prasmes.

*MAVEN - MATH Via ENGLISH* ("Nacionālā eTwinning balva 2015" uzvarētājs)

**Skola:** Daugavpils Saskaņas pamatskola (projekta vadītāja A.Spihala)

**Skolēnu vecums:** 5-13 gadu

**Projekta īstenošanas laiks:** 2014./15.m.g.

Projekta ideja – iedvesmot skolēnus mācīties matemātiku angļu valodā neformālā atmosfērā, izmantojot video/audio stundas ar ārvalstu partneriem, interaktīvas spēles tiešsaistē, stāstus ar matemātisku rēbusu sacerēšanu, ka arī, saistot matemātikas un angļu valodas mācību programmas ar citu priekšmetu mācību programmām.

*Matemātiskās multfilmas* ("Nacionālā eTwinning balva 2016" uzvarētājs nacionālo projektu grupā)

**Skolas:** Dobeles 1.vidusskola, Babītes vidusskola (projekta vadītājas I.Zvaigznone un D.Sipola)

**Skolēnu vecums:** 8-10 gadu

**Projekta īstenošanas laiks:** 2015./16.m.g.

Skolēni paši izdomā dažādus teksta uzdevumus matemātikā. Sadarbība notiek vairāku mācību priekšmetu ietvaros. Skolēni veido video, kuros tiek ekranizēti dažādi teksta uzdevumi. Projekta materiāli tiek apkopoti kopējā blogā.

*Green missions* ("Nacionālā eTwinning balva 2016" uzvarētājs, Eiropas eTwinning balva 2016)

**Skola:** Daugavpils Saskaņas pamatskola (projekta vadītāja N.Karpenko)

**Skolēnu vecums:** 9-11 gadu

**Projekta īstenošanas laiks:** 2015./16.m.g.

Projektā piedalās 4 valstis. Skolēni tiek sadalīti starptautiskās grupās un katra grupa patstāvīgi plāno sadarbību, izmantojot IKT rīkus – dodas dažādās ar ekoloģiju saistītās misijās, piemēram, atkritumu otrreizējā pārstrādes, veselīga uztura misijās. Rezultātus grupas atspoguļo TwinSpace vidē. Katra grupa saņem punktus atbilstoši veikto darbu kvalitātei.

*Wall - Wizards At Language Learning* ("Nacionālā eTwinning balva 2015" finālists)

**Skola:** Daugavpils Saskaņas pamatskola (projekta vadītāja T.Revina)

**Skolēnu vecums:** 11-12 gadu

**Projekta īstenošanas laiks:** 2014./15.m.g.

WALL projekta mērķis ir attīstīt skolēnu angļu valodas prasmes ar kopīgām, interaktīvām aktivitātēm pilsētvidē. Katras sadarbības skolas "burvju" komandas darbošanās notiek saistībā ar pilsētas dzīvi un situācijām, ar kurām tās iedzīvotāji sastopas ikdienā.

*Soundtrackers* ("Nacionālā eTwinning balva 2014" finālists, Eiropas eTwinning balva 2014)

**Skola:** Bērnu un jauniešu centrs "Rīgas Skolēnu pils" (projekta vadītāja T.Gvozdeva)

**Skolēnu vecums:** 10-15 gadu

**Projekta īstenošanas laiks:** 2013.gada augusts – 2014.gada septembris

Projekta dalībnieki vienā valstī izveido animācijas, sūta tās citu valstu dalībniekiem, kuri pievieno filmām skaņas, tādējādi radot kopīgu gala produktu – interesantas un saturīgas animācijas filmas.

*Around Europe From The Baltic Sea (Amber Sea) To The Black Sea - Learn, Play And Sing Together*

**Skola:** Sērmūkšu pamatskola (projekta vadītāja I.Šmate)

**Skolēnu vecums:** 10-15 gadu

**Projekta īstenošanas laiks:** 2013./14.m.g. – 2014./15.m.g.

Visas projekta dalībvalstis atrodas pie jūras vai okeāna. Jūras un okeāni ir satuvinājuši cilvēkus. Plānotās aktivitātes saistītas ar dzīvi pie jūras, ar ūdeni gan ķīmijā, gan mākslā, ar atpūtu un drošību uz ūdens, ar dzīvniekiem, pētniecisko darbu, ģeogrāfiju, vēsturi u.c.

*In the world of equations*

**Skola:** Daugavpils 16. vidusskola (projekta vadītāja R. Urbanoviča)

**Skolēnu vecums:** 11 - 14 gadu

**Projekta īstenošanas laiks:** 2016. gada janvāris - septembris

Skolēni risina interesantus vienādojumus, veido uzdevumus paši, izdomā teksta uzdevumus, ko risina, sastādot vienādojumus. Apgūst vēsturiskus faktus un

teorētisko materiālu par vienādojumu risināšanu. Projekta gaitā izveidota elektroniskā grāmata ar lineāriem vienādojumiem un to risināšanu angļu valodā. Grāmata palīdzēs apgūt un nostiprināt tēmu „Lineārie vienādojumi”.

*Reporters without borders* ("Nacionālā eTwinning balva 2016" finālists)

**Skola:** Siguldas pilsētas vidusskola (projekta vadītāja I.Vimba)

**Skolēnu vecums:** 14-17 gadu

**Projekta īstenošanas laiks:** 2015./16.m.g.

Projekta laikā 7 valstu skolēni veido kopīgu digitālu žurnālu par dažādām aktuālām tēmām. Žurnālā tiek apkopotas šādas tēmas: tehnoloģijas, mūzika, sports, mode. Skolēni pievēršas arī politiski aktuālajām tēmām, piemēram, teroraktam Parīzē. Dažādu valstu savāktā informācija tiek meistarīgi apkopota, maketēta un pielāgota, lai lasītāji varētu viegli lietot žurnālu. Tajā tiek iestrādātas arī dažādas interaktīvas tehnoloģijas - video, aptaujas, Padlet siena.

*YoUtopia - towards participative citizenship* ("Nacionālā eTwinning balva 2015" finālists)

**Skola:** Siguldas pilsētas vidusskola (projekta vadītāja I.Vimba)

**Skolēnu vecums:** 15-19 gadu

**Projekta īstenošanas laiks:** 2013./14.m.g. – 2014./15.m.g.

Projektā astoņu Eiropas valstu skolēni un skolotāji veido virtuālas pilsētas *YoUtopia* 3D modeli, lai veicinātu aktīvas pilsonības ideju, pētot, analizējot un salīdzinot aktuālas sabiedrības problēmas – dzimumu diskriminācija, paaudžu atšķirības, imigrācija un etniskā piederība, invalīdu tiesības, diskriminācija atšķirīgā izskata dēļ u.tml.



## Skolēnu iesaiste

### Apraksts maksimāli iegūstamajam punktu skaitam

Skolēni piedalās projekta īstenošanā, darbojas radoši, iesaistās projekta idejas attīstīšanā.

#### ↑ Labie piemēri

1. Projektā *Online Identity – cultural differences and similarities* skolēni intervēja viens otru, piedalījās aptaujās un analizēja tajās iegūtos datus, lai spriestu par citu paradumiem, lietojot sociālos tīklus.
2. Projektā *Matemātiskās multfilmas* skolēniem pašiem bija iespēja izvēlēties uzdevumus, ko viņi grib animēt, paši arī balsoja par labākajām animācijām.
3. Projekta *MAVEN - MATH Via ENGLISH* dalībnieki paši izveidoja savus leģendas varoņus, kas palīdzēja viņiem projekta gaitā. Dalībnieki izvēlējās un veidoja aktivitātes, kurās bija jāiesaistās partnervalstu skolēniem.
4. Projekta *E-journal bridges for learning English* dalībniekiem bija iespēja izvēlēties gan tēmu, ar kuru vēlas strādāt, gan komandu, kurā darboties; komandas veidoja skolēni no dažādām valstīm.
5. Projekta *WALL - Wizards At Language Learning* dalībniekiem, piedaloties skolotāju izplānotās aktivitātēs, bija iespēja būtēt projekta leģendu.

#### ↓ Biežāk sastopamās nepilnības

1. Skolotāji detalizēti izplānojuši visus projekta soļus, un skolēni tikai piedalās to izpildē. Skolēniem nav iespējas attīstīt projekta ideju.
2. Skolēniem nav bijusi iespēja darboties radoši.



## Sasaiste ar mācību saturu

### Apraksts maksimāli iegūstamajam punktu skaitam







Projekta saturs ir saistīts ar mācību saturu, tā realizēšana notiek mācību procesā. Veiksmīgi veidota starppriekšmetu saikne.

#### ↑ Labie piemēri

1. Projektā *Matemātiskās multfilmas* skolēni veidoja matemātikas uzdevumu animācijas, paši izgatavoja nepieciešamos rekvizītus, lietoja IKT video izstrādē un ierunāja video 4 valodās.
2. Projektā *Reporters without borders* skolēni pētījuši ar mācību priekšmetu saturu saistītas tēmas, veidojuši un publicējuši rakstus par tām.
3. Projektā *Flower in child's hand* skolēni piedalījušies dažādās aktivitātēs – izveidoti origami, aplikāciju puķes, zīmējumi, puķu vainadziņi, leģendu iestudējumi, puķu audzēšana, mandalas, balonu puķes, puķu tērpi, puķu pušķi, vākta un apkopota informācija par ārstnieciskajiem augiem un to izmantošanu, dzejoļi.
4. Projektā *MAVEN - MATH Via ENGLISH* sadarbojās angļu valodas un matemātikas skolotāji. Tika radītas spēles un aktivitātes, ar kuru palīdzību dalībnieki varēja mācīties matemātiku angļu valodā.
5. Projektā *Papīrs - man zināmais un nezināmais* tika aktualizēta tēma par materiālu otrreizējo izmantošanu. Izmantojot papīru, dalībnieki projektā radoši darbojās – veidoja, zīmēja, piedalījās arī aktīvās sportiskās rotaļās.

#### ↓ Biežāk sastopamās nepilnības

1. Nav skaidrs, ko iemācās projekta dalībnieki, veicot plānotās aktivitātes.
2. Projektā izvirzīti tikai vispārīgi pedagoģiskie mērķi (piem., apgūst IKT, pielieto svešvalodu, uzzina vairāk par citu tautu kultūru), nav novērojama mērķtiecīga, plānota virzība uz rezultāta sasniegšanu.

KRITĒRIJS		ĻOTI LABI (3 PUNKTI)	LABI (2 PUNKTI)	APMIERINOŠI (1 PUNKTS)	NEPIECIEŠAMI BŪTISKI UZLABOJUMI (0 PUNKTI)
	<b>Skolēnu iesaiste</b>	Skolēni piedalās projekta īstenošanā, darbojas radoši, iesaistās projekta idejas attīstīšanā.	Skolēni piedalās projekta īstenošanā, darbojas radoši.	Skolēni piedalās projekta īstenošanā, bet nav darbojušies radoši.	Skolēni nav iesaistīti projekta realizēšanā.
	<b>Sasaiste ar mācību saturu</b>	Projekta saturs ir saistīts ar mācību saturu, tā realizēšana notiek mācību procesā. Veiksmīgi veidota starppriekšmetu saikne.	Projekta saturs ir saistīts ar mācību saturu, tā realizēšana notiek mācību procesā.	Projekta saturs tikai daļēji saistīts ar mācību saturu vai tā realizēšana nenotiek mācību procesā.	Projekts nav saistīts ar mācību saturu.
	<b>Komunikācija starp partneriem</b>	Notiek jēgpilna komunikācija starp partnerskolu skolēniem. Komunikācija ir daudzveidīga, piemēram, salīdzināšana, izvērtēšana, kopīga mācīšanās utt.	Notiek jēgpilna komunikācija starp partnerskolu skolēniem.	Komunikācija starp partnerskolu skolēniem notiek, tomēr tā nav jēgpilna vai pārskatāma.	Komunikācija starp partnerskolu skolēniem nenotiek.
	<b>Sadarbība ar partneriem</b>	Notiek jēgpilna sadarbība starp partnerskolu skolēniem. Tiek veiksmīgi izmantotas iespējas, ko piedāvā starpskolu sadarbība.	Notiek jēgpilna sadarbība starp partnerskolu skolēniem.	Sadarbība starp partnerskolu skolēniem notiek, tomēr tā nav jēgpilna vai pārskatāma.	Sadarbība starp partnerskolu skolēniem nenotiek.
	<b>IKT lietojums projektā</b>	Izpildīti visi apakškritēriji. 1. Izstrādāti IKT risinājumi, kas piemēroti projekta aktivitāšu veikšanai; 2. Skolēni veiksmīgi izmanto IKT projekta aktivitāšu veikšanai; 3. Izveidota ērti lietojama tiešsaistes platforma, kura tiek izmantota projekta realizēšanai; 4. Ievērotas autortiesības un drošība internetā.	Izpildīti 3 apakškritēriji.	Izpildīti 1-2 apakškritēriji.	Nav izpildīts neviens apakškritērijs.
	<b>Rezultāts</b>	Izpildīti visi apakškritēriji. 1. Realizētās aktivitātes ved uz plānotā rezultāta sasniegšanu; 2. Sasniegts plānotais rezultāts, tas ir izmērāms; 3. Skolēni veikuši izvērtējumu par paveikto; 4. Projektā paveiktais pozitīvi ietekmē ne tikai tā dalībniekus.	Izpildīti 3 apakškritēriji.	Izpildīti 1-2 apakškritēriji.	Nav izpildīts neviens apakškritērijs.



## Komunikācija starp partneriem

### Apraksts maksimāli iegūstamajam punktu skaitam

Notiek jēgpilna komunikācija starp partnerskolu skolēniem.

Komunikācija ir daudzveidīga, piemēram, salīdzināšana, izvērtēšana, kopīga mācīšanās utt.

### ↑ Labie piemēri

1. Projektā *Reporters without borders* skolēni pārbaudīja, cik labi pārzina citu dalībnieku profilu informāciju, piedaloties testā, balsoja par labākajiem logo, iesaistījās diskusijās un topošo žurnāla rakstu plānošanā forumos.
2. Projektā *Green missions*, lai izceltu labi paveikto darbu, katru mēnesi kāds no projekta dalībniekiem saņēma Ekoskolēna titulu.
3. Projektā *MAVEN - MATH Via ENGLISH* dalībnieki sagatavoja uzdevumus un balvas par to izpildi citu valstu skolēniem. Piedalījās video konferencēs, izvērtēja viens otra darbu, balsoja par labāko veikumu dažādās projekta aktivitātēs, kā arī svinēja svētkus gada laikā, ņemot vērā projekta tematiku.
4. Projektā *Learn by playing* dalībnieki darbojās TwinSpace vidē, ievietoja komentārus par dažām aktivitātēm projekta žurnālā. Piedalījās citu darbu izvērtēšanā. Skolēni apsprieda viens otra paveiktā darba rezultātus.
5. Projektā *WILL, Wonderful Ideas for Learning Languages* dalībnieki sazinājās gan čātā, gan video konferenču formātā. Tāpat piedalījās kopīgās aktivitātēs, publicēja paveikto, komentēja viens otra darbus, balsoja par labākajiem darbiem, organizēja konkursus un piedalījās tajos.

### ↓ Biežāk sastopamās nepilnības

1. Aktīva komunikācija starp projekta dalībniekiem nav plānota, vai tā plānota vienkārīga, piemēram, vienīgais veids, kā dalībnieki komunicē, ir, balsojot par projekta logo.
2. Komunikācija nav virzīta uz sadarbību.

### ↻ Ieteicamie IKT rīki

1. Ērta iespēja tiešsaistes konferenču rīkošanai ir *Adobe connect* eTwinning live platformā; ja nepieciešama konference ar mazāku cilvēku skaitu, lieti noderēs *Skype* vai *Anymeeting*.
2. Projekta dalībniekiem no dažādām valstīm savā starpā sazināties palīdzēs tiešsaistes tulkotāji, piemēram, *Hugo.lv* vai *Google.com* programmas.
3. Lai padarītu prezentācijas saistošākas un dažādākas, iespējams, noderēs kādi alternatīvie rīki to veidošanai - *Prezi*, *Powtoon* vai *Google drive*.
4. Komunikāciju tiešsaistē aizraujošāku var padarīt kopīgi uzdevumi, piemēram, viktorīnu rīkošana, ko var ērti izdarīt ar rīkiem *Kahoot*, *Plickers*, *Socrative* vai *Gribi būt miljonārs?*
5. Aizraujošs veids, kā pasniegt informāciju – runājošie avatāri *Voki*.
6. Informācijas ērtai apkopošanai noderēs tiešsaistes ziņojumu sienas, piemēram, *Padlet* un *Linoit*.



## Sadarbība ar partneriem

### Apraksts maksimāli iegūstamajam punktu skaitam

Notiek jēgpilna sadarbība starp partnerskolu skolēniem.

Tiek veiksmīgi izmantotas iespējas, ko piedāvā starpskolu sadarbība.

### ↑ Labie piemēri

1. Projektā *Green Missions* skolēniem, darbojoties starptautiskās komandās, bija jāizpilda vairākas misijas. Katrā misijā viņu veikums tika vērtēts ar punktiem.
2. Projektā *Reporters without borders*, veidojot ierakstus avīzē, skolēni ne tikai vākuši informāciju internetā vai grāmatās, bet arī izmantojuši iekšējos resursus – aptaujājuši citus projekta dalībniekus, iegūto informāciju publicējuši *Padlet* sienās.
3. Projekta *Soundtrackers* dalībnieki vienā valstī izveidoja animācijas filmiņas, sūtīja tās citu valstu dalībniekiem, kuri pievienoja filmiņām skaņas, tādējādi radot kopīgu gala produktu.
4. Projektā *YOUTOPIA towards participative citizenship* notika aktīva starptautiska sadarbība; dalībnieki diskutēja par dažādiem jautājumiem, par katru tēmu veidoja dažādu cilvēku domu kopsavilkumu, analizēja to.
5. Projektā *E-journal bridges for learning English* jaunieši darbojās starptautiskās grupās. Katrai grupai strādājot pie vienas žurnāla tēmas, kopīgi izveidoja elektronisko žurnālu.

### ↓ Biežāk sastopamās nepilnības

1. Lai sasniegtu plānoto projekta rezultātu, sadarbība starp partneriem nav nepieciešama, katra dalībiskola realizē līdzīgu saturu, bet nesadarbojas savā starpā, tikai apmainās ar informāciju par paveikto.
2. Dalībnieku sadarbība nav virzīta uz plānotā projekta mērķa sasniegšanu.
3. Projektā veiktās aktivitātes nesniedz dalībniekiem papildu ieguvumus no sadarbības ar citu valstu vai citu skolu pārstāvjiem.

### ↻ Ieteicamie IKT rīki

Sadarbībai ar projekta partneriem ieteicams izmantot IKT rīkus, kas minēti sadaļā "Komunikācija starp partneriem". Papildu sadarbībai ieteicams izmantot šādus rīkus:

1. Sadarbojoties lieti noderēs kopīgi rediģējamie dokumenti, piemēram, *Google dokumenti*.
2. Sadarbību, vācot un apkopojot informāciju tiešsaistē, ērtāku var padarīt rīki *Pinterest* vai *Scoop.it*.



## IKT lietojums projektā

### Apraksts maksimāli iegūstamajam punktu skaitam

1. Izstrādāti IKT risinājumi, kas piemēroti projekta aktivitāšu veikšanai;
2. Skolēni veiksmīgi izmanto IKT projekta aktivitāšu veikšanai;
3. Izveidota ērti lietojama tiešsaistes platforma, kura tiek izmantota projekta realizēšanai;
4. Ievērotas autortiesības un drošība internetā.

### ↑ Labie piemēri

1. Projektā *In the world of equations* ar dažādu grūtības pakāpju interaktīvu uzdevumu palīdzību skolēni pakāpeniski mācījās par lineārajiem vienādojumiem.
2. Projektā *Healthy and happy* izmantots *TwinSpace* paveiktā apkopošanai, *Whatsapp* komunikācijai starp skolēniem, *Powtoon* video veidošanai, kā arī *MS Office* prezentāciju un plānu veidošanai.
3. Projektā *Papīrs – man zināmais un nezināmais* atbilstoši projekta tematikai ar IKT rīku palīdzību izveidotas elektroniskas spēles bērniem, izmantojot viņu pašu veidotos darbus.
4. Projektā *Soundtrackers* dalībnieki paši darbojās ar tehnoloģijām, veidojot animācijas, pievienojot tām skaņas, kā arī daloties ar paveikto kopīgā tiešsaistes vidē.
5. Projektā *EUROPLACES* dalībnieki mācījās izmantot dažādas tehnoloģijas. Projektā paveiktais pārskatāmi attēlots tam izveidotā bloga platformā.

### ↓ Biežāk sastopamās nepilnības

1. IKT projektā izmanto tikai skolotāji, skolēniem nav ieguvuma no IKT lietojuma projektā.
2. Publicētas dalībnieku fotogrāfijas/video/darbi, bet nav norādes uz publicēšanai nepieciešamo atļauju.
3. Nav norādes uz izmantoto materiālu (attēli, mūzika, video) – arī dalībnieku pašu veidoto darbu – autoriem.

### ↻ Ieteicamie IKT rīki

1. Droša un starpskolu projektam ērta platforma ir *TwinSpace*, kas tiek automātiski ģenerēta katram eTwinning reģistrētajam projektam.
2. Darbiem, kuriem izmantotas Radošās kopienas licences (*Creative Commons licences*), autors jau sniedzis savu atļauju izmantošanai noteiktā veidā; atsaucoties uz viņu, *Creative Commons* atsevišķām vietnēm ir izveidotas savas licences, piemēram, *Youtube* standarta licence paredz, ka publicētos video var izmantot, ja tie netiek pārpublicēti citā vietnē. Citām vietnēm iespējams meklēt darbus pēc tiem piešķirtajām licencēm, piemēram, *Flickr* ļauj atlasīt fotogrāfijas, kurām autori piešķirusi *Creative Commons* licenci, tāpat *Google meklētājs* ļauj atlasīt tikai attēlus, kuriem piešķirta *Creative Commons* licence.



## Rezultāts

### Apraksts maksimāli iegūstamajam punktu skaitam

1. Realizētās aktivitātes ved uz plānotā rezultāta sasniegšanu;
2. Sasniegts plānotais rezultāts, tas ir izmērāms;
3. Skolēni veikusi izvērtējumu par paveikto;
4. Projektā paveiktais pozitīvi ietekmē ne tikai tā dalībniekus.

### ↑ Labie piemēri

1. Projektā *Matemātiskās multfilmas* izveidots blogs ar mācību animācijām, kuras pieejamas arī citiem skolēniem, lai mācītos. Projekta izvērtēšanā iesaistās skolotāji, skolēni un vecāki.
2. Projektā *No manis pie tevis* skolēni kopīgi rada pasaku grāmatu par situācijām, ar kurām bērni var sastapties ikdienā, runājot par drošību un ekoloģijas jautājumiem. Skolēni parāda, kā izprot dažādas bīstamas situācijas, kā tajās rīkojas, izveidojot savus stāstus.
3. Projekta *Flipped learning with ICT* mājaslapā apkopota informācija par paveikto, iespējams lejuplādēt projektā izstrādātos materiālus lietošanai.
4. Projektā *YoUtopia* izstrādāti materiāli, kuros dalībnieki apkopo un analizē dažādus viedokļus saistībā ar sabiedrībā aktuālām tēmām, to kopsavilkums izveidots kā filma - vēstījums cilvēcei.
5. Projektā *Papīrs – man zināmais un nezināmais* apkopotas idejas dažādiem uzdevumiem/spēlēm/aktivitātēm, ko var veikt, izmantojot papīru; tās ar bērniem arī aprobētas. Skolotāji ar pieredzi dalījušies gan elektroniski, gan klātienē seminārā, gan ar mediju starpniecību.

### ↓ Biežāk sastopamās nepilnības

1. Projektā izvirzītais mērķis nav izmērāms – nav skaidrs, vai un cik lielā mērā tas sasniegts.
2. Projektā iesaistītie skolēni nepiedalās projekta izvērtēšanā.
3. Nav skaidrs, kāds varētu būt projekta gala produkta turpmākais pielietojums, kāds bijis projekta dalībnieku ieguvums no gala produkta izveides.

### ↻ Ieteicamie IKT rīki

1. Projekta plāna realizēšanā var lieti noderēt kāds no elektroniskajiem kalendāriem, piemēram, Google kalendārs.
2. Veicot projekta izvērtējumu, lieti noderēs rīki aptauju veikšanai, piemēram, *Eduio*, *Google forms* vai rīki informācijas apkopošanai, izvērtēšanai un balsošanai, piemēram, *Tricider*.  
Noderīgas ir digitālās informācijas sienas kā *Padlet* un *Linoit*.
3. Apkopojot aptauju rezultātus, var noderēt to vizualizēšana, izmantojot vārdu diagrammas kā *Wordle*.
4. Apdomājiet, kādas IKT varētu noderēt projektā plānotā gala produkta radīšanā! Ir pieejami dažādi ērti bezmaksas risinājumi, piemēram, *Madmagz* tiešsaistes žurnālu veidošanai, *Windows Live Movie Maker* video veidošanai, *Musicshake* rīks mūzikas klipu veidošanai, *Piktochart*, *Easel.ly*, *Infogr.am* rīki infografiku veidošanai, *Stop Motion Maker* animāciju veidošanai.

## eTwinning kvalitātes sertifikāts

Ja skolotājs darbojas vienā vai vairākos eTwinning projektos un vēlas saņemt novērtējumu par to, aicinām savu projektu pieteikt eTwinning Nacionālajam kvalitātes sertifikātam. To iespējams izdarīt, aizpildot pieteikuma anketu savā eTwinning Live profila sadaļā „Projekti”. Ja vēlas Nacionālajam kvalitātes sertifikātam pieteikt vairākus projektus, pieteikums jāaizpilda katram projektam atsevišķi. Ja vienā projektā darbojas vairāki skolotāji no vienas izglītības iestādes, katrs skolotājs piesakās sertifikātam individuāli.

### Kāpēc pieteikties?

Kvalitātes sertifikāts apliecina skolotāja augstos sasniegumus un ieguldīto darbu eTwinning aktivitātēs. Sertifikāts apliecina arī skolēnu aktivitāti projektā, tas apliecina arī skolas veiksmīgu iesaistīšanos Eiropas skolu sadarbības projektos.

### eTwinning Skolēna kvalitātes sertifikāts

Iegūstot eTwinning nacionālo kvalitātes sertifikātu (tajā norādīts projektā iesaistītās skolas nosaukums, skolotāja vārds, uzvārds un projekta nosaukums), eTwinning sistēma automātiski ģenerē eTwinning Skolēna kvalitātes sertifikātu. Skolotājs pēc saviem ieskatiem to izsniedz skolēniem, lai apliecinātu viņu ieguldījumu projektā. Ieteicams, sākot projektu, izstrādāt kritērijus, pēc kādiem skolēniem tiks piešķirts eTwinning Skolēna kvalitātes sertifikāts.

### Kas piešķir Nacionālo kvalitātes sertifikātu?

Katras valsts eTwinning Nacionālais atbalsta dienests izvērtē sertifikātam pieteiktos projektus atbilstoši šīs rokasgrāmatas 9.-10.lpp. dotajiem kritērijiem.

eTwinning Nacionālais kvalitātes sertifikāts ir galvenais priekšnoteikums gan Eiropas kvalitātes sertifikāta saņemšanai, gan, lai savu projektu pieteiktu ikgadējam konkursam “Nacionālā eTwinning balva”.

Projekti, kas saņēmuši vismaz divu valstu Nacionālos kvalitātes sertifikātus, automātiski pretendē uz Eiropas kvalitātes sertifikātu.

Projekta partneri, kuri ir saņēmuši Eiropas kvalitātes sertifikātu, var pieteikties Eiropas eTwinning balvas konkursam.

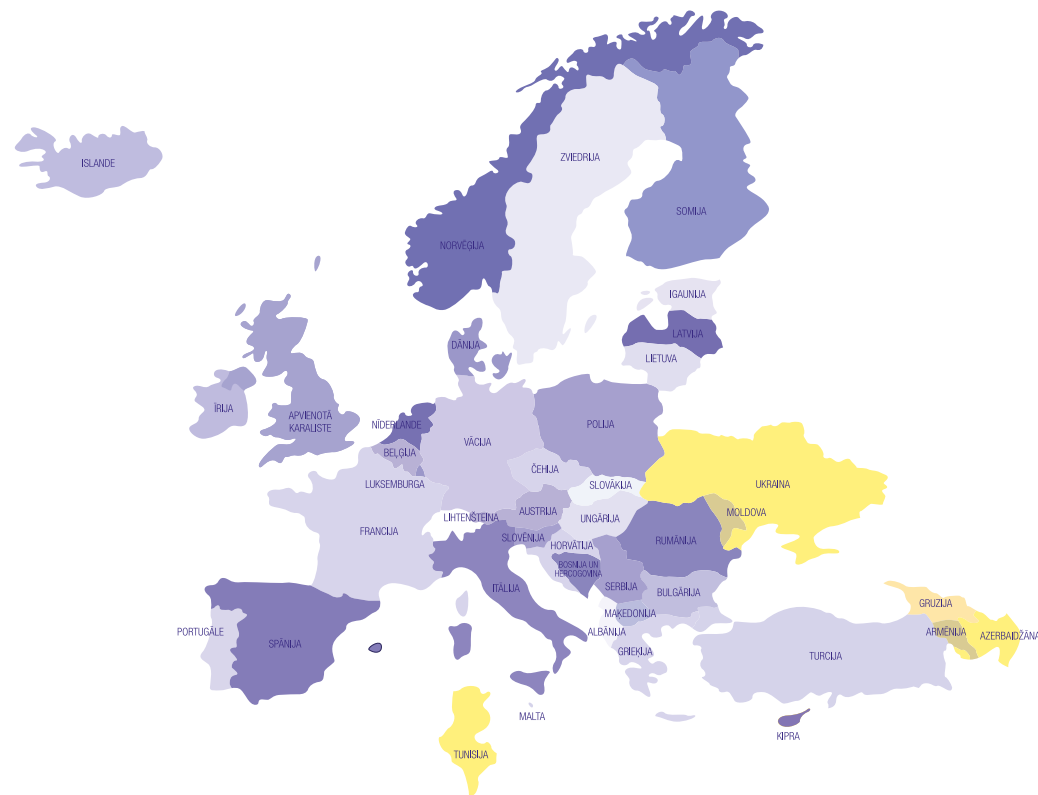
Pieteikšanās termiņi:

Nacionālais kvalitātes sertifikāts – visu gadu.

Nacionālā eTwinning balva – augusts, septembris.

Eiropas kvalitātes sertifikāts – oktobris, novembris.

Eiropas eTwinning balva – novembris, decembris





**LATVIJAS ETWINNING  
NACIONĀLAIS ATBALSTA DIENESTS**

**JAUNATNES STARPTAUTISKO  
PROGRAMMU AĢENTŪRA**

Mūkusalas iela 41 (2. stāvs)  
Rīga, LV-1004

371 67358067

[Info@etwinning.lv](mailto:Info@etwinning.lv)

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

*Seko mums sociālajos tīklos:*

 Twitter: [@eTwinningLV](https://twitter.com/eTwinningLV)

 Facebook: [eTwinning Latvia](https://www.facebook.com/eTwinningLatvia)