



OTRREIZ LIETOJAMO RESURSU BALLĪTE

OTRREIZ LIETOJAMO RESURSU BALLĪTE

Projekta rezultāts: Tematiska ballīte

Soļi, lai sasniegtu rezultātu

1. Izprot resursu taupīšanas, šķirošanas un atkārtotas izmantošanas nozīmi.
2. Plāno un organizē kopīgu pasākumu, izveido tam nepieciešamo atribūtiku no otrreiz lietojamiem resursiem.

Īss projekta norises apraksts

Skolēni strādā starpskolu komandās. Katra komanda pēta ar kāda resursa izšķērdību saistītas problēmas. Prezentē pētītās problēmas citiem. Katra komanda plāno kādu no kopīgas ballītes aktivitātēm. Visu aktivitātēm nepieciešamo komandas sagatavo no otrreiz izmantojamām lietām, izvēloties pēc iespējas dažādus resursus. Ballītes dalībnieki ierodas apģērbā, kurā vismaz viens apģērba gabals/rota ir no otrreiz izmantojamām lietām. Ballītes laikā dalībnieki var iepazīties ar lietu vairākkārtējas izmantošanas daudzveidīgām iespējām. Ja partneri rīko katrs savu ballīti, tad tās iemūžina fotogrāfijās un/vai video un dalās ar idejām tiešsaistē.



TEHNOLOĢIJAS – PALĪGS MĀCĪBĀS

TEHNOLOĢIJAS – PALĪGS MĀCĪBĀS

Projekta rezultāts: Skolēnu vadītas mācību aktivitātes, izmantojot IKT

Soļi, lai sasniegtu rezultātu

1. Apzina ikdienā izmantoto IKT klāstu.
2. Izstrādā ideju izvēlētās IKT pielietojumam mācībās.
3. Plāno un vada mācību aktivitātes, izmantojot dažādas IKT.

Īss projekta norises apraksts

Skolēni piedalās aptaujā, apkopjot informāciju par IKT, ko viņi izmanto ikdienā. Kopīgiem spēkiem rada idejas šo tehnoloģiju izmantošanai mācībās. Veido starptautiskas komandas, izvēloties to IKT, ar kuras palīdzību izstrādās mācību aktivitāti. Strādā starptautiskās grupās, sadarbojas ar skolotājiem, izstrādā mācību aktivitāti, kurā tiek izmantota pašu izvēlētā IKT un novada to. Pēc tam pārrunā gūto pieredzi un, ja nepieciešams, veic uzlabojumus, pirms aktivitāti saviem skolas biedriem vada nākamais partneris.



eTwinning OLIMPISKĀS SPĒLES

ETWINNING OLIMPISKĀS SPĒLES

Projekta rezultāts: Sporta spēles

Soļi, lai sasniegtu rezultātu

1. Apzina vietējos sporta veidus un vienojas, kurus iekļaut kopīgajā sporta spēļu sarakstā.
2. Veido sporta spēļu aprakstus un mācību video par tām.
3. Organizē un piedalās dažādās sporta spēlēs, sacenšoties ar skolēniem citās valstīs.
4. Pēc sporta spēlēm organizē svinīgu pasākumu, kurā apbalvo labākos rezultātus sasniegušos skolēnus katrā no sporta veidiem.

Īss projekta norises apraksts

Skolēni izpēta, kuras sporta spēles izplatītas viņu valstī, bet ne partnervalstīs. No tām izvēlas vienu vai dažas, ko vēlas iekļaut kopīgajās sporta spēlēs. Veido aprakstu vai mācību video, skaidrojot spēles noteikumus. Projekta laikā organizē pasākumus, kuros pašu un partneru izvēlētajās sporta spēlēs izspēlē; spēles apgūst no publicētajiem aprakstiem vai mācību video. Būtiski izplānot, kā skolēni varēs sacensties ne tikai savā starpā, bet arī starp valstīm, piemēram, tiešsaistē regulāri publicējot izvēlētajās sporta spēlēs individuāli sasniegtos rekordus. Izcili, ja skolēni savam progresam seko paši, viņiem ir iespēja savu sniegumu uzlabot. Vērtīgi, ja skolēnus apbalvo arī par izaugsmi, ne tikai labāko rezultātu. Rezultātus apkopojot, iespējams izvirzīt uzvarētājus, apbalvošanai projekta noslēguma svinīgajā pasākumā.

SPĒLĒTIES=MĀCĪTIES

Projekta rezultāts: Mācību spēles

Soļi, lai sasniegtu rezultātu

1. Salīdzina un izvērtē dažādas spēles, izprot, kādai jābūt labai spēlei.
2. Analizē mācību saturu, izvēlas tēmas un jautājumus, kas labāk apgūstami ar spēļu palīdzību.
3. Izstrādā spēles izvēlētajā mācību satura apguvei.

Īss projekta norises apraksts

Skolēni izvērtē dažādas spēles, izvirza kritērijus, kas raksturo labu spēli. Tad analizē mācību saturu, meklējot tās tēmas, kuras varētu ērti apgūt ar spēļu palīdzību. Visbeidzot skolēni izvēlas to tēmu/mācību saturu, kas viņiem šķiet saistošāks, veido starptautiskas komandas un sāk izstrādāt idejas savām spēlēm, ņemot vērā iepriekš izveidotos kritērijus. Projekta noslēgumā var organizēt kopīgu spēļu spēlēšanu tiešsaistē.



SPĒLĒTIES=MĀCĪTIES



ŪDENS IKDIENĀ

ŪDENS IKDIENĀ

Projekta rezultāts: E-grāmata “Ūdens ikdienā”

Soļi, lai sasniegtu rezultātu

1. Izprot, kādai jābūt labai e-grāmatai.
2. Izzina ūdens īpašības, veicot dažādus eksperimentus ar to.
3. Izzina ūdens dažādo pielietojumu ikdienā.
4. Izstrādā e-grāmatai nepieciešamos materiālus.
5. Izveido e-grāmatu par ūdens īpašībām un tā lietošanu.

Īss projekta norises apraksts

Skolēni izpēta dažādas e-grāmatas, vienojas par kritērijiem, kas raksturo labu e-grāmatu. Kopīgi veic eksperimentus, izzinot ūdens īpašības. Pēta ūdens īpašību pielietojumu ikdienā, izmantojot daudzveidīgus informācijas avotus. Skolēni sadalās starptautiskās komandās; katra komanda izstrādā e-grāmatai nepieciešamos materiālus (aprakstus, fotogrāfijas, attēlus, video utt.) par vienu no ūdens īpašībām un tās praktisko pielietojumu, ņemot vērā kopīgi izstrādātos kritērijus labai e-grāmatai. Izstrādātos materiālus apkopo vienotā e-grāmatā.



IR PROBLĒMA, IR RISINĀJUMS!

IR PROBLĒMA, IR RISINĀJUMS!

Projekta rezultāts: Ieviests risinājums skolēnu ikdienā sastopamai problēmai

Soļi, lai sasniegtu rezultātu

1. Apzina un pēta ikdienā aktuālas problēmas.
2. Izstrādā risinājumu izvēlētai problēmai.
3. Ievieš izvēlēto risinājumu skolas ikdienā.

Īss projekta norises apraksts

Skolēni strādā savas skolas grupās, pēta savu ikdienu skolā, katra grupa identificē un pamato vienu problēmu, ar ko skolēni ikdienā saskaras. Izvēlētas problēmas apraksta un publicē kopīgā vietnē, kur notiek balsojums; tiek izvēlētas aktuālākās problēmas. Skolēni sadalās starptautiskās komandās, lai meklētu risinājumus kādai no izvēlētajām aktuālākajām problēmām. Izstrādātos risinājumus prezentē. Katra dalībškola no prezentācijām izvēlas savu problēmu un risinājumu, ko vēlas ieviest, un ievieš to.



EKSPEDĪCIJA "AUGI"



INTERNATIONAL NEWS

EKSPEDĪCIJA "AUGI"

Projekta rezultāts: Zinātniskā konference

Soļi, lai sasniegtu rezultātu

1. Izpēta, kādi augi atrodami skolas teritorijā, tos fotografē.
2. Nosaka augu sugas, veido par tiem informatīvus aprakstus izvietojšanai skolas teritorijā.
3. Veic augu kartēšanu skolas teritorijā.
4. Izveido prezentāciju par savas skolas teritorijas floru.
5. Piedalās tiešsaistes konferencē, tajā prezentē informāciju par savas skolas teritorijas floru.
6. Apspiež, kādai būtu jābūt florai skolas teritorijā.
7. Diskutē par to, vai un kā vajadzētu uzlabot savas skolas teritorijas floru.

Īss projekta norises apraksts

Skolēni dodas vairākas ekspedīcijās, pētot teritoriju ap savu skolu. Pirmajā ekspedīcijā pēta augu daudzveidību, fotografē tos, lai varētu noteikt sugas. Izveido informatīvus materiālus ar augu foto, īsiem aprakstiem, iekļaujot tajos būtiskāko informāciju (auga suga, izplatība, lietošana u.c.); šos materiālus izvieto skolas teritorijā vietās, kur sastopami attiecīgie augi. Otrajā ekspedīcijā skolēni pēta katrs sava auga izplatības areālu skolas teritorijā – veic augu kartēšanu. Kopīgi ar citiem savas valsts pārstāvjiem vienojas par konferences prezentācijas saturu, kopīgi to izveido, gatavojas paveikto prezentēt tiešsaistes konferencē. Tiekas ar citu valstu skolēniem tiešsaistes konferencē, prezentē savu materiālu un klausās citu prezentācijas. Konferences otrajā daļā diskutē par to, kādai būtu jābūt florai skolas teritorijā. Pēc konferences kopā ar citiem savas valsts skolēniem pārrunā vai un kā vajadzētu uzlabot savas skolas teritorijas floru. Pēc vēlēšanās projekta noslēgumā var rīkot arī talku ar floras kopšanu, vaskulāro augu vai koku stādīšanu.

INTERNATIONAL NEWS

Projekta rezultāts: Starptautiska skolas avīze

Soļi, lai sasniegtu rezultātu

1. Izprot, kādai jābūt labai skolas avīzei.
2. Plāno avīzes formu un saturu.
3. Izveido starptautisku skolas avīzi.

Īss projekta norises apraksts

Skolēni salīdzina dažādas skolu avīzes, vienojas par kritērijiem labai skolas avīzei. Kopīgi plāno avīzes saturu, formu. Sadala lomas (fotogrāfs, žurnālists, mākslinieks, redaktors, maketētājs utt.), kas būs jāveic avīzes izveides procesā. Izvēlas tēmas, par kurām un kā avīze stāstīs, vienojas, kurš un par kuru tēmu būs atbildīgs. Veido starptautiskas komandas, ņemot vērā izvēlētās lomas un tēmas. Katra komanda strādā pie izvēlētās tēmas, rada avīzes saturu. Var būt skolēni, kuri pārrauga noteiktu lomu darbu, piemēram, galvenais redaktors, galvenais mākslinieks u.tml.



MĀCĪBU VIDEO

MĀCĪBU VIDEO

Projekta rezultāts: Mācību video

Soļi, lai sasniegtu rezultātu

1. Izvērtē dažādus mācību video, vienojas par kritērijiem, kas raksturo labu mācību video.
2. Plāno sava mācību video formu, apgūst tā izveidei nepieciešamās IKT prasmes.
3. Izpēta, apgūst kādu tēmu, plāno saturu un izveido mācību video.
4. Analizē atgriezenisko saiti, uzlabo izveidoto video.

Īss projekta norises apraksts

Skolēni izmanto mācību video mācību procesā, reflektē par to, kas šajos video viņiem palīdz un kas traucē mācīties. Kopīgi izvirza kritērijus labam mācību video. Veido starptautiskas komandas, sadala lomas tajās (mācību satura speciālists, operators, aktieris, montētājs). Plāno sava mācību video formātu, apgūst šāda video izveidei nepieciešamās IKT prasmes. Izvēlas un izpēta, apgūst kādu mācību tēmu, plāno sava mācību video saturu. Izveido mācību video par izvēlēto tēmu, ņemot vērā iepriekš izvirzītos kritērijus. Izveidoto mācību video izmanto citi skolēni mācību nolūkos, sniedz atgriezenisko saiti par to. Ņemot vērā atgriezenisko saiti, nepieciešamības gadījumā veidotāji savu video uzlabo.



CEĻOJOŠAIS TALISMANS

CEĻOJOŠAIS TALISMANS

Projekta rezultāts: Skolu talismanu ceļojuma piezīmju dienasgrāmatas

Soļi, lai sasniegtu rezultātu

1. Pēta savu skolu, izveido tās talismanu.
2. Izstrādā jautājumus un uzdevumus citu valstu skolēniem par izvēlēto tēmu – izveido talismana dienasgrāmatu.
3. Pilda uzdevumus, atbild uz jautājumiem, veidojot ceļojošo talismanu dienasgrāmatas.
4. Organizē ceļojumu stāstu pasākumu, kurā iepazīst sava talismana pieredzi citās valstīs.

Īss projekta norises apraksts

Skolēni izpēta savu skolu, veido tai talismanus, balsojot no tiem izvēlas talismanu ceļošanai. Izvēlētajam talismanam izveido dienasgrāmatu, paredzot tajā aktivitātes un uzdevumus, kas palīdzēs uzzināt vairāk par izvēlēto tēmu (dienasgrāmatu saturs jāpakārto mācību priekšmetam un tēmai, piemēram – vēsturē veidot uzdevumus par kādu konkrētu vēstures notikumu/ periodu). Talismanu kopā ar dienasgrāmatu nosūta partnerskolām. Nodrošina “viesošanos” citu valstu izveidotajiem talismaniem, aizpilda to dienasgrāmatas. Kad saņem atpakaļ savu talismanu, organizē ceļojumu stāstu pasākumu, kurā talismana “izstāsta” par piedzīvoto citās valstīs, izmantojot aizpildīto dienasgrāmatu, savukārt skolēni to izvērtē/pārrunā vai citādi izmanto mācību procesā.