

Latvijas eTwinning jaunumi

10 izglītības iestādēm Latvijā piešķir “eTwinning Skola” statusu



eTwinning Eiropas skolu sadarbības tīkls 2018.gadā uzsāka iniciatīvu – skolas, kurās darbojas aktīva skolotāju komandas, kas īsteno projektus un papildus skolā veicina digitālo pratību un interneta drošību, varēja pieteikties “eTwinning Skola” statusam.. Pirmajā iniciatīvas gadā šādu statusu pēc rūpīgas atlases saņēma 24 Latvijas vispārējās, profesionālās un interešu izglītības iestādes.

Šogad, otrajā iniciatīvas gadā “eTwinning Skola” statusu saņem 10 iestādes:

- Daugavpils 13. Vidusskola
- Daugavpils pilsētas 11. pirmsskolas izglītības iestāde
- Jaunpiebalgas vidusskola
- Kalnciema vidusskola
- Priekuļu pirmsskolas izglītības iestāde “Mežmaliņa”
- Pumpuru vidusskola
- Rīgas Valsts 3. ģimnāzija
- Saulkrastu vidusskola
- Valmieras Viestura vidusskola
- Vangažu vidusskola

Apsveicam skolas un novērtējam skolotāju, skolēnu un skolas vadības ieguldījumu!

Plašāka informācija

Lai kļūtu par “eTwinning Skolu”, vērtēja skolotāju aktivitātes ne tikai eTwinning projektos un pašā kopienā, bet arī skolas sagatavotību interneta drošības jautājumos, digitālās pratības veicināšanā, kā pedagogu profesionālo pilnveidi attiecīgajās jomās un skolotāju sadarbību. Skolām statuss tiek piešķirts uz 2 gadiem. Visas skolas saņems “eTwinning Skola” plāksnes, kas apliecina skolas izcilos rezultātus iepriekš minētajās jomās.

Piedalies vebinārā par klases vides iespējām ietekmēt mācību procesu

eTwinning šī gada 24.aprīlī organizē vebināru, kurā iespējamās misijas skolotājs Oskars Brikšis stāstīs par to, kā klases vide ietekmē mācību procesu. Lai piedalītos, līdz vebināra sākumam jāaizpilda reģistrācijas anketa. Ja vēlies, atzīmē Facebook, ka “nāksi” uz pasākumu.

[Plašāka informācija un pieteikšanās](#)



Piesaki savu projektu eTwinning Nacionālajam kvalitātes sertifikātam!

Starptautisko Ja darbojies vienā vai vairākos eTwinning projektos un vēlies saņemt novērtējumu par to, piesaki savu projektu eTwinning Nacionālajam kvalitātes sertifikātam! To iespējams izdarīt, aizpildot pieteikuma anketu eTwinning Live sadaļā „Projekti” – pieteikties kvalitātes sertifikātam (pirms tam autorizējoties savā eTwinning profilā).

[Ieskaties prezentācijā, uzzinātu, kā pietikt projektam!](#)



Bezmaksas tiešsaistes kurss par spēļu izmantošanu mācību procesā

Izglītības **portāls School Education Gateway** aicina pedagogus piedalīties bezmaksas tiešsaistes kursā “Learning with creativity: Let the game begin!”, kurā varēs uzzināt par spēļu izmantošanas iespējām mācību procesā. Kurss sākas 29.aprīlī! Lai reģistrētos kursam, jāreģistrējas School Education Gateway portālā. eTwinning lietotāji portāla var autorizēties ar savu eTwinning.net lietotājvārdu un paroli.

[Plašāka informācija un pieteikšanās](#)



Sazinies ar mums:

Jaunatnes starptautisko programmu aģentūra

eTwinning
Nacionālais atbalsta dienests

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

Tālrunis: +371 67358067

E-pasts:
info@etwinning.lv

www.etwinning.lv



Skolotāji eTwinning mācībās apgūst virtuālās realitātes tehnoloģijas

No šī gada 27. līdz 29.martam eTwinning sadarbībā ar Samsung Rīgā organizēja nebijušas mācības skolotājiem par virtuālās realitātes izmantošanu skolā un mācību projektos. Divu dienu garumā skolotāji apguva virtuālās realitātes briļļu iestatīšanu un lietošanu, vides un lietotņu pielāgošanu, kā arī saturs izstrādi virtuālās realitātes lietotnēm.

[Plašāka informācija](#)



Iesaisties eTwinning kampaņā!

No 18. marta līdz 9.maijam visās eTwinning un eTwinning Plus dalībvalstīs norisināsies eTwinning pavasara kampaņa par šī gada tēmu – demokrātisko līdzdalību. Pavasara kampaņas aktivitātēs, tiešsaistes pasākumos un ar resursu palīdzību risināsim kritiskās domāšanas, komunikācijas un aktīvas līdzdalības tēmas.

[Plašāka informācija](#)



Projektu “ICT World” dalībnieki no 6 valstīm Rīgā noslēdz ar robotu balli

No 31.marta līdz 7.aprīlim Rīgā, Privātajā vidusskolā „Klasika”, notika projekta noslēguma aktivitātes, kurās 41 skolēns un 18 pedagogi no 6 valstīm) „mācīja robotiem dejot”, programmējot gan mūziku, gan kustības, gan gaismas efektus; ar datorprogrammu palīdzību veidojot „Robotu ballītes” plakātus, konstruēja un printēja ballītes (3D) aksesuārus robotiem. [Ieskaties, lai uzzinātu vairāk!](#)

