



# PROJEKTA

## rokasgrāmata

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

Izdevējs:

**Jaunatnes starptautisko programmu aģentūra**

Mūkusalas iela 41, Rīga, LV-1004, Latvija

Rīga, 2015

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

Informācijas un komunikācijas tehnoloģijas (IKT), ienākot ikdienas mācību darbā, 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 radošā 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 sadarbībā ar eTwinning vēstnieci Edīti Sarvu piedāvā projektu vērtēšanas kritērijus. Īpašs paldies skolotājiem, kuru īstenotie projekti var kalpot par iedvesmas avotu jaunu kvalitatīvu projektu veidošanā!

Rokasgrāmatā doti eTwinning projektu labās prakses piemēri, tai skaitā bezmaksas sadarbības un komunikācijas rīki, kā arī minētas biežāk sastopamās nepilnības projektu īstenošanā.

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

Veiksmīgus projektus!

eTwinning Nacionālais atbalsta dienests

## 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 skolotāju tālākizglītību 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, izvietot savus 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 skolā dažādos mācību priekšmetos;
- atrast sadarbības partnerus citiem projektiem.

## Ko piedāvā eTwinning?

- atrast sadarbības partnerskolu 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 skolas 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 semināros 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 patstāvīgās 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>

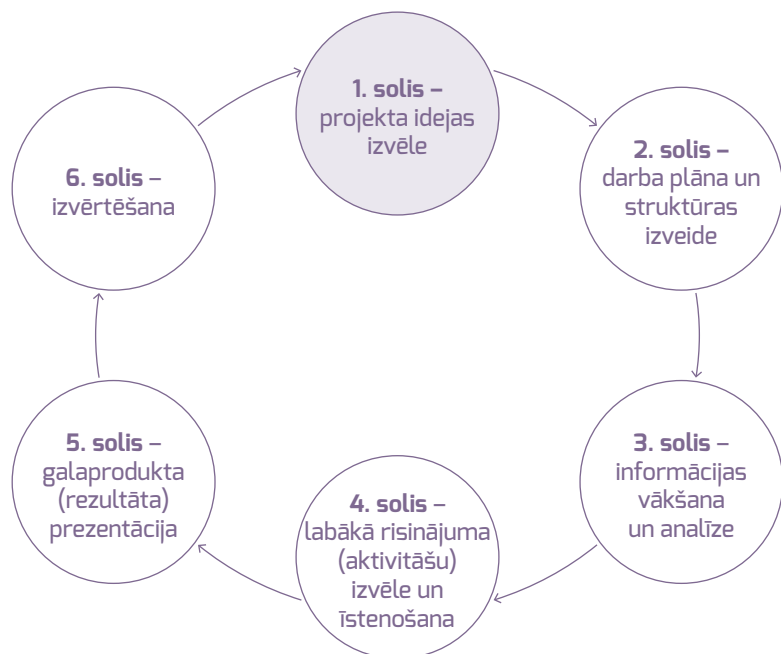
Vārds „projekts” ir cēlies no latīņu vārda *projicere* un nozīmē „veikt izmaiņas, izmainīt”. Projekts ir:

- 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 ir vajadzīgs?
- Ko skolēns iemācīsies projekta gaitā?
- Ko skolotājs iemācīsies projekta gaitā?
- Kādus darbus (aktivitātes) veiksiet, kādi būs sasniegumi, kā tie tiks noformēti un kā jūs noformēsiet un prezentēsiet savu sniegumu?
- Kādi sadarbības partneri tiks iesaistīti (kā dalībnieki vai kā atbalstītāji), kādi sadarbības pasākumi notiks, kādi būs sadarbības rezultāti un kā tie ietekmēs projekta gala rezultātu?
- Kādas IKT un kādā veidā tiks izmantotas, kā tās ietekmēs projekta sasniedzamo rezultātu?

### 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

### MAVEN - MATH VIA ENGLISH („Nacionālā eTwinning balva 2015” uzvarētājs)

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

**Skolēnu vecums:** 5-13 gadi

**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, integrējot matemātikas un angļu valodas mācību programmas ar citu priekšmetu mācību programmām.

### E-journal bridges for learning English

**Skola:** Valmieras Valsts ģimnāzija (projekta vadītāja A.Ābolīņa)

**Skolēnu vecums:** 17-19 gadi

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

Projekts balstās uz vienkāršu sadarbības principu svešvalodas apgūvē – materiālu publicēšanu interneta vietnē, sadarbojoties skolām no dažādām valstīm, komunicējot par vienaudžiem aktuālām tēmām. Projektā skolēni veidoja kopīgu starptautisku žurnālu.

### 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, kas notiek pilsētvidē. Katras sadarbības skolas “burvju” komandas darbošanās notiek saistībā ar pilsētas dzīvi un situācijām, ar kurām tās iedzīvotāji sastopas ikdienā.

### Papīrs man zināmais un nezināmais („Nacionālā eTwinning balva 2015” finālists)

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

**Skolēnu vecums:** 2-10 gadi

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

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

### 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 gadi

**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.

### Learn by playing („Nacionālā eTwinning balva 2015” finālists)

**Skola:** Daugavpils 16. vidusskola (projekta vadītāja S.Rudjko)

**Skolēnu vecums:** 12-18 gadi

**Projekta īstenošanas laiks:** 2015. gada februāris – maijs

Projekta gaitā izveidotas interaktīvas līdzziņas, kas ietver jautājumus dabaszinībās, matemātikā, ģeogrāfijā, mūzikā.

### Soundtrackers (Eiropas eTwinning balva 2014)

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

**Skolēnu vecums:** 10-15 gadi

**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.

### YoUtopia - towards participative citizenship („Nacionālā eTwinning balva 2015” finālists)

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

**Skolēnu vecums:** 15-19 gadi

**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.

### EUROPLACES

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

**Skolēnu vecums:** 10-15 gadi

**Projekta īstenošanas laiks:** 2014./15.m.g.  
Projekta ideja – parādīt iepriekšējā projekta “Soundtrackers” partneriem savu pilsētu un skolu jebkurā izvēlēta veidā un publicēt materiālu ar skaistākajām vietām publiskā interneta vietnē. Jaunās tehnoloģijas nav pašmērķis, bet labs instruments televīzijas pulciņam – iegūto kompozīcijas un videomontāžas zināšanu pārbaudei un nostiprināšanai. Projekta dalībnieku jaunatklājums ir Twitter iespēju izmantošana.

### WILL- Wonderful Ideas for Learning Language („Nacionālā eTwinning balva 2014” uzvarētājs)

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

**Skolēnu vecums:** 9-11 gadi

**Projekta īstenošanas laiks:** 2013. gada jūlijs – 2014. gada jūnijs

Projekts apkopo interesantas, neparastas un aizraujošas idejas, kā apgūt angļu valodu neformālā atmosfērā, izmantojot spēles, izrādes, zīmēšanu, dažādus IKT rīkus u.c. Lai motivētu skolēnus labākiem sasniegumiem angļu valodas apgūvē, projekta ietvaros organizētas arī dažāda veida sacensības. Projekta tēli ir gan pozitīvais Wills, kurš palīdz bērniem apgūt valodu, gan briesmonis LaMo (Language Monster), kuram bērni stāsta par savām bailēm un nedienām mācībās.



## Skolēnu iesaiste

### Apraksts maksimāli iegūstamajam punktu skaitam

Skolēni aktīvi piedalījušies projekta idejas realizēšanā, darbojušies radoši un ir iesaistīti projekta idejas attīstīšanā.

#### ↑ Labās prakses piemēri

1. Projekta „*MAVEN - MATH Via ENGLISH*” („Nacionālā eTwinning balva 2015” uzvarētājs) dalībnieki paši izveidoja savus leģendas varoņus, kas palīdzēja viņiem projekta gaitā. Dalībnieki arī paši izvēlējās un veidoja aktivitātes, kurās bija jāiesaistās partnervalstu skolēniem.
2. Projektā „*YOUTOPIA*” towards participative citizenship” („Nacionālā eTwinning balva 2015” finālists) skolotāji izveidoja dažādas sistēmas, lai panāktu dalībnieku efektīvu sadarbību vietēja mēroga un starptautiskās komandās.
3. 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.
4. Projekta „*WALL - Wizards At Language Learning*” („Nacionālā eTwinning balva 2015” finālists) dalībniekiem, piedaloties skolotāju izplānotās aktivitātēs, bija iespēja būtēt projekta leģendu.

#### ↓ Biežāk sastopamās nepilnības

1. Skolēniem nav iespējas attīstīt projekta ideju, skolotāji detalizēti izplānojuši visus projekta soļus, un skolēni tikai piedalās to izpildē.



## Sasaiste ar mācību saturu

### Apraksts maksimāli iegūstamajam punktu skaitam







Projekta saturs ir pilnībā saistīts ar mācību saturu, tā realizēšana notiek mācību procesā. Projekta realizēšanā iesaistīti vairāku mācību priekšmetu skolotāji, veidojot starppriekšmetu saikni.

#### ↑ Labās prakses piemēri

1. Projektā „*MAVEN - MATH Via ENGLISH*” („Nacionālā eTwinning balva 2015” uzvarētājs) sadarbojās angļu valodas un matemātikas skolotāji. Tika radītas spēles un aktivitātes, ar kuru palīdzību dalībnieki varēja mācīties matemātiku angļu valodā.
2. Projektā „*Papīrs – man zināmais un nezināmais*” („Nacionālā eTwinning balva 2015” finālists) tika aktualizēta tēma par materiālu otrreizējo izmantošanu. Izmantojot papīru, dalībnieki projektā radoši darbojās – veidoja, zīmēja, piedalījās arī aktīvās sportiskās rotaļās.
3. Projektā „*Around Europe From The Baltic Sea (Amber Sea) To The Black Sea - Learn, Play And Sing Together*” dalībnieki apguva IKT rīku lietošanu, praktiski pielietoja angļu valodu, zīmēja, veidoja, kā arī piedalījās ķīmijas eksperimentā.

#### ↓ Biežāk sastopamās nepilnības

1. Nav skaidrs, ko iemācās projekta dalībnieki, veicot plānotās aktivitātes.
2. Projektā izvirzīti tikai vispārīgi pedagoģiskie mērķi (apgūst IKT, pielieto svešvalodu, uzzina vairāk par citu tautu kultūru), nav novērojama mērķtiecīga, plānota virzība uz to sasniegšanu.
3. Projekta pieteikumā uzrādīti vairāki mācību priekšmeti, taču nav skaidrs, kādā veidā tie tiek integrēti.

KRITĒRIJS	ĻOTI LABI (3 PUNKTI)	LABI (2 PUNKTI)	APMIERINOŠI (1 PUNKTS)	NEPIECIEŠAMI BŪTISKI UZLABOJUMI (0 PUNKTI)
 <b>Skolēnu iesaiste</b>	Skolēni aktīvi piedalās projekta idejas realizēšanā, darbojas radoši un ir iesaistīti projekta idejas attīstīšanā.	Skolēni aktīvi piedalās projekta idejas realizēšanā, darbojas radoši, bet nav iesaistīti projekta idejas attīstīšanā.	Skolēni iesaistās projekta idejas realizēšanā, tomēr nedara to radoši vai aktīvi.	Skolēni nav iesaistīti projekta idejas realizēšanā.
 <b>Sasaiste ar mācību saturu</b>	Projekta saturs ir pilnībā saistīts ar mācību saturu, tā realizēšana notiek mācību procesā. Projekta realizēšanā iesaistīti vairāku mācību priekšmetu skolotāji, veidojot starppriekšmetu saikni.	Projekta saturs ir pilnībā saistīts ar mācību saturu, tā realizēšana notiek mācību procesā. Projekta realizēšanā iesaistīts viena mācību priekšmeta skolotājs.	Projekta saturs ir tikai daļēji saistīts ar mācību saturu vai tā realizēšana nenotiek mācību procesā.	Projekts nav saistīts ar mācību saturu.
 <b>Komunikācija starp partneriem</b>	Ir izveidota kopīga tiešsaistes platforma, kurā aktīvi notiek komunikācija starp partneriem, virzoties uz projekta mērķa sasniegšanu. Komunikācija ir daudzveidīga, piemēram, salīdzināšana, izvērtēšana, kopīga mācīšanās utt.	Ir izveidota kopīga tiešsaistes platforma, kurā aktīvi notiek komunikācija starp partneriem, virzoties uz projekta mērķa sasniegšanu. Komunikācija ir vienveidīga, piemēram, tikai izvērtēšana vai informācijas apmaiņa utt.	Komunikācija starp partneriem notiek, tomēr tā nav pārskatāma, aktīva vai mērķtiecīga.	Komunikācija starp partneriem nenotiek.
 <b>Sadarbība ar partneriem</b>	Skolēni sadarbojas ar partneriem no citām valstīm, piedaloties aktivitātēs, kas virza uz projekta mērķa sasniegšanu. Tiek efektīvi izmantotas iespējas, ko piedāvā starptautiskā sadarbība.	Skolēni sadarbojas ar partneriem no citām valstīm, piedaloties aktivitātēs, kas virza uz projekta mērķa sasniegšanu. Netiek efektīvi izmantotas iespējas, ko piedāvā starptautiska sadarbība.	Sadarbība starp partneriem notiek, tomēr tā nav pārskatāma, aktīva vai mērķtiecīga.	Sadarbība starp partneriem nenotiek.
 <b>IKT lietojums projektā</b>	Izpildīti visi apakškriteriiji.	Izpildīti 3 apakškriteriiji.	Izpildīti 1-2 apakškriteriiji.	Nav izpildīts neviens apakškriteriiji.
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. IKT pielietotas jēgpilni, atbilstoši paveicamajam, kā arī, ņemot vērā dalībnieku vecumgrupu un skolas specifiku.</li> <li>2. Izveidota ērti lietojama un pārskatāma tiešsaistes platforma, kura tiek izmantota projekta realizēšanai.</li> <li>3. Ievērota drošība internetā (piemēram, ir vecāku atļaujas skolēnu fotogrāfiju, personu datu izmantošanai, nav lietoti nedroši IKT rīki vai vietnes).</li> <li>4. Ievērotas autortiesības (attēlu, mūzikas, video, teksta un citu avotu lietošanai).</li> <li>5. 3. un 4. punktam nepieciešami pierādījumi, citādi punkti netiek likti.</li> </ol>			
 <b>Rezultāti, izvērtējums, ietekme</b>	Izpildīti visi apakškriteriiji.	Izpildīti 3 apakškriteriiji.	Izpildīti 1-2 apakškriteriiji.	Nav izpildīts neviens apakškriteriiji.
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Projekta realizācijā ņemts vērā sākotnēji veidotais projekta plāns, realizētās aktivitātes ved uz plānotajiem sasniedzamajiem rezultātiem.</li> <li>2. Sasniegts projektā izvirzītais mērķis, tas ir izmērāms.</li> <li>3. Ir veikta refleksija un izvērtējums par paveikto.</li> <li>4. Projekta gala produktam ir ilgtermiņa pozitīva ietekme.</li> </ol>			



## Komunikācija starp partneriem

### Apraksts maksimāli iegūstamajam punktu skaitam

Ir izveidota kopīga tiešsaistes platforma, kurā aktīvi notiek komunikācija starp partneriem, virzoties uz projekta mērķa sasniegšanu. Komunikācija ir daudzveidīga, piemēram, salīdzināšana, izvērtēšana, kopīga mācīšanās utt.

### ↑ Labās prakses piemēri

1. Projektā „*MAVEN - Math Via ENGLISH*” („Nacionālā eTwinning balva 2015” uzvarētājs) 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.
2. Projektā „*WILL, Wonderful Ideas for Learning Languages*” („Nacionālā eTwinning balva 2014” finālists) tika izveidota pārskatāma un ērti lietojama Twinspace platforma, kur paredzēta vieta galvenajām projekta aktivitātēm, dalībnieki tika rosināti iesaistīties arī aktivitāšu komentēšanā. Tika izveidots detalizēts projekta plāns un kalendārs. Atsevišķi nodalīta bilžu galerija, projekta izvērtējums, apbalvojumi. Dalībnieki Twinspace vidē dalījās ar saviem darbiem, komentēja citu darbus, izvērtēja projektu, publicēja Skype sanāksmju video un piedalījās konkursos.
3. Projektā „*Learn by playing*” („Nacionālā eTwinning balva 2015” finālists) dalībnieki darbojās Twinspace vidē, ievietoja komentārus par dažām aktivitātēm projekta žurnālā. Piedalījās citu darbu izvērtēšanā. Skolēni apsprieda viens otra paveiktā darba rezultātus.
4. Projektā „*WILL, Wonderful Ideas for Learning Languages*” („Nacionālā eTwinning balva 2015” finālists) dalībnieki sazinājās gan čatā, 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, izvērtējot citu paveikto.
2. Komunikācija nav virzīta uz sadarbību.

### ↻ Ieteicamie IKT rīki

1. Ērta iespēja tiešsaistes konferenču rīkošanai ir <https://live.etwinning.net/events/>; ja nepieciešama konference ar mazāku cilvēku skaitu, lieti noderēs <https://support.skype.com/en/>.
2. Projekta dalībniekiem no dažādām valstīm savā starpā sazināties palīdzēs tiešsaistes tulkotāji, piemēram, <http://www.bing.com/translator/>, <https://translate.google.com/>.
3. Lai padarītu prezentācijas saistošākas, iespējams, noderēs kādi alternatīvie rīki to veidošanai - <https://prezi.com/>, <http://www.powtoon.com/>.
4. Komunikāciju tiešsaistē aizraujošāku var padarīt kopīgi uzdevumi, piemēram, viktorīnu rīkošana, ko var ērti izdarīt ar rīku <https://getkahoot.com/>.
5. Aizraujošs veids, kā pasniegt informāciju – runājošie avatari <http://voki.com/>.



## Sadarbība ar partneriem

### Apraksts maksimāli iegūstamajam punktu skaitam

Skolēni sadarbojas ar partneriem no citām dalīb skolām, piedaloties aktivitātēs, kas virza uz projekta mērķa sasniegšanu. Tiek efektīvi izmantotas iespējas, ko piedāvā starptautiska/starpskolu sadarbība.

### ↑ Labās prakses piemēri

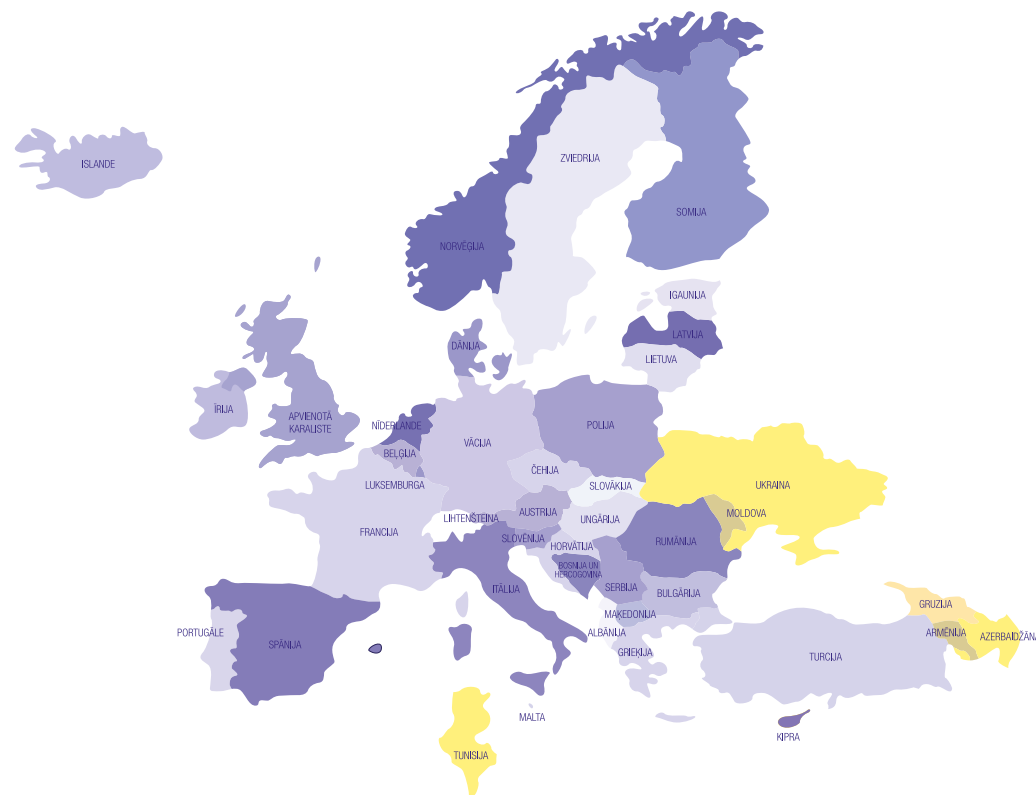
1. Projekta „*Soundtrackers*” (Eiropas eTwinning balva 2014) dalībnieki vienā valstī izveidoja animācijas filmiņas, sūtīja tās citu valstu dalībniekiem, kuri pievienoja filmiņām skaņas, tādējādi radot kopīgu gala produktu.
2. Projektā „*YOUTOPIA*” towards participative citizenship („Nacionālā eTwinning balva 2015” finālists, “Net-Safe Latvia” Drošāka interneta centra īpašā balva) notika aktīva starptautiska sadarbība; dalībnieki diskutēja par dažādiem jautājumiem, par katru tēmu veidoja dažādu cilvēku domu kopsavilkumu, analizēja to.
3. 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, katrā dalīb skolā 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 iespējas sadarboties ar citu valstu vai citu skolu pārstāvjiem.

### ↻ Ieteicamie IKT rīki

1. Sadarbībai ar projekta partneriem ieteicams izmantot IKT rīkus, kas minēti “Komunikācija starp partneriem” sadaļā. Papildu sadarbībai ieteicams izmantot šādus rīkus:
2. Sadarbojoties lieti noderēs kopīgi rediģējamie dokumenti, piemēram, *drive.google.com*, <https://www.office.com/>.
3. Sadarbību, vācot un apkopojot informāciju tiešsaistē, ērtāku var padarīt rīki <https://www.pinterest.com/> vai <http://www.scoop.it/>.





## IKT lietojums projektā

### Apraksts maksimāli iegūstamajam punktu skaitam

1. IKT pielietotas jēgpilni, atbilstoši paveicamajam, kā arī, ņemot vērā dalībnieku vecumgrupu un skolas specifiku.
2. Izveidota ērti lietojama un pārskatāma tiešsaistes platforma, kura tiek izmantota projekta realizēšanai.
3. Ievērota drošība internetā (piemēram, ir nepieciešamās atļaujas dalībnieku fotogrāfiju publicēšanai, nav publiskoti personu dati, nav lietoti nedroši IKT rīki vai vietnes).
4. Ievērotas autortiesības (attēlu, mūzikas, video, teksta un citu avotu lietošanai).

### ↑ Labās prakses piemēri

1. Projektā „*E-journal bridges for learning English*” izveidota virtuālā siena, kurā dalībnieki publicēja *selfjūs* (pašbildes).
2. Projektā „*Papīrs – man zināmais un nezināmais*” („Nacionālā eTwinning balva 2015” finālists) atbilstoši projekta tematikai ar IKT rīku palīdzību izveidotas elektroniskas spēles bērniem, izmantojot viņu pašu veidotos darbus.
3. Projektā „*Soundtrackers*” (Eiropas eTwinning balva 2014) dalībnieki paši darbojās ar tehnoloģijām, veidojot animācijas, pievienojot tām skaņas, kā arī daloties ar paveikto kopīgā tiešsaistes vidē.
4. Projektā „*WALL – Wizards At Language Learning*” („Nacionālā eTwinning balva 2015” finālists) izveidota saturīga un pārskatāma Twinspace vide, kas ietver informāciju projekta veikšanai, likti lietā dažādi IKT rīki. Vērtīgi, ka dalībnieki paši iepazīna un izmantoja dažādus IKT rīkus projekta aktivitāšu realizēšanā.
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), tostarp dalībnieku pašu, veidoto darbu autoriem.

### ↻ Ieteicamie IKT rīki

1. Droša un starpskolu projektam ērta platforma ir <http://twinspace.etwinning.net/>, 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 <http://creativecommons.org/>, atsevišķām vietnēm ir izveidotas savas licences, piemēram, [www.youtube.com](http://www.youtube.com) standarta licence paredz, ka publicētos video var izmantot, ja tie netiek pārpublicēti citā vietnē. Citām vietnēm iespējams meklēt darbus pēc tiem piešķirtajām licencēm, piemēram, [www.flickr.com](http://www.flickr.com) ļauj atlasīt fotogrāfijas, kurām autori piešķirusi Creative Commons licenci, tāpat [www.google.com](http://www.google.com) ļauj atlasīt tikai attēlus, kuriem piešķirta Creative Commons licence.
3. Informācija par drošiem rīkiem skolu projektiem apkopota vietnē [https://www.etwinning.net/lv/pub/discover/tools/more\\_tools.htm](https://www.etwinning.net/lv/pub/discover/tools/more_tools.htm).



## Rezultāti, izvērtējums, ietekme

### Apraksts maksimāli iegūstamajam punktu skaitam

1. Projekta realizācijā ņemts vērā sākotnēji veidotais projekta plāns, aktivitātes ved uz plānotajiem sasniedzamajiem rezultātiem,
2. Sasniegts projektā izvirzītais mērķis, tas ir izmērāms.
3. Ir veikta refleksija un izvērtējums par paveikto.
4. Projekta gala produktam ir ilgtermiņa pozitīva ietekme.

### ↑ Labās prakses piemēri

1. Projektā „*YoUtopia*” („Nacionālā eTwinning balva 2015” finālists) izstrādāti materiāli, kuros dalībnieki apkopo un analizē dažādus viedokļus saistībā ar sabiedrībā aktuālām tēmām, to kopsavilkums izveidots kā filma - vēstījums cilvēcei.
2. Projektā „*Papīrs – man zināmais un nezināmais*” („Nacionālā eTwinning balva 2015” finālists) apkopotas un apobētas idejas dažādiem uzdevumiem/spēlēm/aktivitātēm, ko var veikt ar papīra palīdzību. Skolotāji dalījušies pieredzē gan elektroniski, gan klātienē seminārā, gan ar mediju starpniecību.
3. Projektā „*WILL, Wonderful Ideas for Learning Languages*” („Nacionālā eTwinning balva 2014” uzvarētājs) izvērtējumu veikuši gan skolotāji, gan skolēni, informācija ir visiem pieejama. Projekta laikā dalībnieki apguvuši veidus, kā neformālā vidē mācīties angļu valodu, un var tos izmantot arī turpmāk.

### ↓ Biežāk sastopamās nepilnības

1. Projektā izvirzītais mērķis nav izmērāms – nav skaidrs, vai un cik lielā mērā tas sasniegts.
2. Netiek veikta noslēguma izvērtēšana kopā ar projekta dalībniekiem.
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, [www.google.com/calendar](http://www.google.com/calendar).
2. Veicot projekta izvērtējumu, lieti noderēs rīki aptauju veikšanai, piemēram, <https://www.google.com/forms/about/>, vai rīki balsošanai, piemēram, <http://www.stickymoos.com/>; tāpat noderīgas ir digitālās informācijas sienas kā <https://padlet.com/> un <http://en.linoit.com/>.
3. Apkopojot aptauju rezultātus, var noderēt to vizualizēšana, izmantojot vārdu diagrammas, kā <http://www.wordle.net/>.
4. Apdomājiet, kādas IKT varētu noderēt projektā plānotā gala produkta radīšanā! Ir pieejami dažādi ērti bezmaksas risinājumi, piemēram, <http://issuu.com/> tiešsaistes žurnālu veidošanai, <http://windows.microsoft.com/en-us/windows-live/movie-maker> video veidošanai, <http://eng.musicshake.com/> rīks mūzikas klipu veidošanai, <https://photosynth.net/> 3D fotogrāfiju veidošanai, <https://infogr.am/> rīks infografiku veidošanai, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.octoroid.komadori.lite&hl=en> animāciju veidošanai, <http://photocollage.com/NewYorkPostcard.html> foto kolāžu 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 konkurssam **“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)

Rokasgrāmatas elektronisko versiju un  
citus mūsu informatīvos materiālus meklē:



*Seko mums sociālajos tīklos:*

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

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

 Draugiem.lv lapa: [eTwinning Latvija](https://www.draugiem.lv/eTwinningLatvija)