



Līdzfinansē
Eiropas Savienība

Projekta Nr 2024-1-LV01-KA121-SCH-000219059

Interactive English Methodology

27.07.2025.-
05.08.2025.

Angra do Heroismo, Portugal (Azores)

Kursu organizators - PRIČA LICA

Kursa mērķi

- Izpratne par komunikatīvo pieeju valodu apguvei.
- Izpratne par simulācijas un lomu spēļu nozīmi valodu apgūvē.
- Izpratne par stastīšanu un naratīvu kā mācīšanas un mācīšanās stilu.
- Profesionālo prasmju uzlabošana, apgūstot virtuālās komunikācijas un sadarbības rīkus.
- Radošu ideju un praktisku resursu sniegšana un īstenošana interaktīvu metožu veiksmīgai ieviešanai angļu valodas kā svešavlodas mācīšanās.
- Pieredzes apmaiņa, Eiropas sadarbības stiprināšana un starpkultūru izpratnes veicināšana.

Kursu saturs



INTERACTIVE ENGLISH METHODOLOGY



Day 1	Day 2	Day 3	Day 4	Day 5
Welcome and introduction of trainers and participants. Cultural exchange. Warm ups and icebreakers. Course expectations and needs analysis. setting up a collaborative learning environment and creating an educational contract. Outline of the programme.	Introduction to communicative approach to language learning. Expanding vocabulary through competitive games. digital and non-digital games individual and team games	Simulations and role play for development of written skills. Simulations and role play for development of oral skills. Embodied learning through drama based activities.	Finding a way around the city - asking for directions and giving directions. Cryptic city hunt. City tour or a cultural trip.	Online tools for collaboration in projects oriented on learning EFL. eTwinning. European School Education Platform. Language learning apps.
Day 6	Day 7	Day 8	Day 8	Day 10
Project-based learning task (writing) exploration of case studies on the topics of choice (customs, legends, cuisine, art, fashion, sport, etc). vocabulary and syntax introduction. work on an output individual support	Interactive storytelling and narrative building as a teaching and learning style. Teacher vs learner. generated storytelling and narrative building. developing listening skills. developing speaking skills. developing communication skills (conversational English)	Building interactive narratives with Google if/then adventure stories. Play-proofing each other's Google if/then adventure stories. Reflection on the challenges and the learning outcomes.	Planning, design and preparation of the inquiry-based learning task. Design of personal plan for implementation of the use of inquiry-based learning task: choice of a theme or an area of curriculum. choice of key questions and supportive questions to explore the task. choice of the appropriate type of instruments to collect information, resources, preparation time and activities. evaluation and assessment plan. Individual support.	Preparation and presentation of the inquiry-based learning task. Group reflection, feedback and discussion. Dissemination strategy and European dimension. Validation of the learning outcomes. Evaluation of the course. Closing session.

Dalībnieku sastāvs

- Kursu vadītāja - Graça Coelho

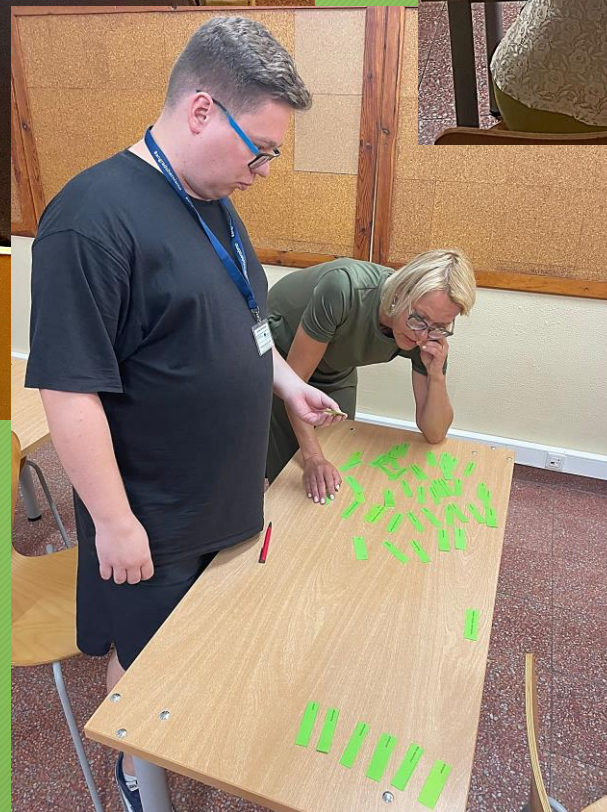


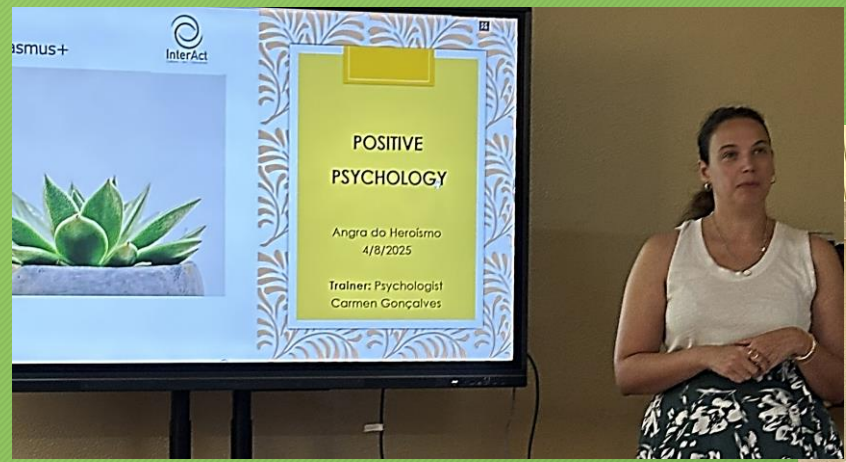
- Dalībvalstis



Jerónimo Emiliano de Andrade vidusskola







Kāršu spēle

- **Aktivitāte ieteicama runāšanas prasmju pilnveidei svešvalodās (var izmantot kā formatīvā vērtējuma formu).**
- *Pirms aktivitātes tiek sagatavoti jautājumi – katrs dalībnieks uzraksta uz lapiņām (uz katras lapiņas vienu) jautājumus (iepriekš vienojas par skaitu), vai var arī skolotājs iepriekš sagatavot jautājumus.*
- *Spēlei nepieciešama kāršu kava, kur katrai kārtij tiek piešķirta sava nozīme:*
- *Visi dalībnieki sēž aplī un katrs pēc kārtas izvelk vienu kārti, veic darbību atbilstoši katrai kārtij piešķirtajam norādījumam.*

Kārtīm piešķirtās darbības

A – pass (padot uz priekšu)

2 – answer 2 questions (atbilde uz 2 jautājumiem)

3 – answer 3 questions (atbilde uz 3 jautājumiem)

4 – finger on table (pirksts uz galda)

5 – ask left (uzdod jautājumu dalībniekam pa kreisi)

6 – ask right (uzdod jautājumu dalībniekam pa labi)

7 – categories (liek kādam dalībniekam nosaukt zināmu skaitu vārdu izvēlētajai kategorijai, piem., 3 dzīvnieku nosaukumus)

8 – ABC words (liek kādam dalībniekam nosaukt, piem., 3 vārdus, kas sākas ar izvēlēto alfabēta burtu)

9 – finger on nose (pieliec pirkstu pie deguna)

10 – ask a teacher (uzdod jautājumu skolotājam)

J – ask a boy (uzdod jautājumu zēnam)

Q – ask a girl (uzdod jautājumu meitenei)

K – pass, but ... (padod tālāk, bet liec kādam kaut ko izdarīt, piem., 3x pietuities)



Radošumu veicinoša aktivitāte



- *Aktivitāte ieteicama kritiskās domāšanas un sarunvalodas prasmju attīstīšanai (var izmantot arī klases stundās sevis izzināšanai)*
- *Aktivitāti var veikt kā uz tāfeles, papīra lapas, tā arī mobilajā telefonā.*
- *Turpinājumā noskaidro dažādu emociju zīmju nozīmi.*
- *Dalībnieki izvēlas līdz 8 dažādām emociju zīmēm. Pēc tam tiek veidots stāstījums par sevi, vai kādu citu tematu.*
- *Izveidoto stāstījumu dalībnieki nolasa viens otram.*
- *Aktivitātes noslēgumā katrs dalībnieks pastāsta kā jūtas, izmantojot apgūto vārdu krājumu.*

Terceiras sala

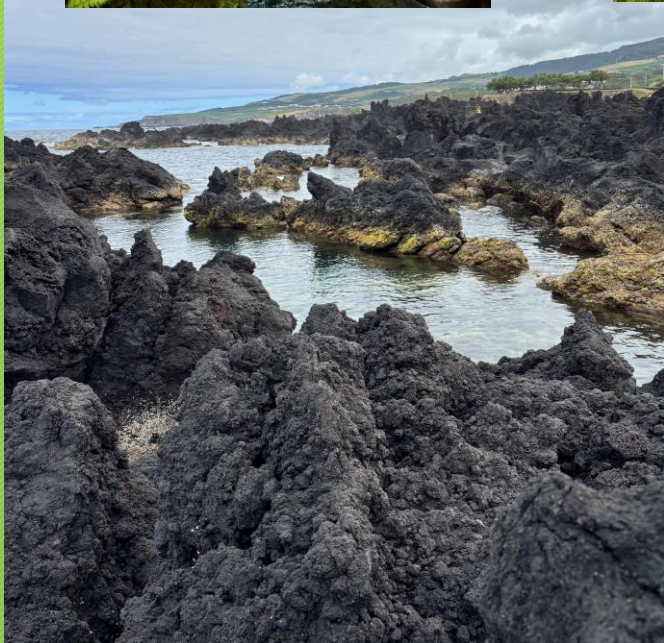
- Galvaspilsēta Angra do Heroismo
- Iedzīvotāju skaits 53 244 (2021)
- Oficiālā valoda portugāļu
- Platība 400,6 km²
- Garums 30,11 km
- Platums 19,5 km
- Augstākais kalns Serra de Santa Bárbara (1021,2 m)

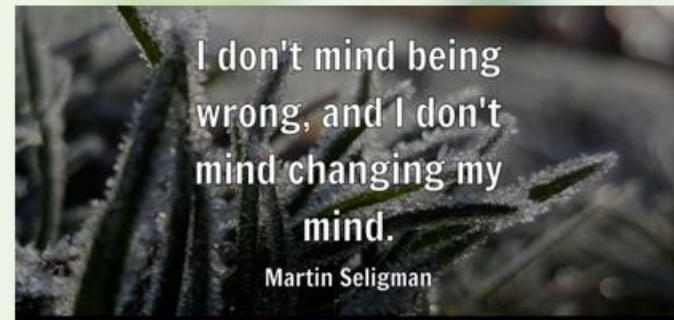


Kultūras pieredze









Man nekas netraucē kļūdīties,
un man nekas netraucē mainīt
savas domas.

Martins Seligmans