



**Erasmus+ projekts „Culture knowledge and language competences as a means to develop the 21st century skills”
[Kultūras zināšanas un valodas prasmes kā līdzeklis 21. gadsimta prasmju attīstīšanai]**

(Projekta Nr.: 2018-1-HR01-KA204-047430)

Kursa programma

Autori:

Dr., Prof. Ineta Luka

Biznesa augstskolas Turība projekta vadītāja, pētniece

2019.gada maijs – 2020.gada februāris

O2 aktivitāte



Līdzautori

Hilarija Lozančić Benić (Horvātija, TUSDU)

Dr. Zsuzsanna Ajtony (Rumānija, Universitatea Sapientia)

Erna Vöröš, (Slovēnija, Ekonomska šola Murska Sobota)

Hana Kosíková (Čehija, VOŠ, SPŠ a OA Čáslav)

Patrycja Karpińska (Polija, Fundacija Pro Scientia Publica)

Saturs

Ievads

1. Kurša metodika
 - 1.1. Pieaugušo izglītojamo raksturojums
 - 1.2. Mācību metodika
 - 1.3. B2 / C1 līmeņa valodas kompetences raksturojums
2. Studiju kurša saturs
 - 2.1. Moduļu struktūra
 - 2.2. Moduļu anotācijas

Izmantotā literatūra

Ievads

Mūsdienu pasauli raksturo izmaiņas nodarbinātībā un nākotnē nepieciešamajās prasmēs. Globalizācija ir radījusi gan jaunus izaicinājumus, gan iespējas ekonomikai un sabiedrībai kopumā. Cilvēkiem nepieciešamas jaunas prasmes un kompetences, lai dzīvotu un gūtu panākumus pašreizējā situācijā.

Pasaulē veiktajos pētījumos, kas saistīti ar nākotnes prasmju izpēti, secināts, ka līdztekus citām kompetencēm un prasmēm, problēmu risināšana, radošums, komunikācija, sadarbība, kultūras izpratne un spēja komunicēt vairākās valodās, ir būtiska turpmākajā dzīvē. To apstiprina arī jaunais OECD stratēģiskais ietvars, kas atklāts dokumentā "Izglītība 2030" (OECD Education 2030, 2018), minot, ka nākotnē cilvēkiem būs nepieciešamas 3 veidu prasmes: kognitīvās un meta kognitīvās prasmes (problēmu risināšana, radošums, kritiskā domāšana, analītiskās prasmes, mācīšanās stratēģijas utt.); sociālās un emocionālās prasmes (komunikācija, sadarbība, iniciatīva utt.); fiziskās un praktiskās iemaņas (kinētiskās spējas un spēja lietot instrumentus, piemēram, IKT utt.). Tādējādi cilvēkiem ir jāattīsta mācīšanās prasmes un jāklusē par patiesiem mūžizglītības dalībniekiem, kā uzsvērts Eiropas Padomes rezolūcijā "Izglītība un apmācība 2020" (ET 2020, 2009) un gudras, ilgtspējīgas un iekļaujošas izaugsmes stratēģijā "Eiropa 2020" (2010), mūžizglītība un prasmju attīstīšana ir galvenie elementi ekonomiskās labklājības nodrošināšanā Eiropā. Mūžizglītība un prasmju pilnveidošana arī palīdzēs sasniegt ANO "Ilgtspējīgas attīstības mērķus", it īpaši 4.mērķi par kvalitatīvu izglītību utt. (United Nations, 2015).

Šis projekts palīdzēs uzlabot un paplašināt pieaugušo vajadzībām pielāgotu augstas kvalitātes mācību iespēju piedāvājumu, piedāvājot inovatīvu mācību programmu, izmantojot atvērto izglītības resursu, kas paaugstinās pieaugušo spējas. Projekta ietvaros radītie mācību līdzekļi sekmēs pieaugušo izglītojamo 21.gadsimta pamatprasmju, piemēram, komunikācijas, valodas prasmju, sadarbības, IKT iemaņu, attīstību, kā arī paaugstinās izglītojamo zināšanas par Eiropas kultūru, tādējādi palielinot cilvēku izpratni par Eiropas bagātīgo kultūras mantojumu un tā

vērtībām, īpaši uzsverot Eiropas kultūras mantojuma sociālo un izglītojošo vērtību. Dotais mācību kurss sastāv no 6 moduļiem, no kuriem katram ir 3 visaptveroši apakšmoduļi, kas izveidoti, pamatojoties uz iepriekš veiktu vajadzību analīzi. Mācību kursa saturs aptver tēmas, kas atklāj Eiropas kultūras mantojumu. Izvēlēta pieeja ietver būtisko pamata prasmi attīstīšanu, un izglītojamo valodas un starpkultūru kompetences attīstīšanu, apgūstot zināšanas par kultūras vērtībām.

1. Kurša metodika

Kursa galvenais mērķis ir attīstīt pieaugušo izglītojamo 21.gadsimta prasmes (komunikācijas prasmes, valodu kompetenci, starpkultūru kompetenci, sadarbību, inovācijas spējas, iniciatīvu, IKT prasmes utt.) un pilnveidot izglītojamo zināšanas par bagāto Eiropas kultūras mantojumu un tā vērtībām, izmantojot inovatīvu mācību pieeju un materiālus, tādējādi paaugstinot cilvēku izglītības līmeni un tuvinot viņus kultūras mantojumam, vēsturei un Eiropas kopīgajām vērtībām, veicinot viņu vispārējo attīstību un nodarbinātību.

Lai sasniegtu šos mērķus, ir izmantota piemērota mācību metodika, kas pamatojas pieaugušo izglītības specifiskā.

1.1. Pieaugušo izglītojamo raksturojums

Pieaugušo mācīšanās atšķiras no tā, kā mācās bērni. Pieaugušo izglītības jomā veiktie pētījumi atklāj galvenās iezīmes, kas raksturo pieaugušo mācīšanos.

Tādējādi, pieaugušo mācīšanās teorijas – andragoģijas, pamatlicējs Malkolms Šeperds Nouls (Knowles, 1984, 12) izvirza 5 pieņēmumus par pieaugušajiem izglītojamiem: 1) izmaiņas sevis uztverē (pieaugušais izglītojams ir uz sevi vērsts izglītojams), 2) pieredzes loma mācībās (pieredze ir būtisks mācīšanās resurss), 3) gatavība mācīties (vēlme mācīties saistās ar sociālo lomu pildīšanu), 4) orientācija uz mācīšanos (dominē problēmcentrētās mācības), 5) mācīšanās motivācija (iekšējā motivācija).

Pieaugušos raksturo briedums, pašpārliecība, autonomija, lēmumu pieņemšanas spējas, kā arī, salīdzinot ar bērniem, kopumā pieaugušie ir daudz praktiskāki, mērķtiecīgāki, mazāk jūtīgi un mazāk atvērti pārmaiņām, viņiem ir bagātāka pieredze. Šīs īpašības ietekmē viņu motivāciju, kā arī mācīšanās spējas (Pappas, 2013).

Pappas (2013) identificē šādas 8 būtiskas pieaugušo izglītojamo iezīmes:

- 1) Pašnoteikšanās – pieaugušie izjūt vajadzību uzņemties atbildību par savu dzīvi un lēmumiem un attiecīgi kontrolēt savu mācīšanos.

Tādēļ būtisks ir pašnovērtējums.

- 2) Praktiska virzība un uz rezultātu orientēta darbība – pieaugušajiem parasti ir tāda informācija, kuru var uzreiz piemērot viņu profesionālajām vajadzībām, un parasti

priekšroka tiek dota praktiskām zināšanām, kas uzlabos viņu prasmes, atvieglos viņu darbu un vairo viņu pašpārliecinātību.

Tādējādi mācību kursam ir jāatbilst izglītojamo vajadzībām un saturam ir jābūt praktiskam.

3) Mazāk atvērti un vairāk iebilst pret pārmaiņām.

Tāpēc uzdevumi ir jāskaidro precīzi, jaunās koncepcijas jāsaista ar jau izveidotajām un jāveicina pieaugušo vajadzība apgūt jauno.

4) Lai arī mācīšanās norit lēnāk, zināšanas ir vairāk integrējošākas – līdz ar vecumu pieaugušie mācās bez steigas. Tomēr laika gaitā mācīšanās dziļumam ir tendence pieaugt, apgūstot zināšanas un prasmes līdz nepieredzētam personīgajam līmenim.

Tādēļ uzdevumiem ir jābūt nozīmīgiem, tomēr ne pārāk gariem.

5) Personīgā pieredze tiek izmantota kā resurss – tā kā pieaugušie ir uzkrājuši bagātīgu personīgo pieredzi, viņi mēģina saistīt savu pagātnes pieredzi ar visu jauno un novērtēt jaunās koncepcijas salīdzinot tās ar iepriekš apgūtajām zināšanām.

Tāpēc ir lietderīgi izveidot uzdevumus, kas rosinātu diskusijas un dalīšanos pieredzē ar citiem pieaugušajiem, kas mācās, un dotu izglītojamajiem iespēju mijiedarboties vienam ar otru.

6) Motivācija – pieaugušie parasti mācās brīvprātīgi, bieži vien, lai uzlabotu darbā nepieciešamās prasmes un sasniegtu personisko izaugsmi.

Tāpēc mācību materiālam jābūt tādām, kas veicina domāšanu, apšaubu ierasto gudrību un stimulē izglītojamo prātus.

7) Daudzu līmeņu atbildība – pieaugušajiem izglītojamajiem ir neskaitāmi pienākumi – ģimene, draugi, darbs, utt. Šajā situācijā viņiem ir jāizvēlas prioritātes un bieži vien tieši mācību rezultāti ir tie, kas tiek upurēti.

Tādēļ mācību kursam ir jābūt elastīgam.

8) Lielas cerības – pieaugušajiem izglītojamajiem ir lielas cerības. Viņi vēlas, lai viņus izglīto par lietām, kas būs noderīgas viņu darbam, sagaida tūlītējus rezultātus, nevēlas lieki tērēt laiku vai naudu.

Tāpēc izveidotajam mācību kursam ir maksimāli jāizmanto pieaugušo priekšrocības, jāatbilst viņu individuālajām vajadzībām un jāapmierina visi mācīšanās izaicinājumi.

1.2. Mācību metodika

Šis ir **jauktās mācīšanās** (blended-learning) kurss.

Sākotnēji jauktās mācības tika attiecinātas uz valodu kursiem, kuros tiek apvienotas klātienē mācības ar atbilstošu tehnoloģiju izmantošanu, ieskaitot datoru izmantošanu saziņai, piemēram, tērzēšanu un e-pastu, vairākas vides, kas dod iespēju skolotājiem bagātināt savus kursus, piemēram, virtuālās mācību vides, emuārus un wiki (Sharma, Barrett, 2007).

Mēs izmantojam Heinzes un Proktera (Heinze, Procter, 2004) jauktās mācīšanās definīciju, kas atzīst, ka jauktā mācīšanās ir efektīga dažādu pasniegšanas veidu, mācīšanas modeļu un mācīšanās stilu apvienošana kombinējot dominējošo tiešsaistes mācīšanos ar interaktīvu un problēmbalstītu klātienē mācīšanos, kā rezultātā pilnveidojas izglītojamo prasmes.

Kursu var uzskatīt par jauktās mācīšanās kursu, ja datorizētas mācības veido no 30 līdz 79% no visa kursa satura. Šādā kursā parasti izmanto arī tiešsaistes diskusijas un notiek dažas klātienē tikšanās (Allen u.c., 2007).

Tipiski jauktās mācīšanās valodu apguves uzdevumi tiešsaistes posmos ir:

- ✓ Platformā ievietotie gramatikas uzdevumi;
- ✓ Pašmācības gramatikas uzdevumi no dažādām tīmekļa vietnes;
- ✓ Tiešsaistes rakstīšanas uzdevumi – izglītojamie izmanto tiešsaistes resursus, tiešsaistes vārdnīcas;
- ✓ Lasīšanas uzdevumi;
- ✓ Vārdu krājuma un lasīšanas uzdevumi;
- ✓ Klausīšanās uzdevumi mājas darbiem;
- ✓ Papildus lasīšanas, vārdu krājuma un klausīšanās uzdevumi, kas balstās uz tīmeklī atrodamo informāciju;
- ✓ Rakstiskā komunikācija ar skolotāju un studentiem, izmantojot virtuālo platformu, e-pastus;
- ✓ Ar kultūru saistītas informācijas ieguve tīmeklī (Bueno-Alastuey, López Pérez, 2014).

Tipiski uzdevumi auditorijā klātienē ir tradicionālie runāšanas uzdevumi, debates un lomu spēles. Kā piemēri minami:

- ✓ Gramatikas materiāla skaidrojums prezentācijās un saites uz gramatikas grāmatām un speciālām lapām, kas palīdz apgūt gramatiku;
- ✓ Leksikas uzdevumi, kas veidoti izmantojot tiešsaistes vārdnīcas un platformā pildāmus pārbaudes uzdevumus;
- ✓ Platformā iekļautie klausīšanās uzdevumi;
- ✓ Runāšanas uzdevumi – lomu spēles, izmantojot skaipu;
- ✓ Leksikas, lasīšanas un rakstīšanas uzdevumi, kas pildāmi, izmantojot tiešsaistes vārdnīcas un programmatūru, kas palīdz tulkot tekstu (Bueno-Alastuey, López Pérez, 2014).

Mācību kurss ir veidots, izmantojot **CLIL metodoloģiju**. CLIL tiek atšifrēts kā satura un valodas integrēta mācīšanās un to attiecina uz tādām disciplīnām kā dabaszinātnes, vēsture, ģeogrāfija un valodas. “Kursa saturs tiek apgūts svešvalodā, tādējādi tam ir divkāršs mērķis - iegūt zināšanas par saturu un attīstīt valodas kompetenci” (Marsh, 2002).

Saturs ir saistīts ar kursa mērķiem. Kursa saturs pamatojas Eiropas bagātajā kultūrvēsturiskajā mantojumā, lai veicinātu cilvēku izpratni par tā nozīmīgumu, īpašu uzmanību pievēršot tēmām “Iesaistīšanās” un “Inovācijas”. Kultūrvēsturiskais mantojums ir universāla vērtība gan cilvēkiem, gan sabiedrībai. Tas var būt gan materiālais, gan nemateriālais, gan dabas, gan digitālais mantojums (European Year of Cultural Heritage, 2018). Šis mācību kurss ir veidots kā atsevišķi stāsti, kas saistīti ar mūsu valstu nemateriālo kultūras mantojumu – tradīcijām, spēlēm un mutvārdu radošajām vērtībām, zināšanām un prasmēm, kā arī ar saistītajiem līdzekļiem, objektiem, artefaktiem un kultūras telpām, ko cilvēki uztver kā vērtību; valodu un mutvārdu tradīcijām, skatuves mākslu, sabiedrības paražām un tradicionālo amatniecību (UNESCO, 2018). Šāda pieeja tika izvēlēta, jo šīs tēmas ir mazāk pazīstamas un tās ir piemērotas, lai veidotu sadarbības prasmes, problēmu risināšanas prasmes, iniciatīvu, kritisko domāšanu, radošumu. Kurss ir kultūrā balstīts un tas ietver specifisko kultūru, jo savas valsts un citu valstu kultūras izpratne padara saziņu ar citu valstu un tautu pārstāvjiem daudz efektīvāku.

Lai attīstītu izglītojamo 21.gadsimta prasmes, mēs izmantojam **tīmekļa izpētes projektus** (webquests), kas ir pētījumos balstīta mācīšanās pieeja un iesaista izglītojamos daudzveidīgās aktivitātēs, izmantojot tīmekļa resursus nepieciešamās informācijas ieguvei, ko turpmāk izmanto dotās problēmas risināšanā (Bahč, 2016; Aydin, 2015).

Tīmekļa izpētes projektu mērķis ir motivēt izglītojamos mācībām un veicināt viņu kritiskās domāšanas veidošanos, lai viņi varētu veiksmīgi risināt problēmas vai izveidot projektus. Veicot šo uzdevumu, izglītojamie pētīs reālus tīmeklī ievietotos materiālus. Tādējādi tīmekļa izpētes projekti ir paredzēti reālu situāciju modelēšanai (Laborda, 2009). Tos var arī izmantot sadarbības veicināšanai. *1.tabulā* attēlots ieteicamais tīmekļa izpētes projekta uzdevuma realizēšanas process.

1.tabula. Tīmekļa izpētes projekta izmantošana mācību procesā (Laborda, 2009, 262)

Posmi	Ietekme uz mācīšanos	Ietekme uz orālo attīstību
Tīmekļa izpētes projekts tiek prezentēts studentiem	Tiek apgūta daļa no valodas struktūrām	Skolotājs sniedz mutisku un rakstisku informāciju
Studenti tiekas un savstarpēji sadala pienākumus	Sadarbība, uzdevumu sadale, sociālā mijiedarbība, motivācija	Ja daļa uzdevuma tiek pildīta auditorijā, to parasti veic svešvalodā vai mērķa valodā
Studenti individuāli meklē informāciju, saglabājot savstarpējo kontaktēšanos	Pasīva un aktīva lasīšana, valodas struktūras un vārdu krājuma apguve, sarunas un atbalsts (sadarbība), profesionālā izaugsme (tirgus iepazīšana)	Tiek nostiprināts jaunais vārdu krājums. Tas visticamāk tiks izmantots prezentācijas izveidē
Studenti tiekas, lai izdarītu secinājumus un ieteikumus	Izglītojamie apmainās ar informāciju, notiek sociālā	Iepriekšējā organizācija un mutiskais mēģinājums

(vēlams auditorijā skolotāja klātbūtnē)	mijiedarbība, pasīvā un aktīvā lasīšana, valodas struktūras un vārdu krājuma apguve, mācīšanās rezultāti	Prezentācija skolotājam
		Atgriezeniskās saites sniegšana
Grupa strādā pie ziņojuma izveides	Izglītojamie apmainās ar informāciju, notiek mijiedarbība, pasīvā un aktīvā lasīšana, valodas struktūras un vārdu krājuma apguve, mācīšanās rezultāti	Rakstiskais darba rezultāts tiek iekļauts mutvārdu prezentācijā
Prezentācija pārējiem grupas biedriem (alternatīvi, studenti varētu veikt pārrunas ar iespējamo klientu, kurš interesējas par produktu)	Izglītojamie apmainās ar informāciju, notiek mijiedarbība, pasīvā un aktīvā lasīšana, valodas struktūras un vārdu krājuma apguve, mācīšanās rezultāti	Iepriekšējā organizācija un mutiskais mēģinājums
		Prezentācija skolotājam
		Atgriezeniskās saites sniegšana

Mēs izmantojam **gadījumu izpēti** (case studies) – “mācību stratēģija, kurā debatējot izglītojamajiem jāpiedāvā iespējamie risinājumi problemātiskajiem jautājumiem, kas izriet no reālās dzīves vai tie tiek modelēti” (Stone, Ineson, 2015).

“Gadījumu izpēte ir stingri balstīta uz rakstiska un dažos gadījumos mutiska materiāla analīzi un izpratni. Izglītojamie saskaras ar ievērojamu teksta daudzumu, kas viņiem ir jāanalizē, lai izprastu doto problēmu un atrastu informāciju par dažādiem problēmas aspektiem. Strādājot pie gadījuma izpētes, izglītojamie iegūst autentisku jeb “gandrīz autentisku”, t.i., nedaudz rediģētu materiālu par konkrēto situāciju, un viņiem ir jāatrisina problēma, veicot uzdevumus, veicot izpēti un analizējot situāciju. [...] Strādājot pie gadījuma izpētes, izglītojamajiem tiek lūgts izanalizēt materiālu (uztveršanas fāze) un pēc tam izstrādāt problēmas risinājumu, kas viņiem būs jāsniedz mutiski un rakstiski (produktīvā fāze). Lasīšana ir neatņemama aktivitātes sastāvdaļa, un izglītojamie tiek apmācīti efektīvā lasīšanas izpratnē, piemēram, teksta caurskatīšanā un skenēšanā, vai “diagonālā lasīšanā”, jo viņiem ir jāmeklē būtiska informācija, izmantojot diezgan lielu teksta daudzumu. Izglītojamie tekstā nemeklē nezināmus vārdus, kā viņi ļoti bieži dara, lasot tsākus tekstus valodas stundās, bet analizē teksta saturu, lai varētu pārrunāt gadījumu grupā un iepazīstināt ar saviem priekšlikumiem un ieteikumiem visu grupu” (Fischer, et.al., 2007, 16).

Mēs izmantojam arī **dizaina domāšanas** rīkus (design thinking tools), piemēram, vizualizāciju, brauciena kartēšanu, vērtību ķēdes analīzi, prāta kartes, prototipu veidošanu, utt. (Liedtka, Ogilvie, 2018). Dizaina domāšanu var uzskatīt par lielisku instrumentu, kas izmantojams mācību procesā, lai attīstītu 21.gadsimta prasmes. Tā ietver sadarbību problēmu risināšanai, meklējot un apstrādājot informāciju, ņemot vērā reālo dzīvi, cilvēku pieredzi un atsauksmes (Ray, 2012), kā arī izmantojot radošumu, kritisko domāšanu un komunikāciju. Turklāt šī pieeja tiek raksturota kā “spēcīga inovatīva metodoloģija”, kas “integrē cilvēku, biznesa un tehniskos faktoros problēmu veidošanā, risināšanā un plānošanā” (Leifer, Steinert, 2011, 151). Dizaina domāšana ir vērsta uz cilvēku un vienlaikus tā izmanto dažādus viedokļus problēmu risināšanā. Dizaina domāšana ir gan process, gan domāšanas veids. Pētnieki (Baeck, Gremett, 2012) izceļ deviņas dizaina domāšanas pazīmes: 1) dažādība; 2) sadarbība; 3) konstruktīvisms; 4) zinātkāre; 5) empātija; 6)

holisms; 7) atkārtošana; 8) ar spriedumu nesaistīts veids; 9) atklātība. Tā ir problēmu risināšanas pieeja, kas palīdz risināt ikdienas problēmas.

Mācīšanās un zināšanu radīšana dizaina domāšanas izglītībā balstās uz atkārtojamām darbībām, kuras var saistīt ar Kolba pieredzes mācīšanās teoriju (Kolb, 1984; Rauth, et.al, 2010).

Kultūrvēsturiskais mantojums tiek izmantots, lai radītu dzīvu kontekstu, jēgpilnus stāstus, epizodes, iekļaujot tajos esošo informāciju.

1.3. B2 / C1 līmeņa valodas kompetences raksturojums

Galvenais ES dokuments un rīks valodu mācību programmu veidošanai un valodu kompetences līmeņu noteikšanai ir “Eiropas kopīgās pamatnostādnes valodu apguvei: mācīšanās, mācīšana, vērtēšana (CEFR)”, kas ļauj salīdzināt valodu kompetences līmeni starptautiskā mērogā. Tāpēc pašreizējā projektā mēs izmantojam atjaunināto valodu ietvarstruktūras versiju (CEFR, 2018), lai izveidotu kursa mācību programmu un novērtētu izglītojamo sasniegtos mācību rezultātus.

Tā kā projekta 2.posma mērķis ir attīstīt pieaugušo izglītojamo 21.gadsimta prasmes, tādas kā, sadarbība, komunikācija, inovācijas, radošums, IKT prasmes, utt. un pilnveidot izglītojamo zināšanas par bagātīgo Eiropas kultūrvēsturisko mantojumu, uzsvars ir nevis uz latviešu valodas kā svešvalodas apguvi, bet gan uz kultūras mantojuma izzināšanu un apguvi. Tādēļ, moduļu izveidē ir lietots augsts latviešu valodas līmenis, jo latviešu valodā veidoto moduļu mērķauditorija ir dzimtās valodas lietotāji un latviešu valodas kā otrās valodas lietotāji, kas izmanto valodu informācijas ieguvei. Vienlaikus atsevišķi uzdevumi iekļauj valodas kompetences pilnveidi, galvenokārt pievēršoties valodas, tai skaitā dzimtās valodas, lietojuma problēmu risināšanai – interpunkcijas kļūdu novēršanai un specializētās valodas terminu apguvei.

Valsts izglītības satura centrs **B2 līmeni** raksturo kā vidēju līmeni, kurā “persona spēj brīvi sarunāties, pietiekami izvērsti izteikt un pamatot savu viedokli par dažādām tēmām, lasa un saprot dažāda satura un sarežģītības tekstus, spēj uzrakstīt dažādus lietišķos rakstus (piemēram, ieteikumus, raksturojumus, oficiālas vēstules), kā arī citus tekstus, bez grūtībām uztver un saprot dabiskā un raitā tempā runātus atšķirīgas struktūras tekstus par dažādām tēmām”. Savukārt, **C1 līmenis** tiek raksturots kā augstākais līmenis un valodas lietotājs “spēj brīvi sarunāties, pietiekami izvērsti izteikt un pamatot savu viedokli par dažādām tēmām, lasa un saprot dažāda satura un sarežģītības tekstus, spēj uzrakstīt dažādus lietišķos rakstus (piemēram, ieteikumus, raksturojumus, oficiālas vēstules), kā arī citus tekstus, bez grūtībām uztver un saprot dabiskā un raitā tempā runātus atšķirīgas struktūras tekstus par dažādām tēmām”. Visaugstākais līmenis – **C2 līmenis** tuvinās dzimtās valodas lietotāja līmenim un valodas lietotājs “spēj pilnīgi brīvi sazināties, izvērsti diskutēt par dažādām tēmām (arī par mazāk zināmām un sarežģītām tēmām un problēmām), spēj veidot sarunu atbilstoši situācijai, variēt valodas izteiksmes līdzekļus, pilnībā izprot dažāda satura, sarežģītības un stila tekstus, uztver zemtekstu un nozīmes nianšes; spēj uzrakstīt dažādu veidu dokumentus, kā arī citus tekstus, uztver un pilnībā saprot jebkurā tempā runātus dažādas struktūras un tematikas tekstus.” (Valsts izglītības satura centrs, 2020).

B2 līmenī valodas lietotājs “ir apguvis nepieciešamo valodas līdzekļu minimumu, ko izmantot dažādās ikdienas situācijās, un pārzina šī minimuma izmantošanas stratēģijas, lai sasniegtu

vēlamos rezultātus.” (Šalme, Auziņa, 2016a, 18). Attīstot valodas kompetences, galvenā uzmanība pievērsta šādiem jautājumiem:

- ✓ Tiek pilnveidotas prasmes valodas komunikatīvās funkcijas izmantojumā un papildināts vārdu krājums vispārīgo jēdzienu kategorijās;
- ✓ Ievērojami tiek paplašināta leksika, kas nosauc konkrētai valodas apguvēju grupai specifiskus jēdzienus noteiktās tematiskajās jomās;
- ✓ Valodas apguvējs jau atpazīst dažādus valodas izteiksmes līdzekļus, kas raksturīgi atsevišķiem valodas stiliem;
- ✓ Palielinās valodas apguvēja spēja saprast, kā arī prasme izveidot un izteikt daudz garākus un sarežģītākus izteikumus;
- ✓ Dažādojas sarunu stratēģijas, palielinās to mērķtiecība, pieaug šādu sarunu skaits;
- ✓ B2 valodas prasmju līmenī uzlabojas lasītprasme un valodas apguvējs spēj lasīt plašākus, resp., apjomīgākus un daudzveidīgākus, tekstus. (Šalme, Auziņa, 2016a, 19-20).

B2 latviešu valodas prasmes līmeņa apguves mērķis ir apgūt valodu, lai, apmeklējot Latviju vai dzīvojot Latvijā, vidē, kur latviešu valoda tiek izmantota ikdienas komunikācijā, lasot vai klausoties tekstus latviešu valodā, varētu efektīvi (galvenokārt lingvistiski) rīkoties situācijās, kas saistītas ar ikdienas dzīvi un darbībām, piedalīties netiešās saziņas situācijās, kur jāsaprot kādas pietiekami sarežģītas informācijas vai rakstīta dokumenta saturs (Šalme, Auziņa, 2016a, 20-21).

C1 līmenī “valodas apguvējs spēj saprast dažādas tematikas sarežģītus un garus tekstus, kā arī uztvert zemtekstu. Valodas apguvējs var izteikties raiti un spontāni. Viņš pietiekami brīvi lieto valodu saziņā tādās cilvēkdarbības jomās kā sociālajā, profesionālajā un arī zinātniskajā. Valodas apguvējs spēj izveidot saprotamu, labi strukturētu, detalizētu tekstu par sarežģītiem dažādu nozaru un tematikas jautājumiem gan rakstiski, gan mutvārdu formā. Viņš labi pārzina teksteides principus un lieto atbilstošus teksta vienību sakara izteikšanas līdzekļus” (Šalme, Auziņa, 2016b, 9-10).

“Studenti, kas apguvuši C1 valodas prasmes līmeni, spēj pilnvērtīgi iesaistīties sava studiju virziena nodarbībās un lekcijās, kas notiek latviešu valodā” (Šalme, 2008, 32).

2.tabulā dota Eiropas Valodu prasmes līmeņu pašnovērtējuma tabula B2 un C1 valodas līmenim.

2.tabula. Eiropas kopīgās pamatnostādnes valodas apguvei - Pašnovērtējuma tabula
(Europass, 2020a)

		B2	C1
Sapratne	Klausīšanās	Es varu saprast garāku runu un lekcijas, sekot līdz pat sarežģītai argu-mentācijai, ja temats ir pietiekami pazīstams. Es saprotu gandrīz visu televīzijas ziņās un repor-tāžās par jaunāka-jiem notikumiem. Es saprotu gandrīz visas filmas literārajā runā.	Es varu saprast garāku runu arī tad, ja tai nav skaidra uzbūve un ir vāji izteiktas loģiskās sakarības. Es bez pū-lēm saprotu televīzi-jas raidījumus un filmas.

	Lasīšana	Es varu izlasīt pārskatus un rakstus par aktuālām problēmām, kuros autors pauž noteiktu attieksmi vai viedokli. Es varu saprast mūsdienu prozas darbus.	Es varu saprast garus un sarežģītus dažāda tipa tekstus, izprotot stila atšķirības. Es varu sa-prast speciālos rak-stus un garākas teh-niskās instrukcijas, pat tad, ja tās neattiecas uz manu darbības jomu.
Runāšana	Dialogs	Es varu diezgan brīvi un bez sagatavošanās sazi-nāties ar dzimtās valodas runātājiem. Es varu aktīvi piedalīties dis-ku----si-jās par man zināmām problēmām, pamatojot un aizstāvojot savu viedokli.	Es varu veikli un brīvi izteikties, piemērotus vārdus un izteicienus īpaši nemeklējot. Es protu prasmīgi lietot valodu gan ikdienas situācijās, gan darba vajadzībām. Es protu precīzi formulēt savas domas un uzskatus un prasmīgi uzturēt sarunu.
	Monologs	Es varu skaidru un vispusīgu dažādu tēmu izklāstu, kas ietilpst ma-nā interešu lokā. Es varu pamatot savus uz-ska-tus par kādu strīdīgu jautā-jumu, izvērtējot at-šķi-rīgos viedokļus.	Es varu skaidru un vispusīgu sarežģītu tēmu izklāstu , iekļaut tajā pakārtotus jautā-jumus, izvērst atse-višķas tēzes un nobeigt ar atbilstošiem secinā-jumiem.
Rakstīšana	Rakstīšana	Es varu uzrakstīt skaidru, detalizētu tekstu par da-žādiem jautājumiem, kas skar manu interešu loku. Es varu uzrakstīt eseju vai ziņojumu, dot rak-stisku informāciju, kā arī argumentēt vienu vai otru viedokli. Es protu uz-rak-sīt vēstules, izceļot man nozīmīgākos notikumus un iespaidus.	Es protu skaidri un loģiski uzrakstīt savas domas, izteikt savu viedokli. Es varu uzrak-stīt vēstuli, eseju vai ziņojumu par sarežģī-tiem jautājumiem, iz-ceļot to, ko es uzskatu par nozīmīgu un sva-rīgu. Es protu rakstīt konkrētam lasītājam pie---mē-rotā stilā.

Tā kā izveidotais mācību kurss ir jauktās mācīšanās kurss, ir būtiski novērtēt arī izglītojamo digitālās prasmes. Lai veiksmīgi pildītu dotos uzdevumus, ir nepieciešama pamatlīmeņa jeb vidējā līmeņa digitālā kompetence. Tās apraksts redzams 3.tabulā.

3.tabula. Digitālās kompetences raksturojums (Europass, 2020b)

Kritērijs	Līmeņu raksturojums	
	Pamatlīmenis	Vidējais līmenis
Informācijas apstrāde	Es varu meklēt informāciju internetā, izmantojot meklētājprogrammu. Es zinu, ka ne visa internetā pieejamā informācija ir uzticama. Es varu saglabāt vai uzglabāt failus vai saturu (piem., tekstu, attēlus, mūziku, video, tīmekļa lappuses) un izgūt saglabātos vai uzgalbātos failus vai saturu.	Es varu izmantot dažādas meklētājprogrammas, lai atrastu informāciju. Meklējot es izmantoju filtrus (piem., meklēt tikai attēlus, video, kartes). Es salīdzinu dažādus avotus, lai novērtētu atrastās informācijas uzticamību. Es klasificēju informāciju metodiskā veidā, izmantojot failus un mapes, lai vieglāk to atrastu. Es veidoju rezerves kopijas informācijai vai failiem, ko glabāju.

Satura veidošana	Es varu izveidot vienkāršu digitālu saturu (piem., tekstu, tabulas, attēlus, audio failus) vismaz vienā formātā, izmantojot digitālos rīkus. Es varu veikt pamata rediģēšanu citu izveidotam saturam. Es zinu, ka uz saturu var attiekties autortiesības. Es varu pielietot un pārveidot vienkāršas funkcijas un iestatījumus programmatūrai un lietojumprogrammām, kuras izmantoju (piem., izmainīt noklusējuma iestatījumus).	Es varu radīt sarežģītu digitālo saturu dažādos formātos (piem., tekstu, tabulas, attēlus, audio failus). Es varu izmantot rīkus/redaktorus, lai izveidotu tīmekļa lappusi vai emuāru, izmantojot veidnes (piem., WordPress). Es varu pielietot pamata formatējumu (piem., ievietot vēres, diagrammas, tabulas) citu vai paša (-as) izveidotam saturam. Es zinu, kā izveidot atsauci uz saturu un kā atkārtoti izmantot saturu, uz kuru attiecas autortiesības. Es zinu vienas programmēšanas valodas pamatus.
Komunikācija	Es varu sazināties ar citiem, izmantojot mobilo tālruni, IP balss pārraidi (piem., Skype), e-pastu vai tērzēšanu – izmantojot pamata funkcijas (piem., balss ziņojumapmaiņu, īsziņas, e-pastu nosūtīšanu un saņemšanu, teksta ziņojumapmaiņu). Es varu koplietot failus un saturu, izmantojot vienkāršus rīkus. Es zinu, ka varu izmantot digitālās tehnoloģijas mijiedarbībai ar pakalpojumiem (piem., valsts pārvaldes iestādes, bankas, slimnīcas). Es esmu informēts (-a) par sociālo tīklu vietnēm un tiešsaistes sadarbības rīkiem. Es apzinos, ka uz digitālo rīku izmantošanu attiecas konkrēti komunikācijas noteikumi (piem., komentējot, daloties ar personīgu informāciju).	Es varu izmantot vairāku komunikācijas rīku papildu funkcijas (piem., izmantot IP balss pārraidi and koplietot failus). Es varu izmantot sadarbības rīkus un strādāt ar piem., koplietotiem dokumentiem/failiem, ko kāds cits ir izveidojis. Es varu izmantot dažas tiešsaistes pakalpojumu funkcijas (piem., sabiedrisko pakalpojumus, internetbanku, iepirkšanos internetā). Es nododu vai dalos zināšanās ar citiem internetā (piem., izmantojot sociālās tīklošanās rīkus vai tiešsaistes kopienas). Es apzinos un izmantoju tiešsaistes saziņas noteikumus (tīkla etiķete, "netiquette" - angl.).
Problēmrisināšana	Es varu atrast atbalstu un palīdzību, ja, lietojot jaunu ierīci, programmu vai lietojumprogrammu, rodas tehniska problēma. Es zinu, kā atrisināt dažas ikdienišķas problēmas (piem., aizvērt programmu, restartēt datoru, atkārtoti instalēt/atjaunināt programmu, pārbaudīt interneta savienojumu). Es zinu, ka digitālie rīki var man palīdzēt problēmu risināšanā. Es arī apzinos, ka tie ir ierobežoti. Saskaņoties ar tehnisku vai netehnisku problēmu, es varu izmantot sev zināmus digitālos rīkus, lai to atrisinātu. Es apzinos, ka man ir nepieciešams regulāri atjaunināt savas digitālās prasmes.	Es varu atrisināt lielāko daļu biežāk sastopamo problēmu, kas rodas, izmantojot digitālās tehnoloģijas. Es varu izmantot digitālās tehnoloģijas, lai atrisinātu (netehniskas) problēmas. Es varu izvēlēties digitālo rīku, kas atbilst manām vajadzībām un novērtēt tā efektivitāti. Es varu atrisināt tehniskas problēmas, izpētot iestatījumus un programmu vai rīku opcijas. Es regulāri atjauninu savas digitālās prasmes. Es apzinos savu prasmju nepilnīgumu un strādāju pie prasmju pilnveidošanas.
Drošība	Es varu veikt pamatpasākumus, lai aizsargātu savas ierīces (piem., izmantot antivīrusus un paroles). Es zinu, ka ne visa internetā pieejamā	Es esmu instalējis drošības programmas ierīcei (-ēm), kuru (-as) izmantoju piekļuvei internetam (piem., antivīrusu, ugunsūri). Es palaižu šīs

	informācija ir uzticama. Es apzinos, ka mani akreditācijas dati (lietotājvārds un parole) var tikt nozagti. Es zinu, ka internetā man nevajadzētu atklāt privātu informāciju. Es zinu, ka digitālo tehnoloģiju pārāk ilgstoša lietošana var ietekmēt manu veselību. Es veicu pamatpasākumus, lai taupītu enerģiju.	programmas regulāri un atjauninu tās regulāri. Es izmantoju dažādas paroles, lai piekļūtu iekārtām, ierīcēm un digitālajiem pakalpojumiem, un periodiski tās mainu. Es varu noteikt, kuras tīmekļa vietnes vai e-pasta ziņojumi varētu tikt izmantoti krāpnieciskā nolūkā. Es varu identificēt pikšķerēšanas e-pastu. Es varu veidot savu digitālo identitāti internetā un izsekot savam digitālajam pēdas nospiedumam. Es saprotu, kādi veselības riski ir saistīti ar digitālo tehnoloģiju izmantošanu (piem., ergonomika, atkarības risks). Es saprotu tehnoloģiju pozitīvo un negatīvo ietekmi uz apkārtni.
--	--	---

Vēl viens svarīgs aspekts, kas tiek apskatīts šajā kursā, ir 21.gadsimta prasmes un zināšanas par kultūru, tāpēc galvenā uzmanība tiek pievērsta uz saturu balstītai mācību programmai, kas, kā minēts iepriekš, ir veidota stāsta formā, kas atklāj mūsu bagāto nemateriālās kultūras mantojumu.

2. Studiju kursa saturs

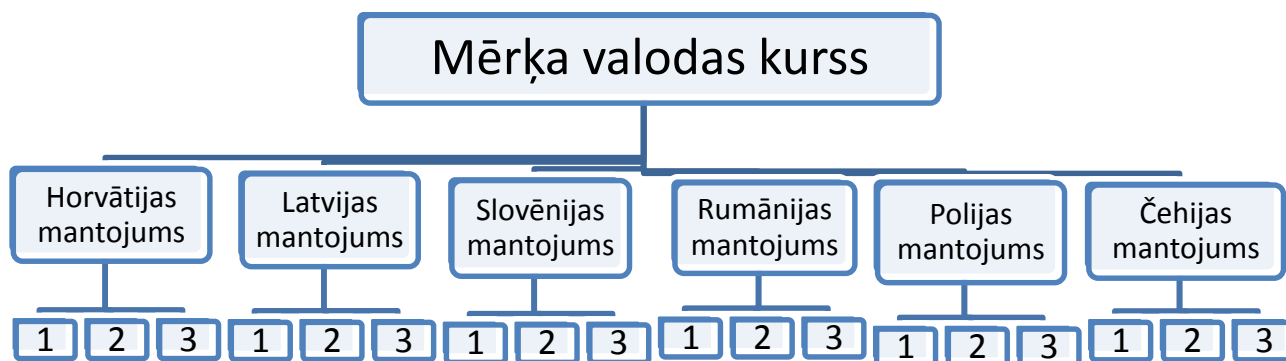
Projekta otrais rezultāts – “Eiropas kultūras mantojuma un prasmju pilnveidošanas kurss” ir jaukta tipa mācību kurss, kas veidots, izmantojot CLIL metodoloģiju. Kurss ir saistīts ar Eiropas bagātīgo nemateriālo kultūras mantojumu. Kurss ir veidots stāsta veidā, izmantojot inovatīvu metodiku un paņēmienus (tīmekļa izpēti, gadījumu izpēti, dialogus, video, audio, dizaina domāšanas rīkus, interaktīvas spēles utt.), kas palielina izglītojamo kultūras zināšanas un attīsta viņu attiecīgās 21.gadsimta pamatprasmes (sadarbība, komunikācija, iniciatīva, radošums, analītiskā argumentācija, problēmrisināšana utt.) un pilnveido izglītojamo valodas kompetences.

Šis kurss, piedāvājot kultūrā balstītu daudzvalodu mācību kursu deviņās valodās – horvātu, latviešu, slovēņu, poļu, čehu, ungāru, rumāņu, vācu, franču, veicina lingvistiskās daudzveidības nostiprināšanos Eiropā.

Kursa mērķis ir izveidot daudzvalodu jaukta tipa mācību kursu 9 ES valodās, papildus angļu valodas kursam, lai pieaugušajiem izglītojamajiem nodrošinātu iespēju iegūt zināšanas par bagāto Eiropas kultūras mantojumu dzimtajā valodā vai citā valodā, ne tikai angļu valodā. Kurss uzdevums ir sniegt pieaugušajiem, kuri nav pietiekami attīstījuši angļu valodas zināšanas, iespēju apgūt materiālus par Eiropas kultūras mantojumu dzimtajā valodā vai kādā citā valodā, kuru viņi pārvalda brīvi (HR, LV, SI, PL, CZ, HU, RO, DE, FR) un bagātināt viņu kultūras izpratni par Eiropas kopīgajām kultūras vērtībām.

2.1. Moduļu struktūra

Mācību kurss sastāv no sešiem moduļiem. Katru moduli veido trīs apakšmoduļi, kas iepazīstina ar partnervalstu kultūras mantojumu.



1.att. Kursa struktūra

Moduļi ir veidoti pēc šādas shēmas:

1. Ievada uzdevumi – ievads situācijā;
 - 1) Situācijas skaidrojums,
 - 2) Ar kultūru saistīti uzdevumi (~ 3 uzdevumi).

Uzdevuma veids ir atkarīgs no konkrētā stāsta: vairāki atbilžu varianti, vārdu ievietošana, video, audio, diskusija, projekta darbs, interaktīvas spēles, pāru darbs, lomu spēle, u.c.

2. Galvenā daļa:
 - 1) Tiešsaistes un klātienē uzdevumi.

Uzdevumu secība ir atkarīga no konkrētās tēmas. Ir iespējamās vairākas kombinācijas:

- ✓ Tiešsaistes uzdevumi – auditorijā pildāmie uzdevumi – tiešsaistes uzdevumi;
- ✓ Auditorijā pildāmie uzdevumi – tiešsaistes uzdevumi – auditorijā pildāmie uzdevumi;
- ✓ Tiešsaistes uzdevumi – auditorijā pildāmie uzdevumi;
- ✓ Auditorijā pildāmie uzdevumi – tiešsaistes uzdevumi;
- ✓ Tiešsaistes uzdevumi – auditorijā pildāmie uzdevumi – tiešsaistes uzdevumi – auditorijā pildāmie uzdevumi;
- ✓ Auditorijā pildāmie uzdevumi – tiešsaistes uzdevumi – auditorijā pildāmie uzdevumi – tiešsaistes uzdevumi;
- ✓ utt.

Proporcija: 30-40% auditorijas uzdevumi un 60-70% tiešsaistes uzdevumi.

- 2) Uzdevumu veidi:

- ✓ Interaktīvie uzdevumi – interaktīvās tiešsaistes spēles;
- ✓ Video / audio + tiešsaistes uzdevumi – vismaz viens uzdevums no dotajiem variantiem;
 - * video + uzdevumi,
 - * audio + uzdevumi jeb vialogs,
 - * vialogs jeb audio jeb vēl viens video.
- ✓ Tiešsaistes uzdevumi (uzdevumu veids atkarīgs no konkrētā moduļa stāsta):
 - * Leksikas uzdevumi;
 - * Lasīšanas uzdevumi;
 - * Rakstīšanas uzdevumi;
 - * Gramatikas uzdevumi.
- ✓ Dizaina domāšanas uzdevumi (iespējami tiešsaistes uzdevumi vai uzdevumi auditorijā vai abu veidu uzdevumi gan kā runāšanas, gan rakstīšanas uzdevumi) – vismaz viens uzdevums no dotā saraksta:
 - * problēmrisinājumi;
 - * sadarbība mazās grupās (collabs);
 - * vizualizācijas uzdevumi;
 - * ceļa kartēšana;
 - * vērtību ķēdes analīze;
 - *prāta kartes;
 - * prototipu meklēšana.
- ✓ Citi radoši uzdevumi– vismaz divi uzdevumi no dotā saraksta:
 - * tīmekļa izpētes projekts – vismaz viens uzdevums jeb gadījuma izpēte;
 - * gadījuma izpēte – vismaz viens uzdevums jeb tīmekļa izpētes projekts;
 - * problēmrisināšanas diskusijas;
 - * projektu darbs;
 - * prezentācijas;
 - * cita veida radoši uzdevumi.

3. Nobeigums

Conclusion of the story giving a solution or an open end to stimulate further discussions.

Tematika: 2018.gads – Eiropas kultūrvēsturiskā mantojuma gads:

- ✓ Iesaistīšanās (Kopīgais kultūrvēsturiskais mantojums);
- ✓ Inovācijas (Ar mantojumu saistītas prasmes).

Mērķis: mudināt vairāk cilvēku atklāt un iesaistīties Eiropas kultūras mantojumā, kā arī stiprināt piederības sajūtu kopējai Eiropas telpai.

Sauklis: Mūsu mantojums – kur pagātne sastopas ar nākotni.

Kultūrvēsturiskā mantojuma veidi:

- ✓ Materiālais – ēkas, pieminekļi, artefakti, apģērbs, mākslas darbi, grāmatas, mašīnas, vēsturiskas pilsētas, arheoloģiskās vietas;
- ✓ Nemateriālais – pieredze, pārstāvniecība, izpausme, zināšanas, prasmes – un saistītie instrumenti, priekšmeti un kultūras telpas – ko cilvēki novērtē. Tas ietver valodu un mutvārdu tradīcijas, skatuves mākslu, sociālo pieredzi un tradicionālo amatniecību.

Mūsu moduļi ir saistīti ar nemateriālo kultūras mantojumu. Tomēr, ne visās projekta īstenotāju partnervalstīs ir UNESCO starptautiskajā nemateriālā kultūras mantojuma sarakstā ierakstīts nemateriālais kultūras mantojums. Valstis, kurās eksistē šāds mantojums, to ietvēra savos moduļos, turpretim pārējās valstis moduļus veidoja, saistot tos ar nacionālo kultūras mantojumu, galvenokārt tradīcijām un paražām.

2.2. Moduļu anotācijas

Čehijas Republika

Čehijas 1.modulis “Kā es sastapos ar piekūniem”

Apceļojot Čehiju, ģimene iepazīs ar piekūnu pārraugu, kurš iepazīstināja viņus ar piekūnu pārrauga profesiju. Viņiem ļoti paveicās, ka izvēlējās apceļot Čehiju tieši oktobrī, laikā, kad notiek ikgadējā piekūnu pārrauga tikšanās, kas nu jau ir iekļauta UNESCO nemateriālajā mantojumā. Šajā parādē ģimene uzzināja par gadsimtu senām, piekūnu pārraudzības tradīcijām. Modulī iekļautie uzdevumi motivē attīstīt izglītojamo runāšanas prasmes, grupās apspriest savu viedokli, papildināt savas ģeogrāfiskās zināšanas un attīstīt vārdu krājumu. Uzdevumi iepazīstina ar Čehijas tradīcijām putnkopībā, medībās un piekūnu pārraudzībā. Moduli papildina bagātīgas ilustrācijas, kā arī iekļautā interaktīvā spēle “Miljonārs” ļauj iepazīt Čehijas floru un faunu.

Čehijas 2.modulis “Lelles stāsts”

Mājas bēniņos Josefa bērni atrod kādu vecu lelli Kašpareku, kas izrādījās Josefa bērnības atmiņa, viena no spēcīgākajām laikmeta liecībām par to, kā 1968.gadā Josefam nācās bēgt no Čehoslovākijas. Lelle atklāj kā notika bēgšana un došanās bēgļu gaitās un kā tā nonāca bēniņos, lai to kādu dienu atkal atrastu un atcerētos. Pēc tik ilga laika pavadīta bēniņos, lelle izrādīja interesi par Čehijas vēsturi, to daļu, kuru viņa neredzēja, jo bija bēniņos. Lelle interesējās par leļļu teātri, leļļu meistariem. Moduļa teksti un uzdevumi sniedz ieskatu leļļu teātra attīstībā, kultūrā un vēsturē, sniedz nelielu ieskatu sociālo tīklu nozīmē mūsdienās, mudina darboties komandā un izmantot savu fantāziju, lai patstāvīgi izveidotu leļļu teātra uzvedumu. Veicot projekta darbu, izglītojamie izveido Facebook profilu Kašparekam, tādējādi, attīstot arī savas digitālās prasmes.

Čehijas 3.modulis "Neaizmirstamas brīvdienas Studnicē"

Vairāki studenti no dažādām valstīm dodas apmaiņas programmā uz Čehiju, kur viņi apciemo vienu no savām studiju biedrenēm – Annu. Anna piedāvāja jauniešiem kopā ar viņu apmeklēt tradicionālos čehu svētkus – cūku bēres. Cūku bērēs jaunieši iepazīnās ar šiem tradicionālajiem svētkiem, to tradīcijām, tradicionālajiem ēdieniem un to pagatavošanu. Daļa no šiem svētkiem ir rīta gājiens ķekātās un vakarā jaunieši apmeklēja ballīti vietējā krodziņā, kur jautrība norisinās līdz pat pusnaktij. Moduļa uzdevumi palīdz atrast atšķirības starp pagātnes normām un mūsdienu sabiedrības normām, mudina izteikt viedokli par senajām paražām un apspriest, cik morāli pareizas tās ir mūsdienu sabiedrībā. Uzdevumi un teksts sniedz ieskatu vienā no gaidītākajiem gada svētkiem un to paražām, mudina darboties grupās un izmantot radošumu, lai izveidotu masku.

Horvātija

Horvātijas 1.modulis "Dubrovnikas aizbildņa – Svētā Blazija godināšana"

Ģimene, ar diviem pusaugu bērniem, kuri dzīvo Zagrebas pilsētā, dodas apciemot Dubrovnikā dzīvojošos vecvecākus. Ģimene ar mašīnu dodas uz Dubrovniku un tajā uzturas trīs dienas. Šo dienu laikā ģimene iepazīstas ar stāstu par Dubrovnikas Svēto aizbildni Blaziju, izbauda Dalmācijas tradicionālo *a capella* dziedāšanas mākslu un koka rotaļlietu pagatavošanas procesu, kā arī izzināja tradicionālo sauso sienu celšanas veidu, kurā neizmanto ne cementu, ne dzelzi. Modulis sevī ietver daudz dažādu interaktīvu uzdevumu. Modulī ir atrodami lasīšanas un teksta izpratnes uzdevumi, jautājumi diskusijām, uzdevumi, kuru ietvaros jāizstrādā prezentācijas un tās jāprezentē, kā arī tīmekļa izpētes projekts un audio uzdevumi. Moduļa pildīšanas laikā ir nepieciešams veidot dialogus un diskusijas, izteikt savu viedokli un strādāt pāros vai grupās.

Horvātijas 2.modulis "Sinjska alka – saikne starp pagātni un tagadni"

Kāds jauns pāris kopā ar savu dēlu izlēma apceļot Horvātiju. Ceļojuma laikā viņi izpētīja blakus esošās mazpilsētiņas un iepazīna vietējos iedzīvotājus. Viņi apmeklēja festivālu Sinjska Alka un daudz vairāk uzzināja par tā vēsturi, notikumiem un tradīcijām. Ģimene iepazīnās ar Korčula salas tradicionālajiem tērpiem, kā arī izzināja horvātu tradicionālo deju "Moreška". Atpakaļceļā ģimene iepazīnās ar horvātu tradicionālo suvenīru – piparkūkas jeb licitāra sirdīm. Moduļa uzdevumi sniedz plašu ieskatu Horvātijas vēsturē, tradīcijās un kultūrā. Dotie uzdevumi veicina izpratni par valsts kultūras un tradīciju nozīmi, attīsta prasmes izteikt savu viedokli, strādāt pāros un veidot dialogus.

Horvātijas 3.modulis "Piparkūku pagatavošanas māksla Ziemeļhorvātijā"

Vhalo un Marija kopā ar savu meitu Emu devās nelielā izbraucienā uz Zagrebu. Pirms pāris gadiem pilsēta ieguva apbalvojumu par skaistāko Ziemassvētku tirdziņu Eiropā. Atrodoties Zagrebā, viņi iepazīnās ar licitāra cepumu jeb piparkūku pagatavošanas procesu, vēsturi un uzzināja dažus amatniecības noslēpumus. Stāsts iepazīstina ar Valentīndienas tradīcijām Horvātijā un mudina risināt problēmjautājumus un izteikt savu viedokli grupās. Uzdevumi sastāv no darba ar tekstu, teksta izpratnes un uzdevumi papildina vārdu krājumu un zināšanas par

Horvātijas kultūru, tradīcijām un vēsturi. Izglītojamajiem būs arī iespēja uzzināt piparkūku pagatavošanas recepti, kā arī noskatīties video, kā šis process notiek, tādējādi vēlāk izglītojamie paši varēs mēģināt pagatavot licitāru. Veicot projekta darbu, būs iespējams izzināt informāciju par dažādām baznīcām un salīdzināt tās ar Aglonas baziliku Latvijā.

Latvija

Latvijas 1.modulis “Rudens un ziemas tradīcijas. Svētki Latvijā”

Frankfurtes lidostā Jānis Zariņš no Rīgas un Džons Tērnors no Vašingtonas, gaidot reisu uz Rīgu, uzsāk sarunu par Rīgu, Latviju un tradicionālajām paražām. Jānis atklāj Džonam, ka Latvijā netiek tradicionāli svinēti Helovīni, bet to vietā tiek atzīmēts veļu laiks, kas ir laiks klusumam, kurā tiek pieminēti mīļie mirušie. Jānis iepazīstina Džonu ar svētku dienām novembrī. Tie ir Lāčplēša diena un Latvijas Republikas proklamēšanas diena, kas ir vieni no lielākajiem svētkiem Latvijā. Pēc abu sarunas, Džons ir apņēmies vairāk uzzināt par interesanto Latvijas folkloru. Abi norunā arī turpmāk sazināties. Modulī ir atrodami daudz dažādi uzdevumi, kas saistās ar dialogu veidošanu un teksta izpratni. Uzdevumi veicina komunikāciju un darbu grupās un pāros, savstarpēju dialogu un diskusiju veidošanu, kā arī sava viedokļa izteikšanu veicinoši uzdevumi. Izglītojamie noskatīsies arī Lāčplēša dienā filmētu video, veicot gadījuma izpēti uzdevumu, iepazīs latviešu tradicionālo pirts kultūru, kā arī, veicot vizualizācijas uzdevumu, piedalīsies Ziemassvētku eglītes rotāšanā.

Latvijas 2.modulis “Suitu un lībiešu kultūrtelpas Latvijā”

Četri starptautiskie studenti Latvijā veic projekta darbu un gatavo prezentāciju par Latvijas UNESCO nemateriālo mantojumu. Lai viņiem palīdzētu izprast, kas ir UNESCO, latvieti Anna nogādā viņus Nacionālajā bibliotēkā, kur jaunieši uzzina vairāk par UNESCO vēsturi, izcelsmi un citus faktus. Pateicoties Annai, jauniešiem tagad nebija problēmu izveidot projektu par Latviju. Jaunieši izzināja tādas tēmas, kā Baltijas ceļš, Dainu skapis, Dziesmu svētki un suiti. Uzdevumi sniedz ieskatu Latvijas ģeogrāfiskajā sadalījumā, suitu kultūrtelpā, burdona dziedāšanā, lībiešu teritorijā un kultūrā. Uzdevumi ir saistīti ar teksta izpratni, interneta resursu izpēti, prezentāciju veidošanu un komunikācijas prasmju attīstīšanu. Liela uzmanība veltīta dažādiem radošiem uzdevumiem – vizualizācijai, prāta kartēm, interaktīvajām spēlēm. Izglītojamajiem ir iespēja noskatīties video par suitu kultūru un baudīt suitu burdona dziedāšanas veidu un senāko Latvijas iedzīvotāju – lībiešu valodu skanīgajās lībiešu tautasdziesmās.

Latvijas 3.modulis “Latviešu zīmes un ornamentu”

Pēc ilga laika vecmamma Silvijas meita un Silvijas mazmeita Inga saņēma vēstuli no radniekiem Austrālijā, ar kuriem jau sen bija pazudis kontakts. Visi nosprieda, ka Helēnai no Austrālijas ir jāierodas apciemot sava dzimtene – Latvija. Lai varētu iepazīstināt Helēnu ar Latvijas kultūru, tika izstrādāta vesela programma ar vietām, kur Helēna tiks aizvesta. Taču nejaušības pēc Inga un Helēna satikās jau daudz ātrāk pirms norunātā laika. Tas notika lidostā, kad katra devās uz savu galamērķi. Pienāca pavasaris un pienāca arī Helēnas plānotais ceļojums uz Latviju, kur viņa tika iepazīstināta ar Siguldu un slaveno koka spieķu izgatavošanu, Helēna vairāk uzzināja par latviešu

zīmēm, tautastērpiem un Latvijas Dziesmu un deju svētkiem. Modulī iekļautie uzdevumi attīsta teksta izpratnes spējas, spējas vizualizēt, veikt izpēti izmantojot internetu, strādāt pāros un grupās.

Polija

Polijas 1.modulis “Ziemassvētki Polijā”

Padzīvojis vīrs no Polijas, Jans, Ziemassvētkos dodas uz Angliju, pie savas meitas, kura uz Angliju pārcēlusies jau studiju gados. Jans bija nedaudz noskumis par faktu, ka viņa meitai un mazmeitām vairs īsti neinteresē Polijas kultūras mantojums, taču viņš, ar meitas palīdzību, apņēmās radīt mazmeitās interesei par Poliju. Pateicoties dažiem viltīgiem paņēmieniem, abas mazmeitas sāka izrādīt interesi par Poliju, poļu tradīcijām un kultūras mantojumu. Dodoties prom, Jans jutās nedaudz domīgs, jo iepriekšējos gadus viņš nebija pienācīgi novērtējis ģimenes vērtību, taču viņā valdīja arī neliels atvieglojums, jo mazmeitas ir sākušas interesēties par savām saknēm. Modulis sevī ietver erudīcijas jautājumus, viktorīnu, par Poliju, kuri ietver jautājumus par vēsturi, ģeogrāfiju, ekonomiku, u.c. Moduļa uzdevumi veicina diskusiju, dialogu un viedokļa izteikšanas veicināšanu, attīsta spēju strādāt grupās un pāros, sastrādāties, lai varētu sekmīgi veikt uzdevumus. Projekta darbs liek aizdomāties par to, kā ir dzīvot ārzemēs un uzturēt dzīvas savas valsts tradīcijas. Izglītojamajiem būs arī iespēja pārbaudīt savas latviešu valodas prasmes interpinkcijas lietošanā.

Polijas 2.modulis “Polijas pēckara un postkomunistiskais mantojums”

Džons un Mareks izlēma apciemot savu dzimto valsti un pilsētu, kā arī apciemot tur dzīvojošos radus. Mājas bēniņos puīši atrod fotoattēlus un dienasgrāmatu, kas kalpo kā laikmeta liecības par to, kam Polija ir izgājusi cauri. Atrastais palīdz salīdzināt kā viss izskatījās iepriekš un kā viss izskatās tagad. Vienīgās liecības par to, kā Polija izskatījās agrāk, ir senas pastkartes un fotogrāfijas. Stāsts atšķetina pilsētas noslēpumus, iepazīstina ar Polijas bagātīgo vēsturi, mudina izziņāt vairāk par pēckara Poliju. Modulis iedrošina darboties grupās, izspēlēt spēles, piedalīties viktorīnās. Viens no uzdevumiem, kurā ir jāraksta stāsta turpinājums, mudina izmantot savu radošo domāšanu un iztēli, kā arī pārbauda rakstīšanas spējas un vārdu krājumu. Izglītojamajiem būs iespēja iepazīties arī ar tradicionālo poļu virtuvi un iepazīties ar daudzajiem Vroclavas rūķiem.

Polijas 3.modulis “Vietējie amatniecības izstrādājumi un rokdarbi”

Vroclavā dzīvo kāds jauns uzņēmējs, Pjotrs, ar sapni atvērt savu veikaliņu. Viņš tajā vēlas pārdot tradicionālos amatniecības izstrādājumus un rokdarbus no visas Polijas. Savā ceļā viņam nācās sastapties ar daudz un dažādiem meistariem, kas praktizējas tradicionālo izstrādājumu gatavošanā. Savā piedzīvojumā viņš iepazīstina mūs ar tamborēšanas mākslu, medus ievākšanas procesu, biškopības vēsturi, medību vēsturi Polijā, keramikas izstrādājumu pagatavošanu un mēbeļu izgatavošanu no briežu ragiem. Moduļa uzdevumi veicina izteikt savu viedokli, izvērtēt biznesa iespējas, strādāt pāros un nelielās grupās, izspēlēt spēles un viktorīnas, kas papildina vārdu krājumu. Moduli bagātīgi papildina ilustrācijas, kas ļauj vizuāli iepazīt daudzus rokdarbu veidus.

Rumānija

Rumānijas 1.modulis “Vasarsvētku svētceļojums uz Şumuleu Ciucu”

Rumānijā tiek organizēta jaunatnes nometne pusaudžiem, kurā 14 līdz 17 gadus veci jaunieši ierodas no visas valsts. Kopīgi visi jaunieši dodas uz baznīcu, kurā no mācītāja viņi uzzināja par svētceļojumu, kas viņus ļoti ieinteresēja. Jaunieši uzzināja par svētceļojumu, kas norisinās septītajā svētdienā pēc Lieldienām, kurā piedalās desmitiem tūkstošu svētceļnieku. Šis svētceļojums tiek rīkots jau kopš 15.gadsimta. Uzzinot par šo svētceļojumu, jaunieši nolēma arī tajā piedalīties, tāpēc viņi tika sīkāk iepazīstināti ar svētceļojuma programmu. Modulis ietver teksta izpratnes uzdevumus, uzdevumus, kuru veikšanai ir nepieciešams izmantot interneta resursus, uzdevumus, kas ir jāpilda, balstoties uz video, kā arī uzdevumus, kas veicina darbu grupās, izstrādājot piedāvāto projekta darbu. Moduli papildina foto ar Rumānijas ungāru apdzīvotā apgabala dabas skatiem, kā arī video.

Rumānijas 2.modulis “Ziemassvētku korāļi un Jaungada vēlējumi Transilvānijā”

Kāda celtnieku brigāde, gatavojot laukumu būvniecībai, atrada ko neparastu – laika kapsulu. Laika kapsula kalpoja kā vēstures liecība, jo tajā atradās Ziemassvētku korāļu krājumi, paražu un svētku apraksti. Pateicoties šai kapsulai, muzejs izdeva grāmatiņu, kurā bija apkopotas visas Rumānijas paražas, ar kurām arī var iepazīties pildot šajā modulī dotos uzdevumus. Stāsts iepazīstina ar tradicionālajiem Ungārijas un Rumānijas svētku kārumiem. Uzdevumi motivē iesaistīties diskusijās, izteikt viedokli, veikt interneta resursu izpēti, grupās izstrādāt projekta darbu, pildīt lasīšanas uzdevumus, papildināt savu vārdu krājumu un attīstīt rakstīšanas prasmes, kreatīvo domāšanu. Modeļa ietvaros izglītojamie iepazīsies gan ar rumāņu, gan ungāru Ziemassvētku un Jaungada svinēšanas tradīcijām. Intervija ar folkloristi ne tikai atklās atšķirības šo svētku sagaidīšanā un svinēšanā, bet arī pastāstīs par Ziemassvētku ēdieniem. Savukārt, tīmekļa izpētes projekts mudinās pašiem meklēt informa/ciju par Ziemassvētku desertu dažādās Eiropas valstīs.

Rumānijas 3.modulis “Rumānijas Puišu dejas”

Pirms studiju uzsākšanas universitātē deviņpadsmit gadus vecs jauniešs no ASV izlēma apceļot Eiropu. Esot Rumānijā, viņš sastapa pāris sava vecuma jauniešus un tie viņu uzaicināja uz festivālu. Tur viņš uzzināja nedaudz vairāk par rumāņu tradicionālajām “puišu dejām”, to izpildījumu, tērpiem un horeogrāfiju. Stāsts iepazīstina ar Puišu deju vēsturi un attīstību, dotie uzdevumi palīdz papildināt vārdu krājumu, izmantot iztēli un fantāziju un veikt uzziņas materiālu izpēti internetā. Modulī iekļautie uzdevumi palīdz attīstīt prasmes strādāt komandā, kā arī izteikt savu viedokli un veidot prezentācijas. Moduli papildina fotoattēli un video, kur izglītojamie var redzēt Puišu deju paraugus. Iekļautie teksti iepazīstina arī ar puišu deju veidiem, kā arī iepazīstina ar deju konkursu, kurā piedalījās studenti no reģiona universitātēm. Tīmekļa izpētes projekts mudina izzināt informāciju par starptautiskajiem tautas deju festivāliem Rumānijā. Modeļa ietvaros izglītojamie var arī praktizēties blogu izveidē.

Slovēnija

Slovēnijas 1.modulis “Martins Krpans, varonis un kontrabandists”

Martins Krpans bija ‘cilvēks no tautas’, literatūras varonis, ko dēvēja par īstenu slovēni. Viņš bija strādīgs puisis no laukiem, kas iztiku pelnīja tirgojoties ar sāli. Tā kā Austrija kontrolēja vietējo sāls tirdzniecību, Martins nelegālos paņēmienos padarīja to cilvēkiem pieejamāku. Ar laiku Slovēnijā tika atcelts sāls monopols un tas kļuva visiem pieejams, tādēļ Martinam vairs nebija nepieciešams nodarboties ar kontrabandu un drīz vien viņš atrada citu nodarbošanos. Moduļa uzdevumi un teksts iepazīstina ar tradicionālo sāls iegūšanu, palīdz iepazīties ar SVID analīzes veidošanas procesu, motivē iesaistīties diskusijās un strādāt komandā. Modulī iekļautie dizaina domāšanas uzdevumi – prāta kartes un interaktīvās spēles veicinās radošās domāšanas veidošanu. Moduli papildina teksti par sāls terapiju jeb haloterapiju un izglītojamajiem ir jāizveido talasoterapijas pasākuma programma, kur lieti noder iepriekšējos uzdevumos iegūtās zināšanas un attīstītās prasmes. Izglītojamie varēs arī pārbaudīt savas latviešu valodas zināšanas par atbilstošu pieturzīmju lietošanu.

Slovēnijas 2.modulis “Martins Krpans, varonis un zirgkopis”

Martins Krpans ir slovēņu literatūras varonis. Viņš ir pazīstams kā sāls kontrobandists, tapēc ļoti neveikla bija viņa tikšanās ar imperātoru, kad viņam ratos bija pilns vezums nelegāla sāls. Taču imperātoru neuztrauca sāls daudzums, kas tiek nelegāli izplatīts. Vienīgais, kas viņu ieinteresēja bija Martina zirgs. Zirgs bija visskaistākās šķirnes zirgs un imperātors nespēja beigt brīnīties, kā parasts zemnieks ir ticis pie zirga, kuru šķirne tiek audzēta īpaši karaliskās ģimenes vajadzībām. Šis modulis padziļināti iepazīstina ar šķirnes zirgu audzēšanu, to gatavošanu sacensībām, trenēšanu. Uzdevumi trenē lasītprasmi un lasītā teksta izpratni, papildina vārdu krājumu, attīsta spēju strādāt ar video materiāliem un redzētā uztveri. Liela daļa uzdevumu ir saistīti ar Lipicas zirgaudzētavu, taču tīmekļa izpētes projektā un diskusijās izglītojamie tiek mudināti aplūkot šo tēmu plašāk, saistot arī ar zirgkopības tradīcijām citās valstīs.

Slovēnijas 3.modulis “Kurenti svinēšana”

Kāds pāris ziemas laikā izlēma apceļot populārākos Slovēnijas tūrisma objektus. Vakariņu laikā, nejaušības pēc, viņi uzzināja par gada gaidītāko festivālu – Kurenti festivālu. Uzzinot kur un kad tas notiek, viņi nosprieda, ka viņi nevar palaist garām tādu notikumu. Esot festivālā, viņi uzzināja visu par festivāla vēsturi, motīviem, par tradicionālajām dejām un tērpiem, kurus velk iedzīvotāji. Viņi uzzināja par ticējumiem un tradīcijām un rituāliem, kas festivāla laikā tiek pildīti. Modulī dotie uzdevumi veicina darbu grupās un motivē izteikt viedokli. Uzdevumi palīdz papildināt kultūras zināšanas par Slovēniju kā arī papildināt vārdu krājumu. Pildot uzdevumus, sekosim līdzī ar latviešu ceļotājam Slovēnijā un uzzināsim viņas iespaidus. Moduli bagāti ilustrē tajā iekļautais video materiāls, kas ļauj iejusties šī karnevāla gaisotnē.

Izmantotā literatūra

- Allen, E., Seaman, J., Garrett, R. (2007). *Blending In: The Extent and Promise of Blended Education in the United States*. Needham, MA: Sloan Consortium.
- Aydin, S. (2016). WebQuests as language-learning tools. *Computer Assisted Language Learning*, 29 (4), pp.765-778. <https://doi.org/10.1080/09588221.2015.1061019>
- Baeck, A., Gremett, P. (2012). Design Thinking. In: H. Degen, X. Yuan (eds.) *UX Best Practices: How to Achieve More Impact with User Experience*. New York: McGraw-Hill, pp.229-233.
- Bahč, M.Ž. (2016). Webquests in foreign language learning. *Informatologia*, 49 (3-4), pp.203-211. <https://hrcak.srce.hr/173850>
- Bueno-Alastuey, M.C., López Pérez, M.V. (2014). Evaluation of a blended learning language course: students' perceptions of appropriateness for the development of skills and language areas. *Computer Assisted Language Learning*, 27 (6), pp.509-527.
- CEFR. (2018). *The Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment (CEFR)*. Pieejams: <https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989>
- ET 2020. (2009). Council conclusions of 12 May 2009 on a strategic framework for European cooperation in education and training ('ET 2020'). 2009/C 119/02. *Official Journal of the European Union*. C119/2. 28.05.2009.
- Europass. (2020a). Eiropas kopīgās pamatnostādnes valodas apguvei - Pašnovērtējuma tabula. Pieejams: <https://europass.cedefop.europa.eu/sites/default/files/cefr-lv.pdf>
- Europass (2020b). Digitālā prasme. Pieejams: <https://europass.cedefop.europa.eu/lv/resources/digital-competences>
- Europe 2020. (2010). A European strategy for smart, sustainable and inclusive growth. *Communication from the Commission*. Brussels, 3.3.2010, COM2010 (2020). Pieejams: <https://ec.europa.eu/eu2020/pdf/COMPLET%20EN%20BARROSO%20%20%20007%20-%20Europe%202020%20-%20EN%20version.pdf>
- European Year of Cultural Heritage. (2018). *Europe.eu*. Pieejams: https://europa.eu/cultural-heritage/about_en
- Fischer, J., Casey, E., Abrantes, A.M., Gigl, E., Lešnik, M. (2007). *LCaS – Language case studies. Teacher training modules on the use of case studies in language teaching at secondary and university level. A handbook*. Graz: European Centre for Modern Languages, 16.
- Heinze, A., C. Procter (2004). *Reflections on the Use of Blended Learning. Education in a Changing Environment*. University of Salford, UK, Education Development Unit.
- Knowles, M.S. (1984). *Andragogy in Action*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Kolb, D.A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. London: Prentice-Hall.
- Laborda, J. G. (2009). Using webquests for oral communication in English as a foreign language for Tourism Studies. *Educational Technology & Society*, 12 (1), 258–270.

- Leifer, L.J., Steinert, M. (2011). Dancing with ambiguity: Causality behavior, design thinking, and triple-loop-learning. *Information Knowledge Systems Management*, 10, 151-173. DOI 10.3233/IKS-2012-0191
- Liedtka, J.M., Ogilvie, T. (2018). 10 Design Thinking Tools: Turn Creativity and Data into Growth. *Entrepreneurship and Innovation: Strategy*, 15 December 2018. Pieejams: <https://ideas.darden.virginia.edu/10-design-thinking-tools-turn-creativity-and-data-into-growth>
- Marsh, D. (2002). Integrating language with non-language content, in a dual-focused learning environment. *CLIL/EMILE - The European Dimension: Actions, Trends and Foresight Potential*. DG Education & Culture, European Commission.
- OECD Education 2030. (2018). *The Future of Education and Skills. Education 2030*. Pieejams: [http://www.oecd.org/education/2030-project/about/documents/E2030%20Position%20Paper%20\(05.04.2018\).pdf](http://www.oecd.org/education/2030-project/about/documents/E2030%20Position%20Paper%20(05.04.2018).pdf)
- Pappas, C. (2013). *8 Important Characteristics of Adult Learners*. Pieejams: <https://elearningindustry.com/8-important-characteristics-of-adult-learners>
- Ray, B. (2012). *Design Thinking: Lessons for the Classroom*. Pieejams: <http://www.edutopia.org/blog/design-thinking-betty-ray>
- Sharma, P., Barrett, B. (2007). *Blended learning: Using the technology in and beyond the language classroom*. Oxford: Macmillan.
- Stone, G., Ineson, E. (2015). Introduction. *International Case Studies for Hospitality, Tourism and Event Management Students and Trainees*. Ineson, E., Smith, M., Nita, V. (eds.), Vol.6., Iasi: Tehnopress.
- Šalme, A. (2008). *Latviešu valodas kā svešvalodas apguve Eiropas augstskolās*. Rīga: LVA.
- Šalme, A., Auziņa, I. (2016a). *Latviešu valodas prasmes līmeņi: pamatlīmenis A1, A2, vidējais līmenis B1, B2*. Rīga: Latviešu valodas aģentūra. Pieejams: http://maciunmacies.valoda.lv/images/Maci/Pieaugusajiem_Programmas/A1_A2_B1_B2_Prasmes_limeni.pdf
- Šalme, A., Auziņa, I. (2016b). *Latviešu valodas prasmes līmeņi: augstākais līmenis C1, C2. Vadlīnijas*. Rīga: Latviešu valodas aģentūra. Pieejams: http://maciunmacies.valoda.lv/images/Maci/Pieaugusajiem_Programmas/C1_C2_Prasmes_limeni.pdf
- UNESCO. (2018). What is Intangible Cultural Heritage? *UNESCO Intangible Cultural Heritage*. Pieejams: <https://ich.unesco.org/en/what-is-intangible-heritage-00003>
- United Nations. (2015). Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development. *UN Resolution adopted by the General Assembly on 25 September 2015*. Pieejams: https://www.un.org/ga/search/view_doc.asp?symbol=A/RES/70/1&Lang=E
- Valsts izglītības satura centrs. (2020). Valsts valodas prasmes līmeņi. Pieejams: <https://visc.gov.lv/valval/limeni.shtml>