

Rīgas Izglītības un informatīvi metodiskā centra
 piedāvātie mācību pakalpojumi (datorika, informātika)
Informācija par piedāvājumu: Inga Draveniece, 67105547, inga.draveniece@riga.lv

Nr. p.k.	Mērķauditorija	Programmas nosaukums	Stundas	Programmas tematika	Cena 1 dalībniekam (EUR ar PVN)
1.	Datorikas, informātikas skolotāji	Datorikas apguves satura komponenti un to apguves metodes	24	1. modulis 1. Tematiskais plānojums 1.klasei. 2. Mācību vide Start(IT). 3. Algoritmi un iepazīšanās ar code.org vidi. 4. Attēlu un tekstastrādes pamatprincipi. 5. Informācijas ieguves un komunikācijas līdzekļu izmantošana – globālais tīmeklis, e-pasts. 2. modulis 6. Tematiskais plānojums 2., 3.klasei. 7. Lineāru algoritmu sastādīšana, izpildīšana un testēšana. Praktisks darbs code.org vidē. 8. Attēlu apstrāde. 9. Teksta rediģēšanas pamatprincipi. 10. Programmvadāmo ierīču lietošana un rīkošanās ar datnēm. 11. Datorlietošanas tehniskie, ētiskie un tiesiskie aspekti savai un citu drošībai. 3. modulis 12. Algoritmu veidi. Vizuālās programmēšanas valoda <i>Scratch</i> . 13. Attēlu, skaņas un video apstrāde. 14. Rindkopu formatēšanas pamatprincipi tekstastrādē, pareizrakstības rīku lietošana. 15. Prezentāciju veidošanas pamatprincipi.	72.00



**Rīgas Izglītības un informatīvi metodiskā centra
 piedāvātie mācību pakalpojumi (datorika, informātika)**
Informācija par piedāvājumu: Inga Draveniece, 67105547, inga.draveniece@riga.lv

				<p>16. Informācijas ieguves un komunikācijas līdzekļu izmantošana – datņu lejupielāde, e-pasta izmantošana, darbs ar koplietošanai nodotiem dokumentiem.</p> <p>17. Mācību stundas plāna sagatavošana, uzdevumu atlase, to atrisinājumi un stundas prezentēšana.</p>	
2.	Datorikas, informātikas skolotāji	Programmēšana sākumskolā	12	<p>1. Programmēšanas valodas un vides. Sākumskolā izmantojamās programmēšanas valodas un citas programmēšanas valodas. Programmēšanas metodika.</p> <p>2.1. modulis. <i>Scratch</i> programmēšanas vide un sociālais tīkls. Lietotāja konta izveide. Sociālā tīkla izpēte. Vienkārši <i>Scratch</i> projekti. Gariņi, skatuves, bloki un skripti. Pasniedzējs kopā ar skolotājiem izveido nelielus <i>Scratch</i> projektus, izmantojot lineārus, sazarotus un cikliskus algoritmus. 1. moduļa atgriezeniskā saite.</p> <p>3.2. moduļa darba plāns. Vidēji sarežģīti <i>Scratch</i> projekti. Programmēšanas projektos tiek realizēti simbolu virkņu apstrādes algoritmi, algoritmi ar dažādām matemātiskām un salīdzināšanas operācijām. Sarakstu izmantošana. 2. moduļa atgriezeniskā saite.</p> <p>4.3. moduļa darba plāns. Sarežģīti <i>Scratch</i> projekti. Notiek dažādu kārtošanas algoritmu realizācijas</p>	72.00



Rīgas Izglītības un informatīvi metodiskā centra
 piedāvātie mācību pakalpojumi (datorika, informātika)
Informācija par piedāvājumu: Inga Draveniece, 67105547, inga.draveniece@riga.lv

				demonstrēšana <i>Scratch</i> projektos. Tiek aplūkoti arī citi klasiski algoritmi un uzdevumu idejas spējīgākajiem skolēniem. 3. moduļa atgriezeniskā saite.	
3.	Datorikas, informātikas skolotāji	Loģiskie un algoritmiskie uzdevumi	12	1. Iepazīšanās. Loģiskie un algoritmiskie uzdevumi. Loģiskie un algoritmiskie uzdevumi, to pasniegšanas metodika 2. Algoritmi. Algoritmi, to pieraksta veidi un īpašības 3. Praktiskais darbs. Loģisko un algoritmisko uzdevumu praktiska pildīšana. 4. Scratch programmēšanas vide. Vizuālās programmēšanas vide Scratch.	36.00

