

## Rīgas Izglītības un informatīvi metodiskā centra piedāvātie mācību pakalpojumi (datorika, informātika)

Nr. p.k.	Mērķauditorija	Programmas nosaukums	Stundas	Programmas tematika	Cena 1 dalībniekam (EUR ar PVN)	Programmas vadītājs (vārds, uzvārds, kontakti)
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. Programm vadāmo 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. 16. Informācijas ieguves un komunikācijas līdzekļu izmantošana –	44.16	Sandra Graudiņa, tālr.67105540, sandra.graudina@riga.lv



## Rīgas Izglītības un informatīvi metodiskā centra piedāvātie mācību pakalpojumi (datorika, informātika)

				datņu lejupielāde, e-pasta izmantošana, darbs ar koplietošanai nodotiem dokumentiem. 17. Mācību stundas plāna sagatavošana, uzdevumu atlase, to atrisinājumi un stundas prezentēšana.		
2.	Datorikas, informātikas skolotāji	Programmēšana sākumskolā	12	1. Programmēšanas valodas un vides. Sākumskolā izmantojamas programmēšanas valodas un citas programmēšanas valodas. Programmēšanas metodika. 2. Scratch programmēšanas vide un sociālais tīkls. Lietotāja kona izveide. Sociālā tīkla izpēte. 3. Skriptu veidošana. Cikli un zarošanās. Skolotāji veido programmēšanas projektu Scratch vidē, izmantojot iepriekš sagatavotu programmēšanas bloku komplektu. 4. Spēles programmēšana Scratch vidē. Pasniedzējs reizē ar skolotājiem veido vidēji sarežģītu projektu. 5. Programmēšanas projekti. Skolotāji individuāli veido programmēšanas projektus Scratch vidē, balstoties uz uzdevumu nosacījumiem. Pasniedzējs konsultē.	22.08	Sandra Graudiņa, tāl.67105540, sandra.graudina@riga.lv
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	22.08	Sandra Graudiņa, tāl.67105540, sandra.graudina@riga.lv



## Rīgas Izglītības un informatīvi metodiskā centra piedāvātie mācību pakalpojumi (datorika, informātika)

				pildīšana. 4. Scratch programmēšanas vide. Vizuālās programmēšanas vide Scratch.		
--	--	--	--	--	--	--

