LEARN IT

# PROGRAMMĒŠANAS SKOLA SKOLĒNIEM UN PEDAGOGIEM

LEADER sadarbības projekts Nr.19-00-A019.332-000009 "Veiksmīgs sociālais uzņēmējs lauku teritorijā"

“Labdien!

Mani sauc Jēkabs Laizāns, man ir 13 gadi un es vēlos strādāt pie Jums.

Man patīk programmēšana, programmēt es mācos jau 3 gadus. Es vēlos būt programmētājs un, lai būtu labs programmētājs, es vēlos darboties lielā un nopietnā programmēšanas uzņēmumā kā Jūsu uzņēmums.

Es ļoti gribētu mācīties no Jums un būt izcils programmētājs un kaut nedaudz piepelnīt manai krājkasītei.”

*Jēkabs*
*Learn IT skolēns kopš 2016.gada*

SEEK NEW
CHA ES.
DIS RE
S

# Learn IT

- Lielākā programmēšanas un tehnoloģiju skola skolēniem un pedagogiem Latvijā
- Kopš 2014.gada apmācīti vairāk nekā 1000 skolēni un 150 pedagogi
- Sadarbība ar 30 Latvijas skolām un interešu izglītības centriem
- 2019./2020. m.g. sadarbība ar 8 pašvaldībām: Brocēni, Ikšķile, Jelgava, Krimulda, Ķekava, Nīca, Rīga, Valmiera

# Darbības virzieni

Izglītības standartam atbilstoša mācību satura izstrāde un īstenošana

Karjeras izglītības darbnīcu organizēšana

Pedagogu profesionālās pilnveides kursu vadīšana

# Mācību programma

**60 mācību plāni**

Mācību metodika algoritmu, programmēšanas vai elektronikas apguvei

**Teorija pedagogam**

Katrai nodarbībai nepieciešamās zināšanas rakstveidā un video formātā

**Koda paraugi**

Nodarbībā īstenojamajiem projektiem

**Video skolēniem**

Video saturs skolēniem pašvadītai mācīšanās

LEARN IT

# Kursi pedagogiem

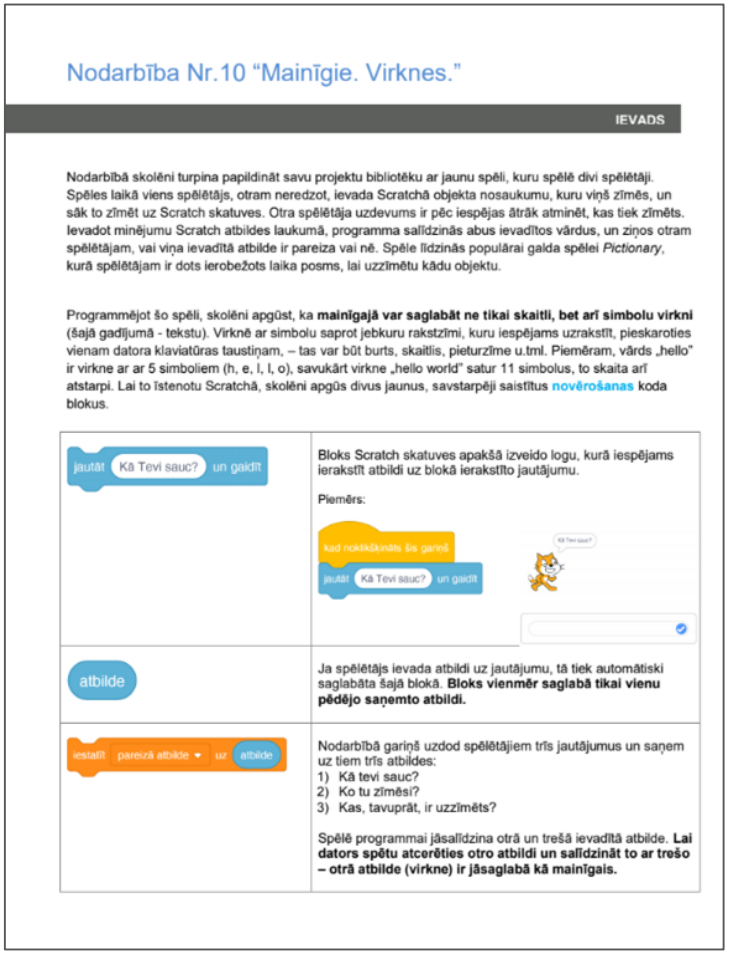
Profesionālās pilnveides A programmas vispārizglītojošo skolu pedagogiem pašvaldībās

- **Scratch programmēšanas valodas ievadkurss un padziļinātais kurss**
- **Animāciju veidošana JavaScript programmēšanas valodā**
- **3D modelēšanas un drukas pamati**

# Saturu jau īsteno

- **Brocēnu vidusskola**
  Kopš 2018.gada / 2 programmas
- **Jelgavas 5.vidusskola**
  Kopš 2019.gada / 2 programmas
- **Krimuldas pašvaldība**
  Kopš 2019.gada / 2 programmas
- **Ķekavas vidusskola**
  Kopš 2018.gada / 2 programmas
- **Nīcas pašvaldība**
  Kopš 2017.gada / 3 programmas
- **Valmieras pašvaldība**
  Kopš 2018.gada / 2 programmas

# Sadarbības formāts



## Nodarbība Nr.10 “Mainīgie. Virknes.”

**IEVADS**

Nodarbībā skolēni turpina papildināt savu projektu bibliotēku ar jaunu spēli, kuru spēlē divi spēlētāji. Spēles laikā viens spēlētājs, otram neredzot, ievada Scratchā objekta nosaukumu, kuru viņš zīmēs, un sāk to zīmēt uz Scratch skatuves. Otra spēlētāja uzdevums ir pēc iespējas ātrāk atminēt, kas tiek zīmēts. Ievadot minējumu Scratch atbildes laukumā, programma salīdzinās abus ievadītos vārdus, un ziņos otram spēlētājam, vai viņa ievadītā atbilde ir pareiza vai nē. Spēle līdzinās populārai galda spēlei *Pictionary*, kurā spēlētājam ir dots ierobežots laika posms, lai uzzīmētu kādu objektu.

Programmējot šo spēli, skolēni apgūst, ka **mainīgajā var saglabāt ne tikai skaitli, bet arī simbolu virkni** (šajā gadījumā - tekstu). Virknē ar simbolu saprot jebkuru rakstzīmi, kuru iespējams uzrakstīt, pieskaroties vienam datora klaviatūras taustiņam, – tas var būt burts, skaitlis, pieturzīme u.tml. Piemēram, vārds „hello” ir virkne ar 5 simboliem (h, e, l, l, o), savukārt virkne „hello world” satur 11 simbolus, to skaita arī atstarpi. Lai to īstenotu Scratchā, skolēni apgūs divus jaunus, savstarpēji saistītus novērošanas koda blokus.

| | |
|---|---|
| jautāt Kā Tevi sauc? un gaidīt | Bloks Scratch skatuves apakšā izveido logu, kurā iespējams ierakstīt atbildi uz blokā ierakstīto jautājumu.<br>Piemērs:<br>kad noklikšķināts šis gariņš<br>jautāt Kā Tevi sauc? un gaidīt |
| atbilde | Ja spēlētājs ievada atbildi uz jautājumu, tā tiek automātiski saglabāta šajā blokā. **Bloks vienmēr saglabā tikai vienu pēdējo saņemto atbildi.** |
| ieslēgt pareizā atbilde uz atbilde | Nodarbībā gariņš uzdod spēlētājiem trīs jautājumus un saņem uz tiem trīs atbildes:<br>1) Kā tevi sauc?<br>2) Ko tu zīmēsi?<br>3) Kas, tavuprāt, ir uzzīmēts?<br>Spēlē programmai jāsalīdzina otrā un trešā ievadītā atbilde. **Lai dators spētu atcerēties otro atbildi un salīdzināt to ar trešo – otrā atbilde (virkne) ir jāsaglabā kā mainīgais.** |

# Mācību satura iegāde

- Skola izvirza pedagogu Learn IT programmas īstenošanai
- Learn IT nodrošina apmācības pedagogam 20.ak.st. un atbalstu mācību gada laikā
- Pašvaldība līdzfinansē mācību materiālu pdf formātā, kas paliek skolai
- Maksa par vienu programmu: 2700 eur jeb 90 eur par vienu nodarbības plānu

# Ar vecāku līdzfinansējumu

- Programmēšanas pulciņš 1.-9.klasēm, 5 dažādas mācību programmas
- Skola izvirza pedagogu pulciņa vadīšanai
- Nodarbības reizi nedēļā 90 minūšu garumā, no septembra līdz maijam
- Learn IT nodrošina mācību materiālu, apmācības skolotājam 20.ak. st., saziņu ar vecākiem

# ES fondu finansējums

- Atbalsts izglītojamo individuālo kompetenču attīstībai”, Projekts Nr. 8.3.2.2./16/I/001
- “Karjeras atbalsts vispārējās un profesionālās izglītības iestādēs” Nr.8.3.5.0/16/I/001

## 0 €/mēn

- Bezmaksas piekļuve neierobežotam skaitam skolēnu un skolotāju
- Četri nodarbību plāni ar 66 uzdevumiem programmām “Animācijas un spēles”, “Mājas lapu veidošana” un “Spēles ar JavaScript”

## 72* €/mēn

- Piekļuve vienam skolotājam, līdz 30 skolēniem
- Mācību programma ar 15 nodarbību plāniem
- Klases reģistrēšana un skolēnu pārvaldīšana
- Interaktīvi testi skolēniem
- 10% atlaide gada abonementam

## 112* €/mēn

- Piekļuve trīs skolotājiem, neierobežots skaits skolēnu
- Mācību programma ar 15 nodarbību plāniem
- Klases reģistrēšana un skolēnu pārvaldīšana
- Interaktīvi testi skolēniem
- 25% atlaide gada abonementam

*Mēneša abonements par vienu mācību programmu

# Turpmākie soļi

Prioritāšu noteikšana pašvaldībā

Cilvēkresursu apzināšana

Inovatīvu risinājumu īstenošana sadarbībā ar sociālajiem uzņēmumiem

# Linda Sinka

**Learn IT dibinātāja**

linda@learnit.lv
26112090
www.learnit.lv
FB: /learnitlv


LEARN IT