

Pāreja no skolēna pasīvas mācīšanās uz aktīvu izziņas procesu skolotāja vadībā, pašizpausmi un jaunradi

Oksana Ivanova

Rīgas Valsts klasiskās ģimnāzijas

Datorikas un informātikas skolotāja, tehnoloģiju jomas koordinatore

2021.gada 17.augustā

Projekts Nr. 8.3.1.1/16/I/002 Kompetenču pieeja mācību saturā



NACIONĀLAIS
ATTĪSTĪBAS
PLĀNS 2020



EIROPAS SAVIENĪBA
Eiropas Sociālais
fonds

IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ

Mūsdienīga izglītība ikvienā pamatskolā

Ministru kabineta noteikumi Nr. 747, <https://likumi.lv/ta/id/303768>

Pilnveidotais pamatizglītības standarts LR Ministru kabinetā apstiprināts 2018. gada 27. novembrī*.

Būtiskākās mācību satura un pieejas pārmaiņas ir:

- *pāreja no skolēna pasīvas mācīšanās un faktoloģiska materiāla iegaumēšanas kā pašmērķa uz aktīvu izziņas procesu skolotāja vadībā, pašizpausmi un jaunradi;*
- apgūstamo zināšanu un prasmju sasaiste ar reālo dzīvi;
- starpdisciplināra pieeja, kas novērš satura sadrumstalotību un veicina skolotāju sadarbību mācību procesa organizēšanā;
- skolēnam nodrošināta iespēja mācīties iedziļinoties, izprast kopsakarības un attīstīt spēju pārnest zināšanas uz jaunām, nezināmām situācijām.

*<https://www.skola2030.lv/lv/skolotajiem/izglitibas-pakapes/pamatizglitiba>

Drošības tehnika

Katram datoru kabinetam ir izstrādāti iekšējās kārtības noteikumi. Pirms darba uzsākšanas datoru lietotāji ar tiem tiek iepazīstināti.

Drošības tehnikas noteikumi ir paredzēti, lai pasargātu datora lietotāju no iespējamām elektriskām traumām un citiem veselības apdraudējumiem, kā arī datoru un tā ierīces no aizdegšanās un bojāšanas.

Tāpat kā jebkurai citai ierīcei, arī datoram un tā ierīcēm ir ražotāju izstrādāti lietošanas noteikumi. Šo noteikumu neievērošanas rezultātā var tikt bojāta ierīce vai arī tā var apdraudēt lietotāju.

Skolēniem darba laikā jāatbild par viņam uzticētām darba vietas ierīcēm.



Tālāka datora ierīču lietošana nav droša gadījumos, ja:

- ir bojāti kabeļi;
- ierīcē ir iekritis kāds priekšmets, piemēram, saspraude vai iekļuvis šķidrums;
- ierīce ir nokritusi vai tikusi mehāniski bojāta.

AGRĀK

Ja šāda situācija ir radusies, par to nekavējoties jāziņo kādam no pieaugušajiem.

Darba laikā ir aizliegts atvērt vai noņemt aizsargvākus, kā arī veikt remonta darbus. Šos darbus ir tiesīgs izpildīt tikai atbilstoši apmācīts darbinieks.

Strādājot ar datora ierīcēm, jāievēro vēl šādi noteikumi:

- nedrīkst veikt ieslēgtu ierīču pārvietošanu;
- lai nesabojātu un nenotraipītu ekrāna virsmu un citas ierīces, rokām ir jābūt tīrām;
- lai nebojātu redzi, jāsež izstieptas rokas attālumā no monitora ekrāna un acis ir regulāri jāatpūtina, neskatoties un monitora ekrānu;
- peli un peles paliktņi jānovieto tā, lai būtu ērti strādāt un rokas regulāri jāatpūtina.

Pēc darba beigšanas jāsakārto sava darba vieta.

Aktivitātes datorikas stundās

Luksofors

Izveidot drošības tehnikas un iekšējās kārtības noteikumi datoru klasē



bīstami

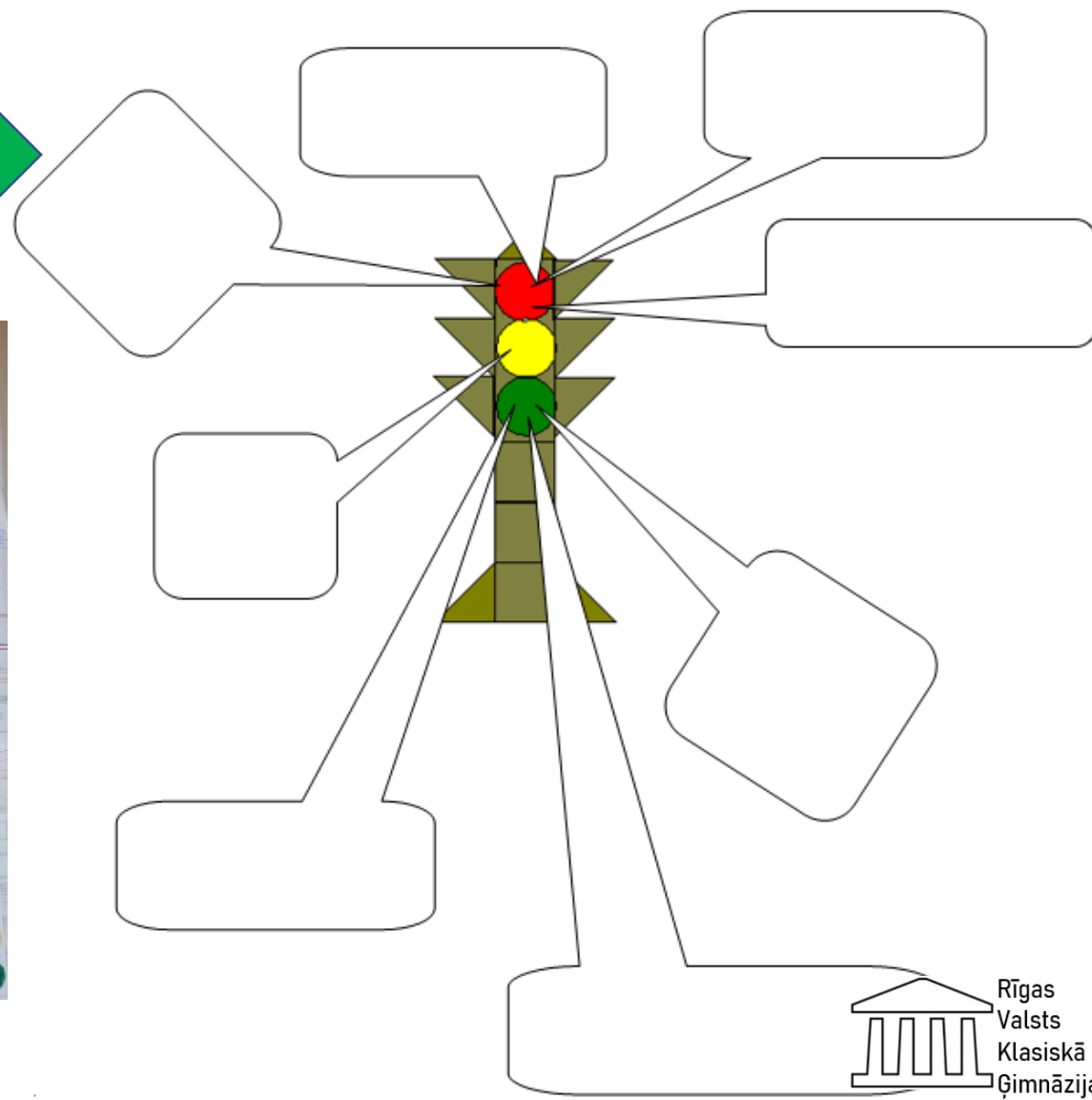


iegaumē



izpildi

TAGAD





+



Aparatūra

Programmatūra

Datora lietotājs ir cilvēks, kas izmanto datoru un tā programmas savu uzdevumu risināšanai.

AGRĀK

Aparatūra

Datora **aparātūra** sastāv no elektroniskiem un mehāniskiem elementiem, ierīcēm un to savienojumiem.

Aparatūra dažādiem datoriem var atšķirties, jo to komplektē atkarībā no veicamajiem uzdevumiem un lietotāja vajadzībām.

Lai dators varētu veikt lietotājam nepieciešamos uzdevumus, tam ir jābūt apgādātam ar atbilstošām **programmām**. Viena un tā paša darba veikšanai var izmantot dažādas programmas.

Programmatūra

Programmatūra ir datoru programmas un to darbībai nepieciešamie dati.

Ievadierīces un izvadierīces. Grupu darbs



Uzdevums 2. un 4. grupai – uzzīmēt izvadierīces, uzrakstot to nosaukumus.

TAGAD

Uzdevums 1. un 3. grupai – uzzīmēt ievadierīces, uzrakstot to nosaukumus.






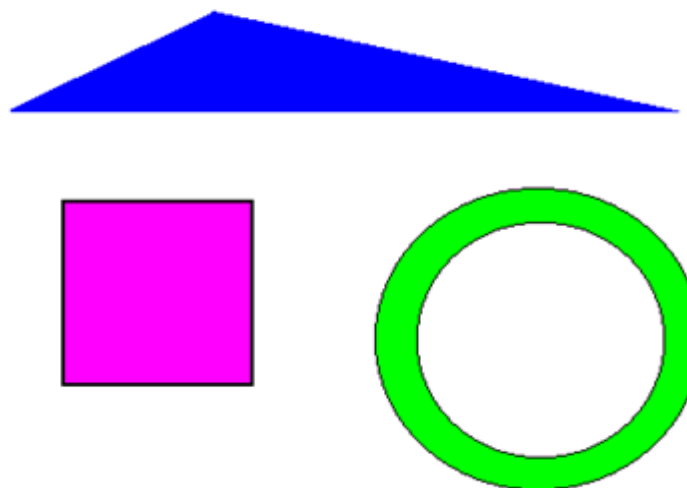
PIRMĀ NODARBĪBA




Šajā nodarbībā veicamie uzdevumi

AGRĀK

1. Aktivizēt PAINT programmu.
1. Palielināt PAINT logu pa visu ekrānu (ja gadījumā tas ir pa visu ekrānu jau uzreiz pēc programmas palaišanas, tad šis uzdevums Jums vienkārši ir padarīts).
2. Izveidot jaunu failu ar nosaukumu **Darbs1.bmp**.
3. Uzzīmēt dažādas figūras, piemēram,  kvadrātu,  gredzenu,  trijstūri.



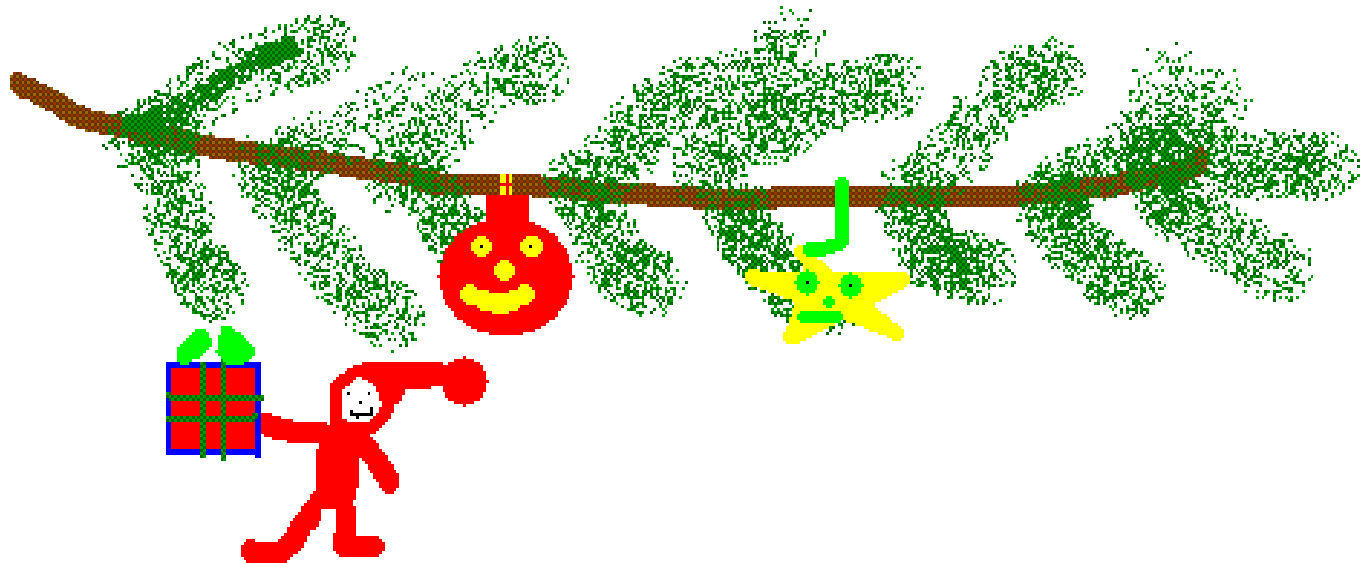
4. Aizkrāsot  kvadrātu violetā krāsā, gredzenu – gaiši zaļā krāsā, trijstūri – zilā.
5. Saglabāt tikko izveidoto zīmējumu failā **Darbs1.bmp**.
6. Iziēt no PAINT programmas.

Aktivitātes, kas nodrošina datorikas un vizuālās mākslas priekšmetu integrāciju

5.klase

Tēma: Grafisko attēlu apstrādes lietotnes iespējas.

Mērķi: Papildināt iemaņas zīmējumu veidošanā.



Vizuālā māksla

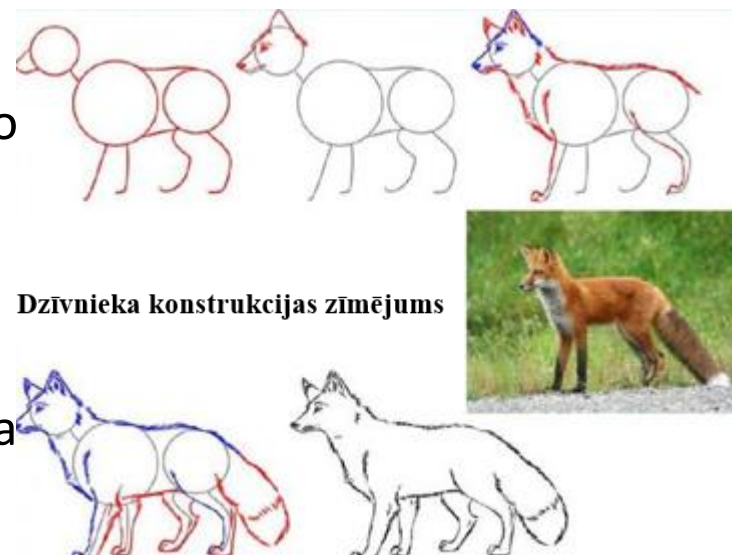
Tēma: Vizuālās mākslas žanri

Sasniedzamais rezultāts: Zināt, kas ir vizuālās mākslas žanrs, atpazīt ainavu, portretu, kluso dabu un animācijas mākslas žanrus. Prot veidot zīmējuma kompozīciju atbilstoši noteiktam mākslas žanram.

Stundas gaita:

- Izlasīt teorētisko materiālu 1. pielikumā „Vizuālās mākslas žanri.” (10 min.)
- Apskatīt gleznojumi un izvēlēties vienu, kurš vislabāk patīk. Jautājumi: Vai šo dzīvnieku varētu pats uzgleznot? Kādus meža dzīvniekus protu zīmēt? (5min.)
- Kāda žanra ir šīs gleznas? (Uzrakstīt zīmējuma apakšējā kreisajā malā)
- Izmantojot krītiņus vai krāsas, glezno savvaļas dzīvnieku mežā uz A4 formāta lapas! Dzīvniekam gleznojumā jāaizņem lielākā lapas daļa. (50 min.)
- Darba maksimālais vērtējums ir 100%.

Vērtēšanas kritēriji: kompozīcija, atbilstība uzdevumam, tehniskais izpildījums: darba kvalitāte, krāsas.



Projekts “Animācijas veidošana”. Datorika

Stundas mērķis

- Iemācīties veidot vienkāršu animāciju

Stundas uzdevumi

- Atkārtot zīmējumu veidošanu grafiskajā lietotnē
- Veidot priekšstatu par vienkāršas animācijas izveidi
- Izveidot animāciju, izmantojot MS GIF Animator veidošanas rīkus

Sasniedzamais rezultāts

- Izveidota animācija ar MS GIF Animator programmas palīdzību

Starppriekšmetu saikne

- Vizuālā māksla



Attēlu sagatavošana

- Izdomāt tēmu, sagatavot nepieciešamo kadru skaitu, radot kustības efektu.



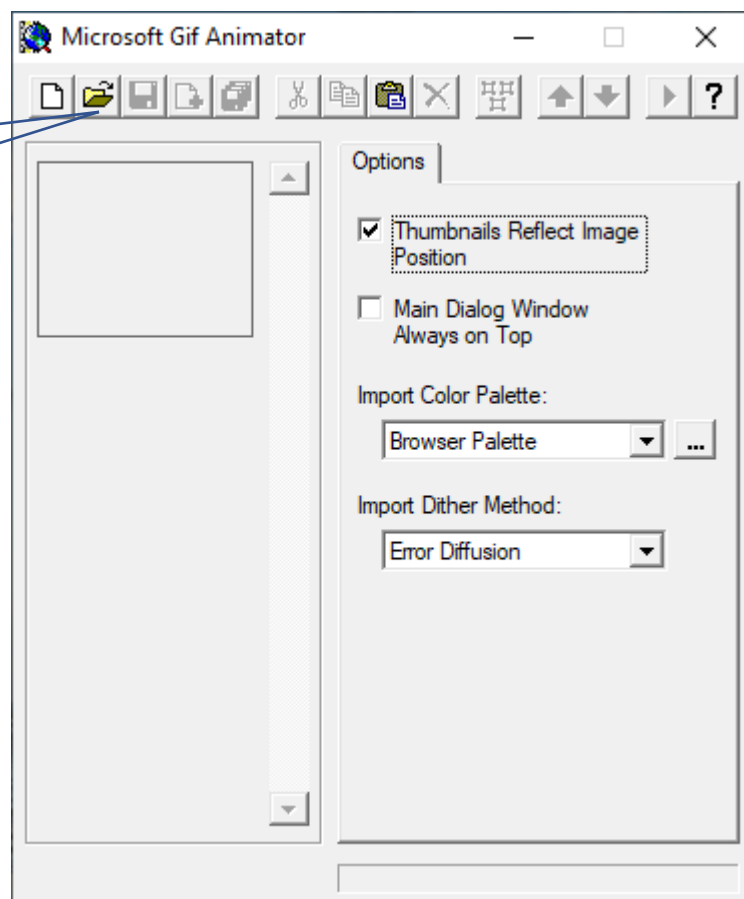
- Katram failam ir savs nosaukums. Saglabāt .gif formātā! File - Save As.

Attēlu ievietošana

Kā pirmo atvērt pēdējo kadru no savas mapītes.

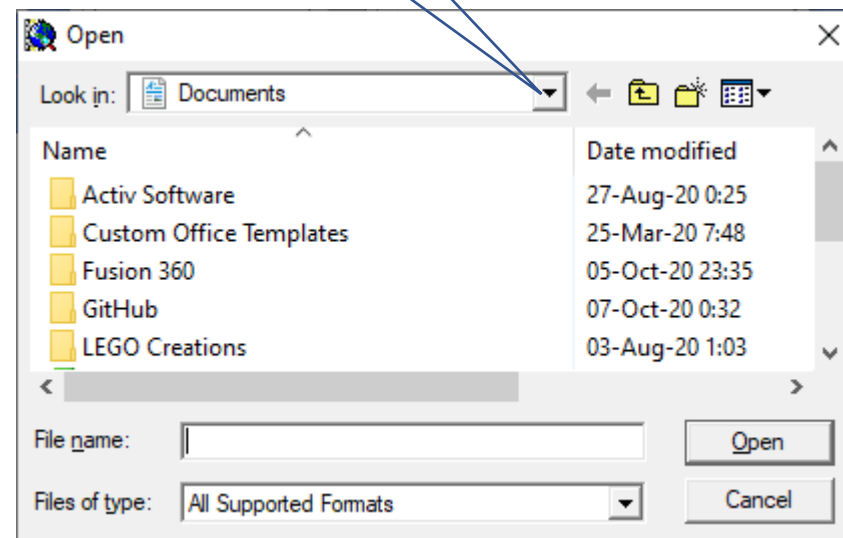
1.

Open



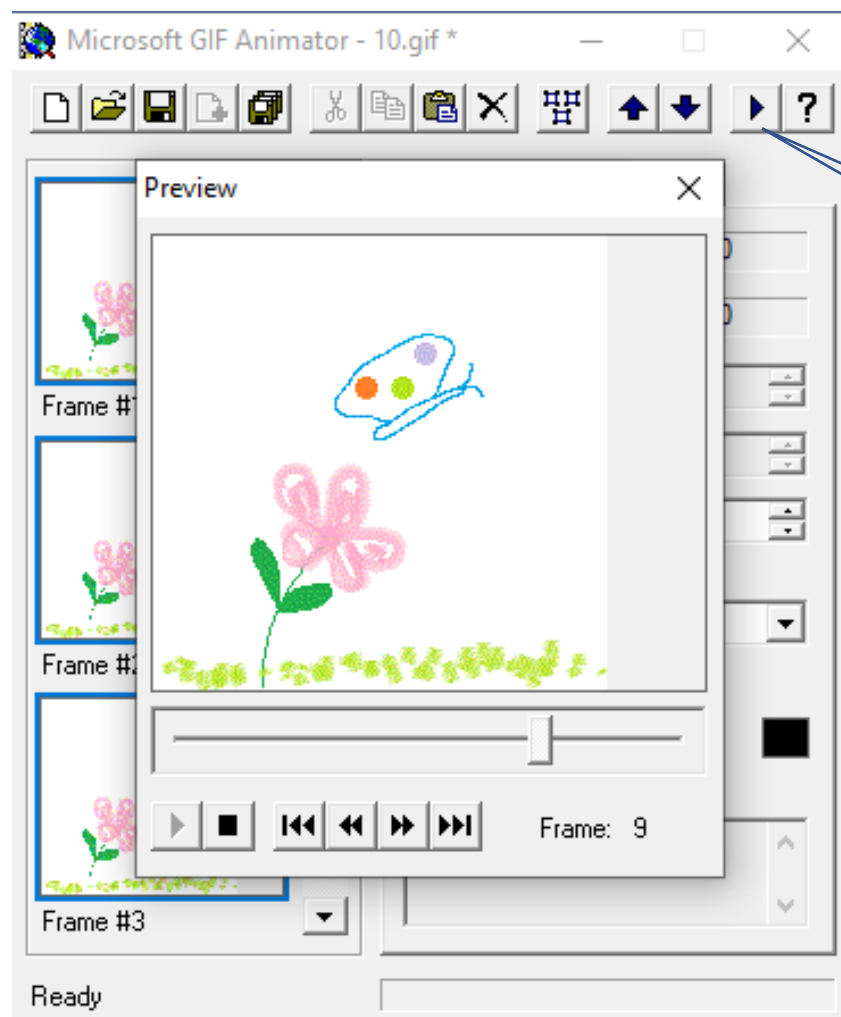
2.

Uzrādīt ceļu



Animācijas parametru izveide

Sagatavoto animāciju
apskates režīmā
pārbaudīt (ar pogu
Preview) un, ja
nepieciešams, pier Regulēt
parametrus

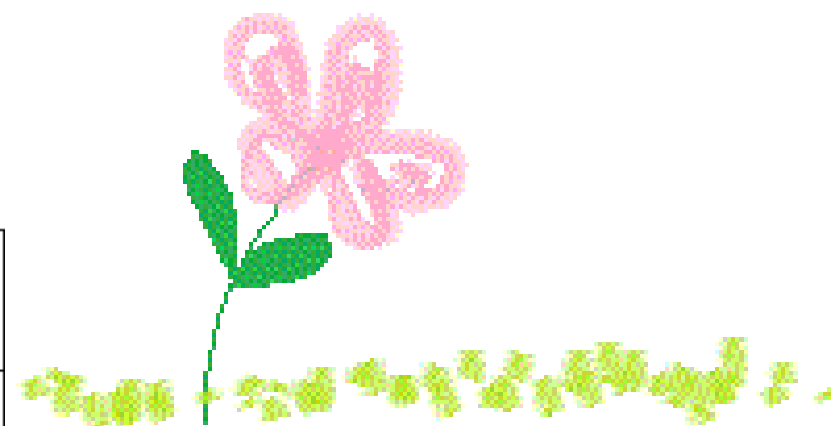
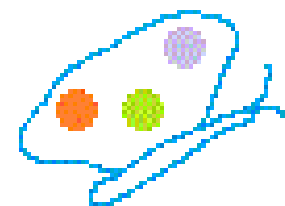


Galarezultāts

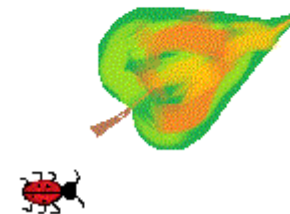
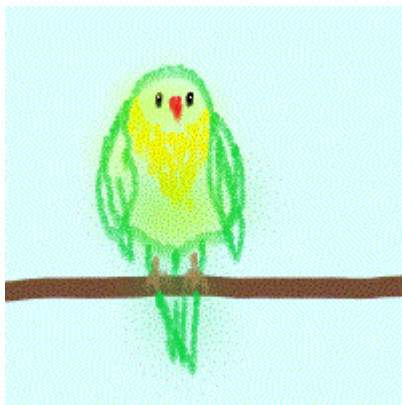
Animācijas sagatavošanas laikā tiek izmantoti 20 kadri: no 10. līdz 1. un, pēc tam, pretējā virzienā: no 1. līdz 10.

Vērtēšanas kritēriji

Tēma atklāta (sižets)	Kadru daudzums (10-20-30)	Kļūdas zīmējumu apvienošanā	Animācijas kadru izmērs	Kadru atkārtojumu izmantošana
0 – 1 – 2	0 – 1 – 2	0 – 1 – 2	0 – 1 – 2	0 – 1 – 2



Skolēnu animācijas paraugi



EU Code Week 2020 tiešsaistes datorikas stunda. Ārpusklases pasākuma apraksts

- Pasākuma mērķauditorija: visi Latvijas 4. - 5. klašu skolēni (un skolotāji), kuriem ir interese apgūt programmēšanu unikālā interaktīvā tiešsaistes datorikas stundā.
- Datorikas skolotājas loma pasākumā: no Rīgas Valsts klasiskās ģimnāzijas tika uzaicināti 163 skolēni no 4.klases un 201 skolēns no 5.klase, lai piedalītos interaktīvā datorikas tiešsaistes stundā. Skolotāja piedalījās kā dalībiece pasākuma īstenošanā un kā skolēnu konsultante.



1.attēls. Ārpusklases pasākuma Posteris

Pasākuma apraksts

Līdz 25.oktobrim visā Eiropā norisinājās lielākie programmēšanas svētki EU "Code Week 2020". Skolēnu brīvlaikā, 22.oktobrī plkst. 10.00, skolēni attālināti pieslēdzās programmēšanas nodarbībai un kopā apguva Scratch programmēšanas valodas pamatus.

Stundas laikā Elīna Ingelande no "Learn IT" ar video konferences palīdzību sniedza skolēniem norādes, lai kopā veidotu stāstu Scratch programmēšanas valodā par tik atpazīstamajiem varoņiem Lauru un Robertu no "Tava klase".

Skolēni video konferencei pieslēdzas patstāvīgi. Tiešām unikāla pieredze! (skat. 2.attēlu.).



2.attēls. Ārpusklases pasākuma tiešsaistes nodarbība

Diplomi

"Code Week 2020" nodarbības noslēgumā katrs skolēns saņēma digitālu diplomu par dalību Eiropas programmēšanas nedēļā. Pasākumam pieslēdzās apmēram 300 skolēnu! Pēc nodarbības skolēni negribēja iet prom, pabeidza, uzlaboja savas spēles, mācījās, eksperimentēja un rādīja draugiem.



3.attēls. Ārpusklasses pasākuma tiešsaistes nodarbības dalībnieki

Dalībnieku atsauksmes

- Labdien!

4.kl. skolēns Nikita G. piedalījās stundā, ļoti patika, dažreiz bija grūtības, bet viss sanāca.

Paldies par doto iespēju!

- Labdien!

Bērns piedalījās stundā. Ļoti patika programmēt spēli. Paldies!

Ar cieņu, Viktorija (māte)

- Labdien!

Paldies par iespēju piedalīties programmēšanas stundā "Code week" ietvaros.

Ar cieņu, O.P. (Poļinas P., 5.kl., mamma)

- Sk. Oksana, labvakar!

Paldies Jums par atsūtīto informāciju par programmēšanas nedēļu. Arī es piedalījos online stundā un man ļoti patika!

Ar cieņu, Ksenija.

Dalībnieku atsauksmes

- Labdien!

Es piedalījos programmēšanas nedēļā un man ļoti patika!

Romans Z.

- Labdien!

Bija ļoti interesanta stunda. Man patika. Paldies!

Aleksejs Š.

- Labdien!

Paldies par piedāvāto iespēju.
Marija programmēja ar interesi.

Ar cieņu, Marijas māte.



4.attēls. 5. klases skolēna Marka S. ārpusklases pasākuma darbs



VISMA

Par mums Produkti un pakalpojumi Vacances Apmācības

Bebr[a]s

1. kārtā: 9. līdz 20. novembrim

Starptautisks loģiskās un algoritmiskās domāšanas konkurss
5.-12. klašu skolēniem

Reģistrēties

- Pasākuma mērķauditorija: Konkurssā var pieteikties jebkurš Latvijas skolu audzēknis no 5. līdz 12. klasei.
- Bebr[a]s būtība ir parādīt, ka ikkatrs skolēns var piedalīties, jo nepieciešama loģiskā un algoritmiskā domāšana, nevis specifiskas zināšanas. Rezultātā: skolēni saprot, ka arī viņi varētu atrast savu vietu IT pasaulē, jo tas nav tik sarežģīti, kā sākumā šķiet.
- Bebr[a]s konkursa pirmā kārtā notika tiešsaistē, individuāli pie datora. Uzdevumu pildīšanas ilgums ir 35 minūtes: no 9. līdz 20. novembrim skolēns vai skolotājs var brīvi izvēlēties dienu un laiku konkursam. 1. kārtā uzdevumi ir jāpilda tikai vienu reizi. 20 spēcīgākie skolēni no katras vecuma grupas tika uzaicināti piedalīties 2. kārtā.

No mūsu ģimnāzijas uzaicinājumu saņēma 5.klases skolēns.

Bebr[a]s konkursa apraksts

- Ik novembri teju 3 miljoni skolēnu no 56 valstīm piedalās īpašā izaicinājumā - Bebr[a]s konkursā. Tajā skolēni, izmantojot loģisko un algoritmisko domāšanu, risina aizraujošus uzdevumus.
- Konkurss ir bez programmēšanas. Lai piedalītos konkursā, nav nepieciešamas iepriekšējas zināšanas informātikā vai programmēšanā.
- Aizraujoši uzdevumi iepazīstina ar informātikas pamatprincipiem, neizmantojot specifiskus terminus.
- Datorikas skolotāja uzaicināja un reģistrēja 4. - 6. klašu skolēnus (431 skolēns) no Rīgas Valsts klasiskās ģimnāzijas piedalīties interaktīvā tiešsaistes konkursā, kur nepieciešama loģiskā un algoritmiskā domāšana, nevis specifiskas zināšanas. Rezultātā: skolēni saprata, ka arī viņi varētu rast savu vietu IT pasaulē, jo tas nav tik sarežģīti, kā sākumā šķita.

Rīgas Valsts klasiskā ģimnāzija

Skolas nosaukums Rīgas Valsts klasiskā ģimnāzija

Skolēni

Koordinatori

Importēt failus

Eksporta faili

Dokumenti

Statistika

Koordinatori

Vārds	Lietotājvārds	Mājas telefons	Darba telefons	Mobilais telefons	E-pests	Apstiprināts
Alina Eksta	Alina					05-10-2020, 07:51h (by Māra Kondrāte) Iestatīt kā galveno koordinatoru
Oksana Ivanova <i>(Galvenais koordinatoris)</i>	Oksana Ivanova					05-10-2020, 07:51h (by Māra Kondrāte)

[Jauns](#)

Skolotāja Rīgas Valsts klasiskajā ģimnāzijā piedalījās kā galvenā koordinatore un kā skolēnu konsultante.

Konkursā pieejamie uzdevumi

- Tādi, kur jāizvēlas pareizais atbilžu variants, gan tādi, kur atbilde jāieraksta pašam, gan interaktīvi.
- Bebr[a]s konkurss nav veidots kā olimpiāde vai pārbaudes darbs, kurā piedalīšanos iespējams novērtēt, liekot atzīmes pēc iegūto punktu skaita.
- Arī punktu sistēma veidota tā, lai skolēni pildītu tik, cik paspēj un necenstos uzminēt pareizās atbildes, jo par to punkti tiek atņemti.
- Līdz ar to jaunāko 4.-6. klašu skolēnus skolotāja par piedalīšanos konkursā novērtēja kā papildu aktivitāti un izlika papildu vērtējumu katram skolēnam.

Projekts: Mana pilsēta

Tēma: “Zīmējuma veidošana ar GIMP programmas palīdzību”

Projekta mērķis:

- Izveidot zīmējumu ar GIMP programmas palīdzību

Projekta uzdevumi:

- Atkārtot zīmējumu veidošanu grafiskajā lietotnē
- Nostiprināt zināšanas un iemaņas, izpildījāt zīmējumu GIMP vidē

Sasniedzamais rezultāts:

- Izveidots zīmējums par tēmu “Mana pilsēta” ar GIMP programmas palīdzību

Starppriekšmetu saikne:

- Vizuālā māksla, vēsture, dabaszinības

DARBA UZDEVUMS:

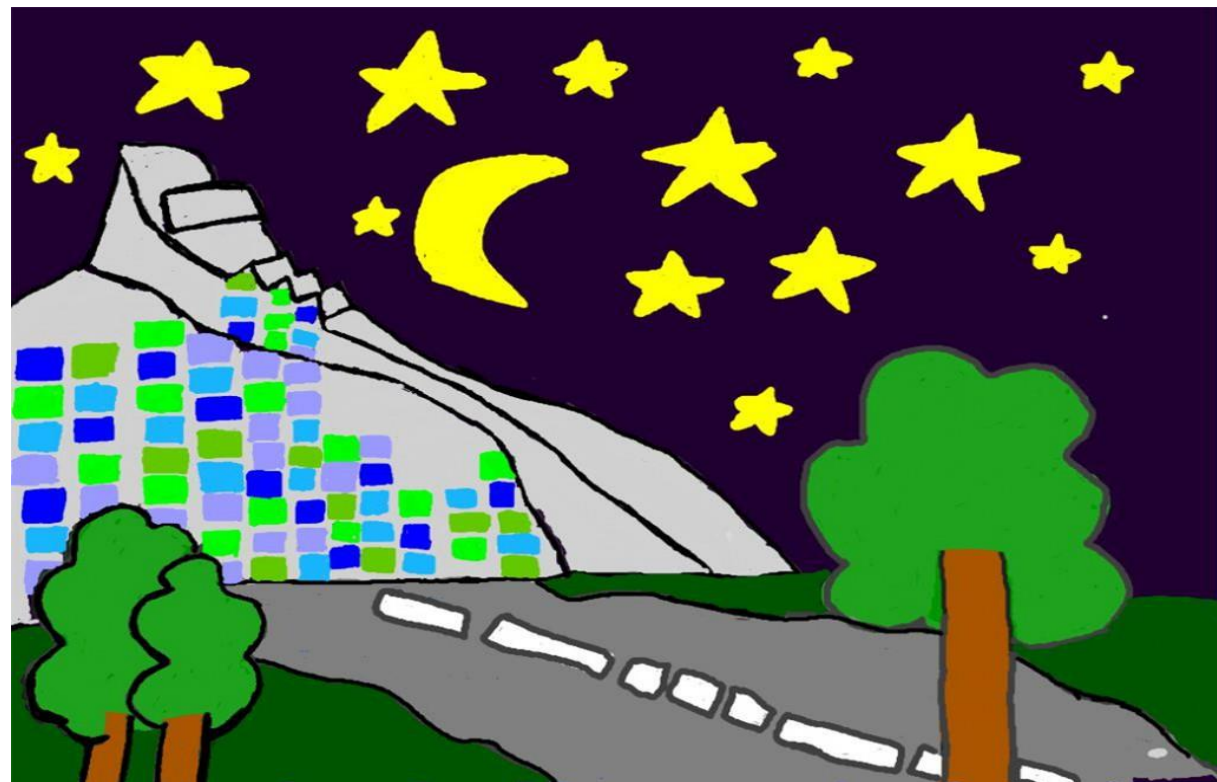
- Izveidot zīmējumu “Mana pilsēta”, izmantojot GIMP veidošanas rīkus

Datorgrafikas izstāde „ Mana pilsēta” bija izstādīta Rīgas Valsts klasiskās ģimnāzijas I. stāva foajē televizora ekrānā, kur bija iespēja iepazīties ar jauniešu radošo fantāziju

Projekts: Mana pilsēta. Skolēnu paraugi



Projekts: Mana pilsēta. Skolēnu paraugi



Projekts: Mana pilsēta. Skolēnu paraugi



Projekts: Mana pilsēta. Skolēnu paraugi



Projekts: Mana pilsēta. Skolēnu paraugi



Projekts: ZIEMASSVĒTKU NOSKAŅOJUMS

Tēma: “Zīmējuma veidošana ar GIMP programmas palīdzību”

Projekta mērķis:

- Izveidot zīmējumu ar GIMP programmas palīdzību

Projekta uzdevumi:

- Atkārtot zīmējumu veidošanu grafiskajā lietotnē
- Nostiprināt zināšanas un iemaņas, izpildījāt zīmējumu GIMP vidē

Sasniedzamais rezultāts:

- Izveidota Ziemassvētku apsveikumu kartīte ar GIMP programmas palīdzību

Starppriekšmetu saikne:

- Vizuālā māksla, dizains un tehnoloģijas, dabaszinības, loģika

DARBA UZDEVUMS:

- Izveidot zīmējumu, izmantojot GIMP veidošanas rīkus

Datorgrafikas izstāde „Ziemassvētku noskaņojums” bija izstādīta Rīgas Valsts klasiskās ģimnāzijas I. stāva foajē televizora ekrānā, kur bija iespēja iepazīties ar jauniešu radošo fantāziju.

Projekts: ZIEMASSVĒTKU NOSKAŅOJUMS.

Skolēnu paraugi



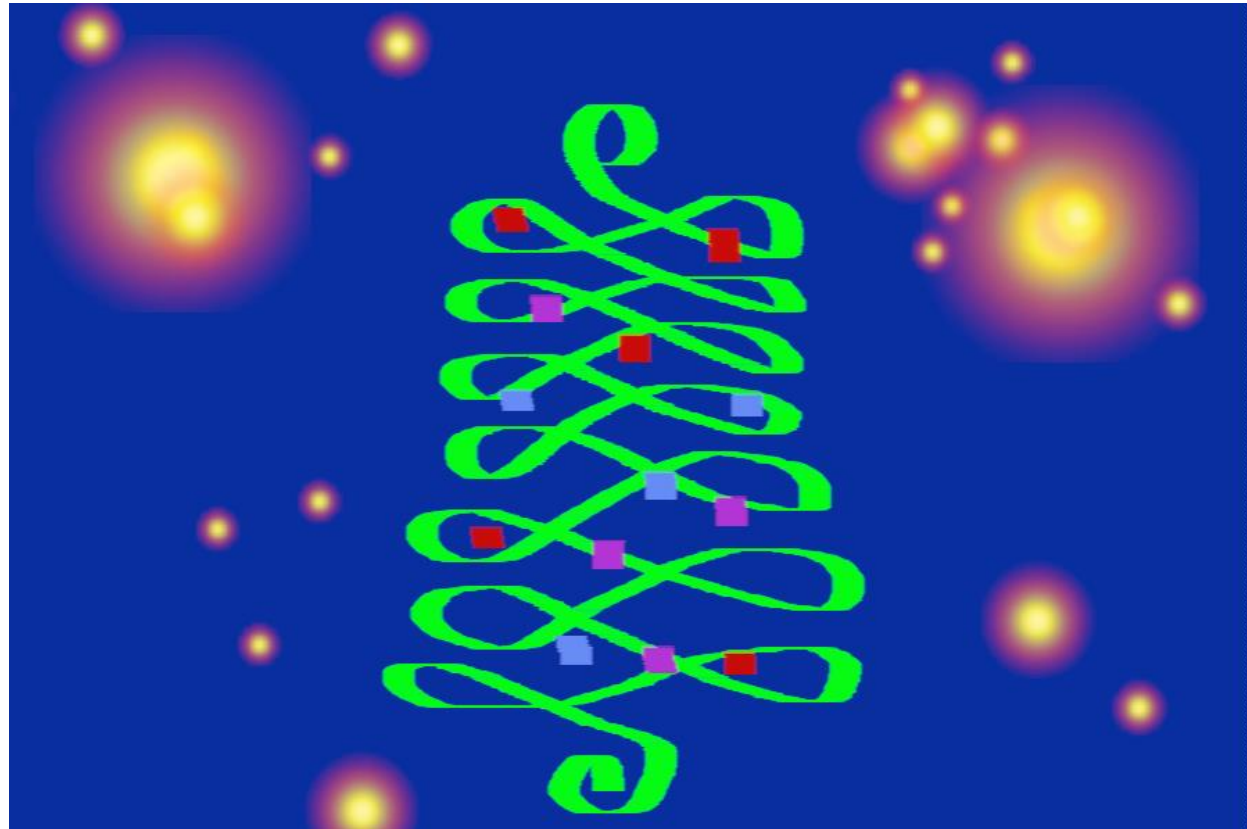
Projekts: ZIEMASSVĒTKU NOSKAŅOJUMS.

Skolēnu paraugi



Projekts: ZIEMASSVĒTKU NOSKAŅOJUMS.

Skolēnu paraugi



Projekts: 3D tehnoloģiju elementu izmantošana skolā ar 3D objektu konstruēšanu datorikas, vizuālās mākslas un matemātikas stundās

Realizējot projektu, tika aplūkota aktuāla darbība par 3D objektiem:

- “Mūsu sapņu māja”- 3D modeļu konstruēšana matemātikas stundās,
- “Zīmē ar zīmuli” - trīsdimensiju ģeometriskas formas izveidošana vizuālās mākslas nodarbībās,
- “Minecraft heroes” modulēšana ar 3D tehnoloģiju programmas TinkerCad palīdzību.



Projekta īstenošanas mērķis

Izmantojot starppriekšmetu saikni, apgūt tēmu “3D objekti”, kā arī pilnveidot prasmi sadarboties, strādājot grupās, veidojot priekšstatus par savām spējām un nākotnes karjeras iespējām.



Projekta īstenošanas uzdevumi

- attīstīt izglītojamo telpisko, grafisko un analītisko domāšanu, spēju modificēt, mainīt un rediģēt objektus vai atsevišķus elementus;
- veidot priekšstatu par galvenajiem 3D konstruēšanas programmatūras rīkiem;
- iemācīt patstāvīgi veikt vienkāršu modeļu veidošanu un to apstrādi ar TinkerCad programmas palīdzību;
- attīstīt trīsdimensiju modeļu veidošanu prasmes;
- izprast ģeometrisko figūru pielietojumu;
- apgūt 3D tehnoloģiju elementus skolā;
- veikt mācību aktivitātes ar starppriekšmetu saikni (datorika, matemātika, vizuālā māksla);
- veicināt prasmi sadarboties un veikt aktivitātes mācību procesa ietvaros.



Ko skolēni iemācīsies projekta gaitā?

- Domāt loģiski;
- Izmantot 3D tehnoloģijas;
- Konstruēt telpiskus objektus;
- Prognozēt situācijas;
- Domāt kritiski;
- Analizēt iespējamus variantus;
- Saredzēt perspektīvas turpmākajā darbībā.



Ko skolotāji iemācīsies projekta gaitā?

- Pašizglītoties;
- Radoši sadarboties;
- Pilnveidot starppriekšmetu saikni;
- Atklāt jaunas pieejas mācību vielas apgūvē;
- Dalīties pieredzē;
- Realizēt projektus un novērtēt rezultātus.

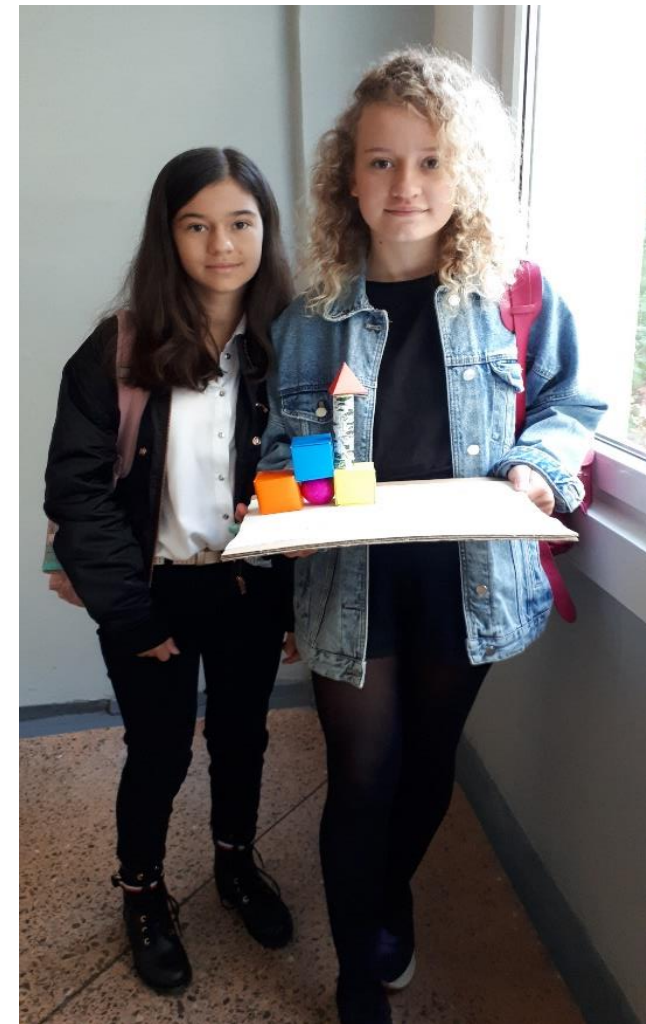


Projektā sasniegtais rezultāts

Projekta rezultātā skolēni sagatavoja trīs darbus:

1. “Minecraft heroes” modulēšana ar 3D tehnoloģiju programmas TinkerCad palīdzību.
2. 3D objektu “Mūsu sapņu māja” konstruēšana matemātikas stundās.
3. Trīsdimensiju ģeometrisku formu zīmēšana ar zīmuli vizuālās mākslas stundās.

Skolēni pilnveidojuši prasmi sadarboties, strādājot grupās, veidojot priekšstatus par savām spējām un nākotnes karjeras iespējām.

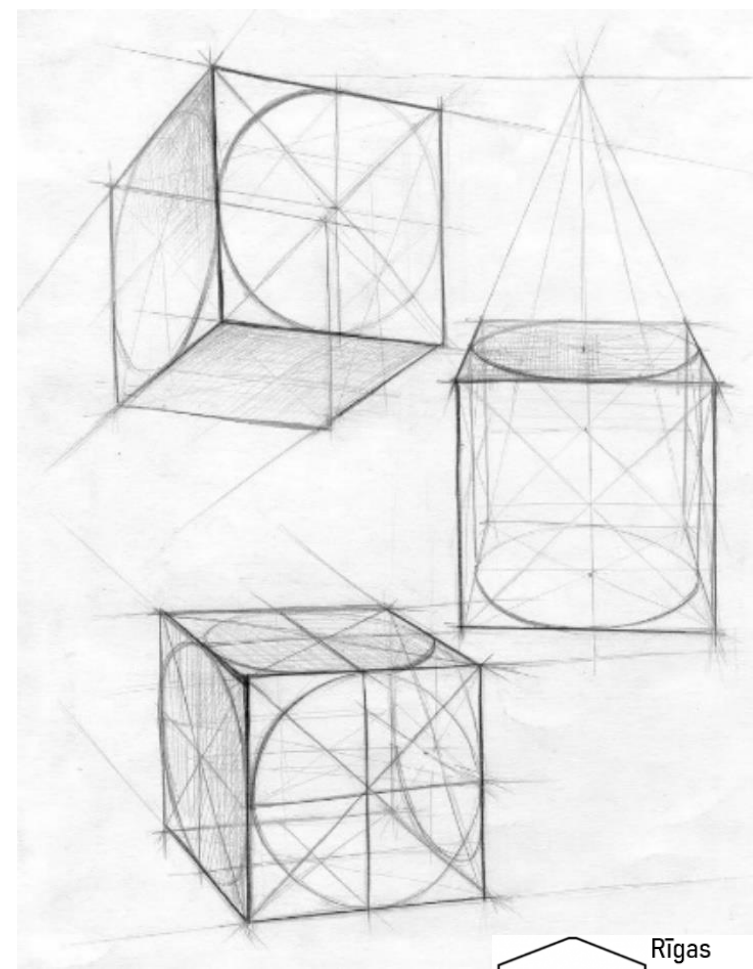


Vizuālās mākslas skolotājas plānotais darbs

Uzdevums – apgūt trīsdimensiju zīmēšanas tehniku, kas pazīstama kā 3D rasēšanas metode.

Attēlojot 3D metodes, ir vairāki veidi, proti*:

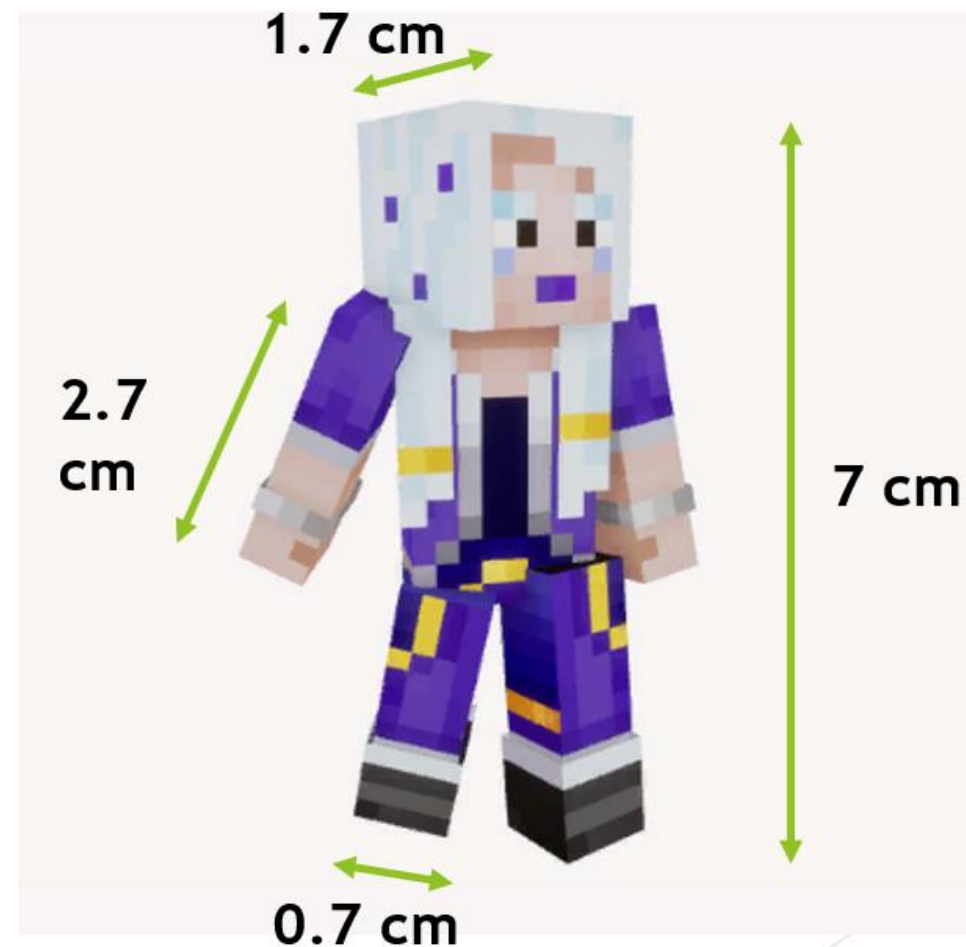
1. Izmantojot ēnojuma metodi, mēs redzam 3D dimensiju, kurā ir redzams galvenais objekts.
2. Izmantojot papīra salaiduma paņēmienus.
3. Izmantojot papīra pārklāšanās metodes vai attēlu medijus.
4. Izmantojot griešanas paņēmienus papīra formātā, lai attīstītu telpisko domāšanu.



*<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.HowtoDraw3DWithPencil.awanapp&hl=lv>

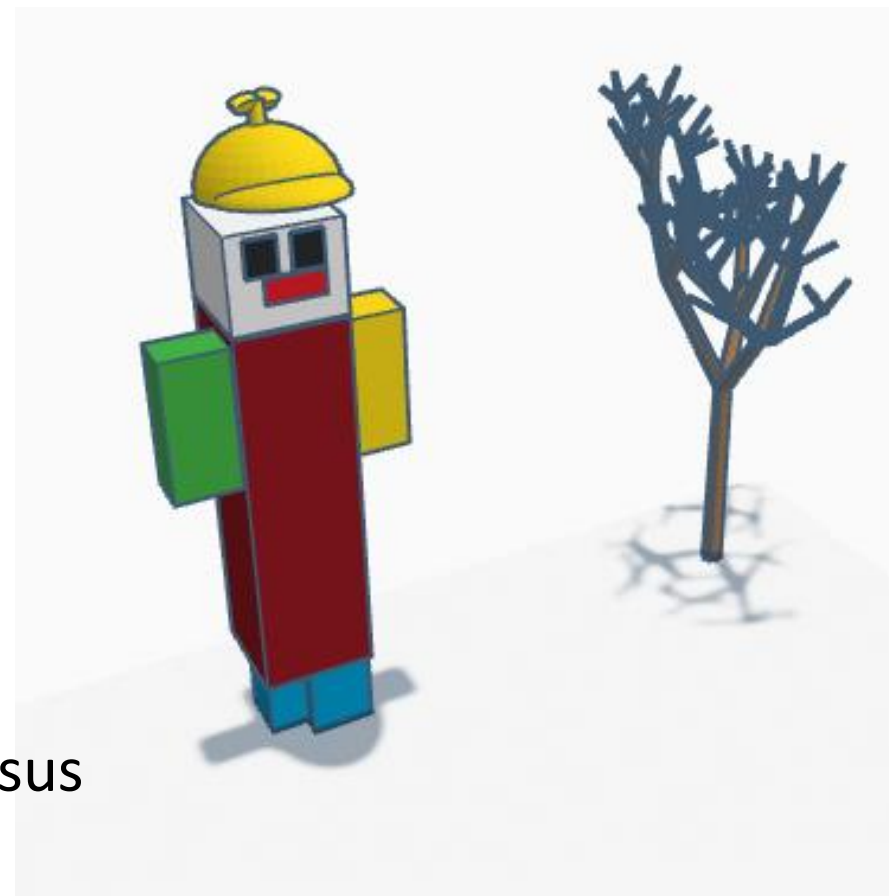
Projekta gaitas uzdevumi datorikas nodarbībās

- Skolotājs paskaidro algoritmu kā modelēt vienkāršus 3D priekšmetus no piedāvātām šablonu figūrām, izmantojot programmu TinkerCad;
- Skolēni modelē vienkāršus priekšmetus no Minecraft sižeta (skolēni eksperimentē ar krāsu, izmēru un formu);
- Skolēni diskutē, kādi objekti labāk izmantojami Minecraft pilsētiņas konstruēšanai;
- Katra skolēnu grupa izlozē situācijas aprakstu. Katrai grupai ir sava situācija;
- Skolēni zīmē objektus un savus cilvēciņus uz papīra (vizuālais realizācijas plāns);



Projekta gaitas uzdevumi datorikas nodarbībās

- Ņemot vērā savas prasmes, skolēni paši izvēlas objektus modelēšanai;
- Izmantojot programmu TinkerCad, katrs skolēns konstruē savu izvēlēto objektu;
- Darba gaitā skolēni komunicē ar pedagogu un klasesbiedriem, ja rodas kādas problēmas;
- Katrs skolēns patstāvīgi pabeidz savu objektu;
- Katra grupa prezentē savu maketu;
- Skolēni kopā apspriež savus panākumus;
- Skolēns izvērtē savu paveikto darbu un analizē plusus un mīnus (kas vēl jāuzlabo) un izvērtē iegūtās zināšanas.



Matemātikas skolotāja plānotais darbs

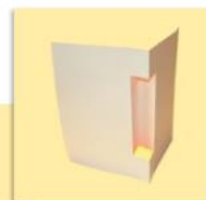
Izveidot projektu “Mūsu sapņu māja” – 3D objektu konstruēšana matemātikas stundās (“Papīra kāpnes”* uzdevuma paraugā).

Papīra kāpnes



Izmantojot papīru, to salokot un griežot, varam izveidot dažādus telpiskus objektus. Šos darinājumus varam izmantot arī kā apsveikuma kartiņas, telpiskas ilustrācijas grāmatās u.tml.

Izveidosim telpiskas papīra kāpnes.



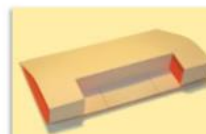
Lai izveidotu 3 cm augstu kāpņu pakāpienu, salokām lapu un izveidojam 3 cm garus iegriezumus (skat. att.).



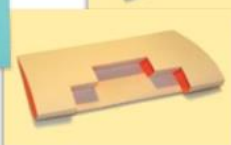
Pakāpiena augstumu var izvēlēties arī citu.

Aprēķini, cik liels ir tilpums telpai, kas izveidojas, kad pakāpienu atliecam. Salīdzini iegūto rezultātu ar klasesbiedru. Vai jūsu aprēķinātie tilpumi ir vienādi? Kāpēc?

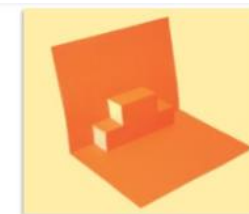
Lai izveidotu nākamo pakāpienu, veido griezumus, kā redzams attēlā:



✓ atloki papīru atpakaļ pa centrālo locījuma vietu,

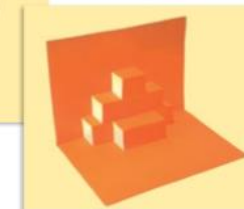


✓ izveido vēl viena pakāpiena divus griezumus pāri vienam jaunajam locījumam,



✓ atloki atpakaļ brīvās daļās starp griezumvietām.

Atkārtotot iepriekšējās darbības, ar dažiem locījumiem un griezumu garumiem tiek izveidotas telpiskas papīra kāpnes.



Izveido savu kāpņu dizainu.

Izveido kāpnes un aprēķini visu no pakāpieniem izveidoto telpu kopējo tilpumu. Mēģini iegūt pēc iespējas lielāku tilpumu.

Aprēķinus veic rakstiski.

Iepazīstini klasesbiedrus ar savām kāpnēm un veiktajiem aprēķiniem.

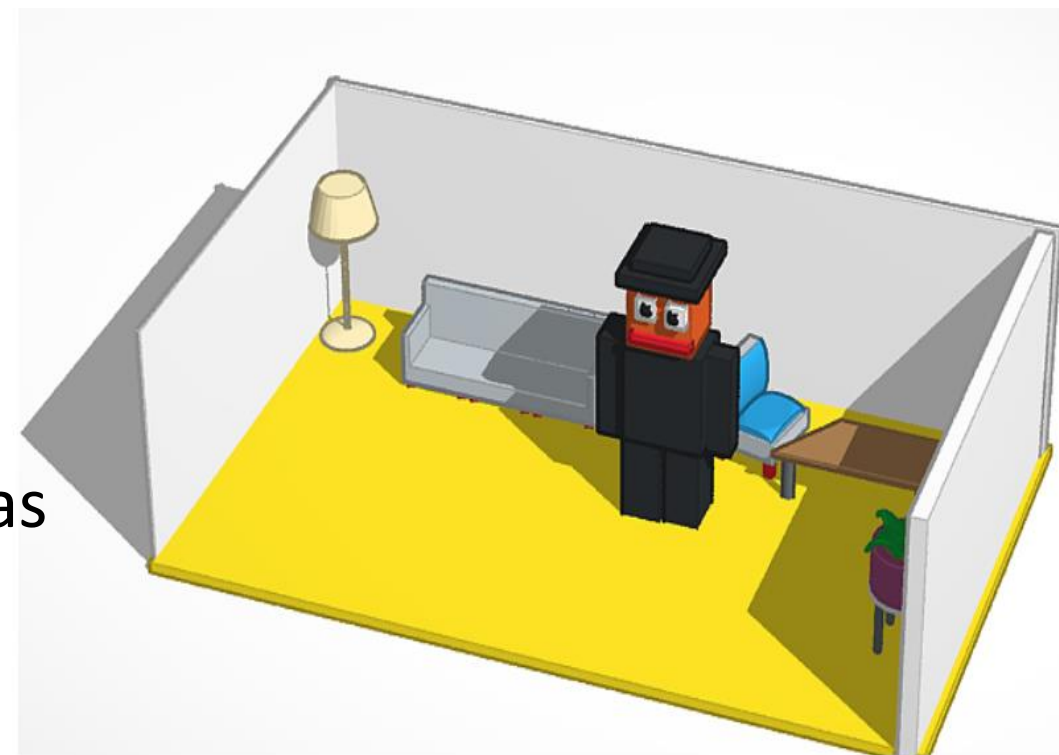
Izveido kāpnes ar dažāda lieluma pakāpieniem.



*<https://app.soma.lv/book/pdf-reader/matematika-5add7be6-cd2a-40a7-bef2-4bfe5314bb4c?page=148&toc=2533>

Aktivitātes projektā

- Pirmā aktivitāte (mutiskā forma) – skolēni diskutē, kā var izpildīt katra projekta uzdevumus.
- Otrā aktivitāte (rakstiskā forma) – skolēni uzzīmēja savus maketus uz papīra.
- Trešā aktivitāte (rakstiskā forma) – skolēni runā, kādas ģeometriskas formas var izmantot, zīmējot 3D figūras.
- Ceturtā aktivitāte (rakstiskā forma) – skolēni papildina savus projektus ar ģeometriskajām formām.



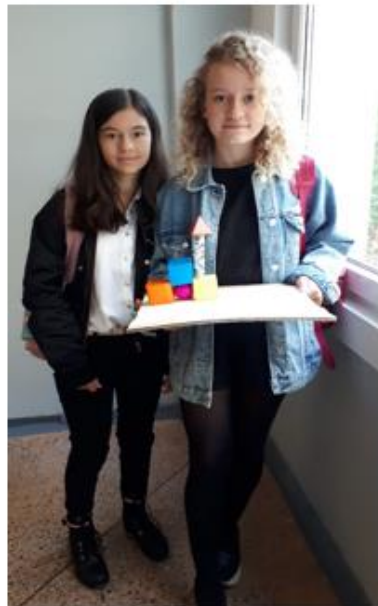
Aktivitātes, kas nodrošina datorikas, vizuālās mākslas un matemātikas priekšmetu integrāciju.

Tēma: Minecraft heroes



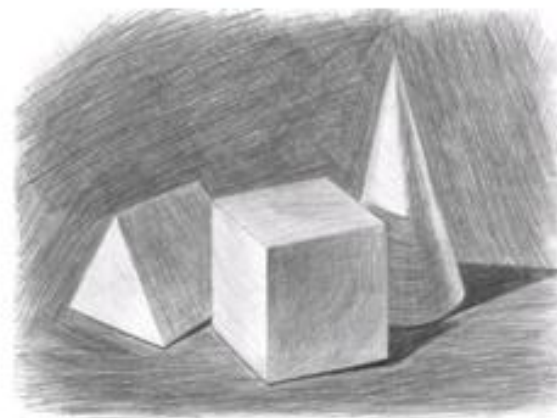
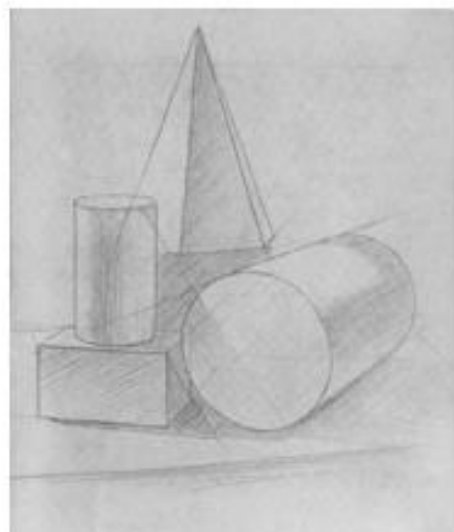
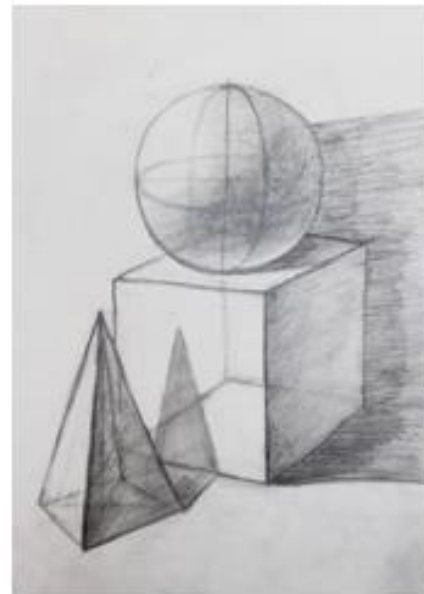
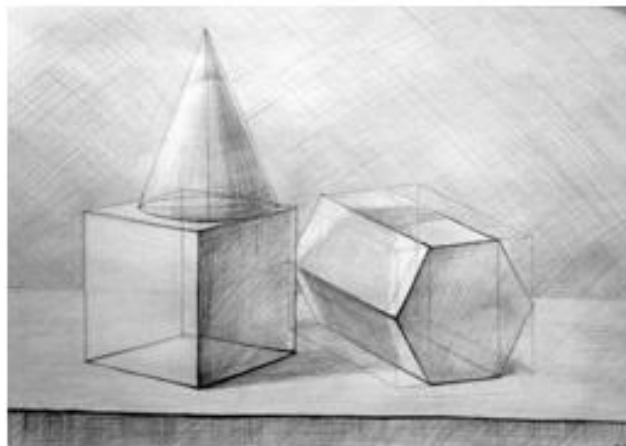
Aktivitātes, kas nodrošina datorikas, vizuālās mākslas un matemātikas priekšmetu integrāciju.

Tēma: Mūsu sapņu māja



Aktivitātes, kas nodrošina datorikas, vizuālas mākslas un matemātikas priekšmetu integrāciju.

Tēma: Zīmē ar zīmuli



Projekts “Bruņinieku laikmeta izpēte”, izmantojot 3D datorgrafiku

Stundas mērķis ir

- attīstīt prasmes trīsdimensiju modelēšanā, izmantojot starppriekšmetu integrāciju ar matemātiku, datorzinātņi, fiziku, tehnoloģijām, vizuālo mākslu un vēsturi.

Stundas uzdevumi:

- pilnveidot savstarpējo sadarbību mācību procesa ietvaros;
- veidot mācību aktivitātes ar starppriekšmetu saikni, kas balstās kompetenču apmācībā;
- attīstīt skolēniem grafisko un analītisko domāšanu;
- veidot pozitīvu attieksmi pret trīsdimensiju modelēšanas algoritmu;
- veidot priekšstatu par programmatūras 3D modelēšanas galvenajām komandām;
- uzlabot skolēnus zināšanas un prasmes, strādājot ar Tinkercad programmu;
- konstruēt 3D detaļas, testēt un tās novērtēt;
- demonstrēt 3D tehnoloģiju praktisko nozīmi ;
- attīstīt skolēniem interesi par minēto tematu;
- veidot starppriekšmetu integrāciju ar matemātiku, datorzinātņi, fiziku, tehnoloģijām, vizuālo mākslu un vēsturi;
- attīstīt radošās spējas;
- panākt projekta aktivitāšu īstenošanu.

Ieskaītes darbs

TinkerCad 3D Project "Castle"

Uzdevums: Ar TinkerCad programmas palīdzību izveidot 3D pili. Noformēt darbu pēc kritērijiem:

+5p. – if you have 3D Castle



+1p. – 4 towers



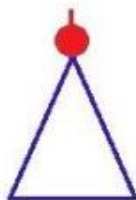
+1p. – entrance gate



+1p. – 4 windows



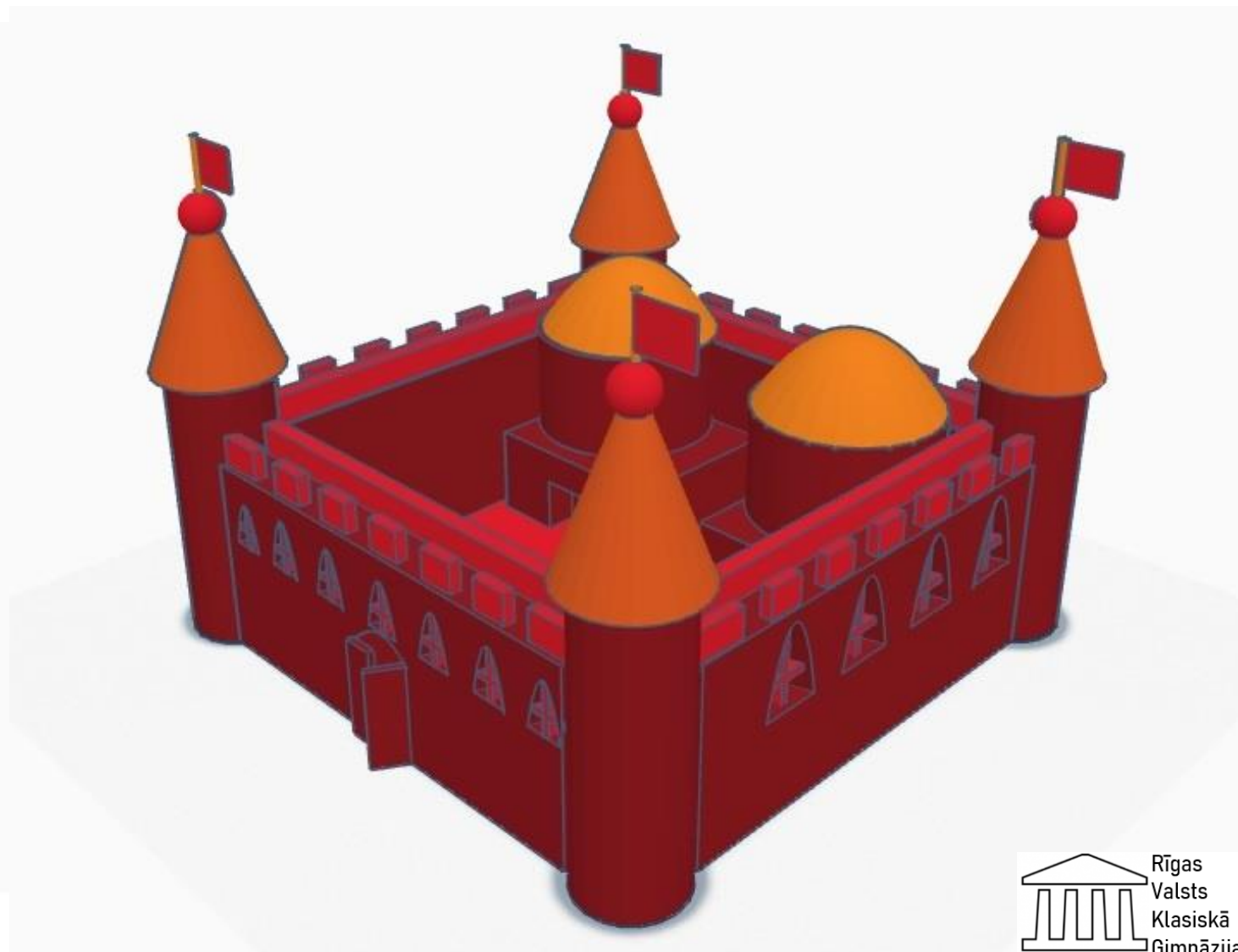
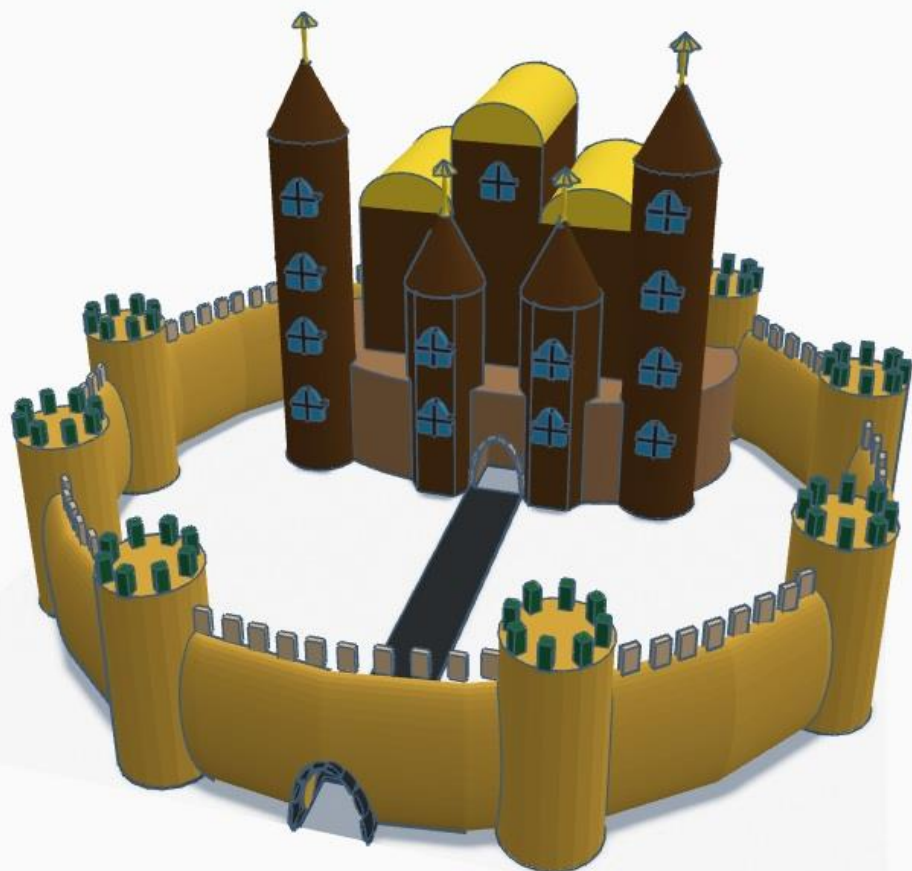
+1p. – tower spire



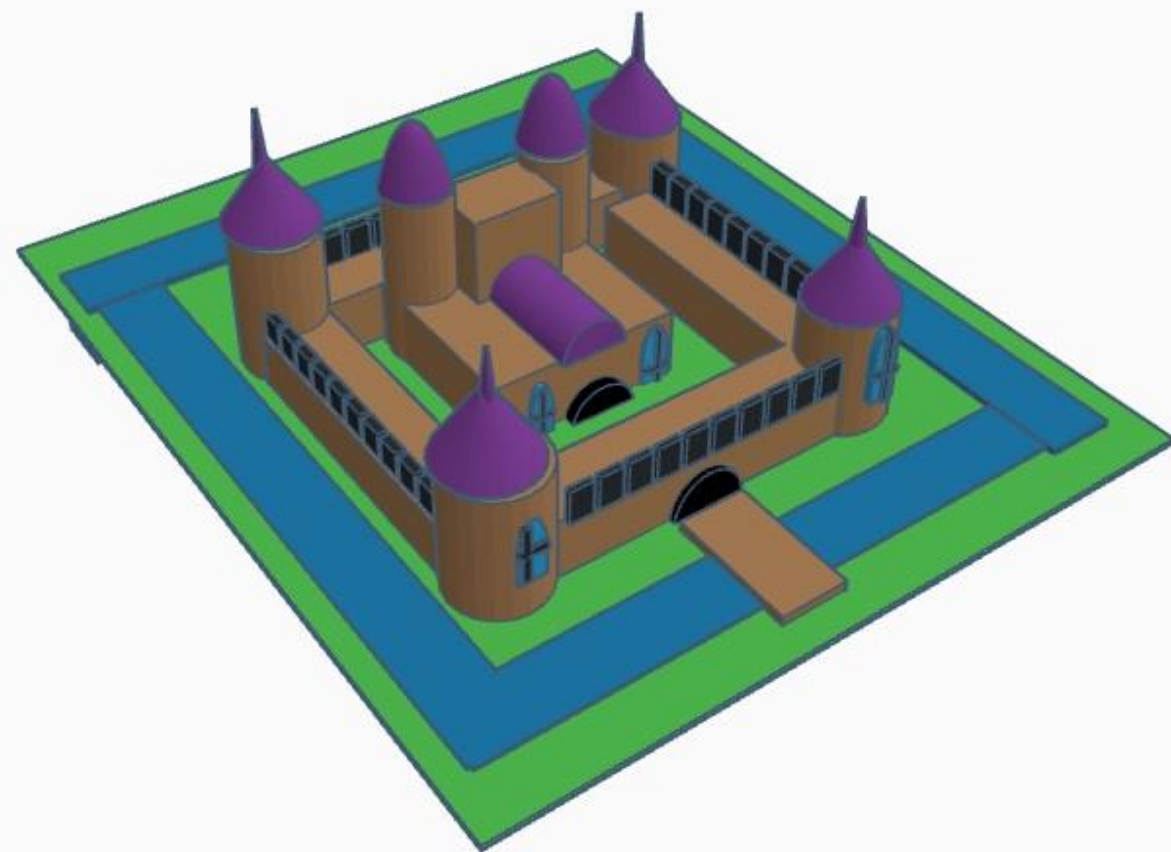
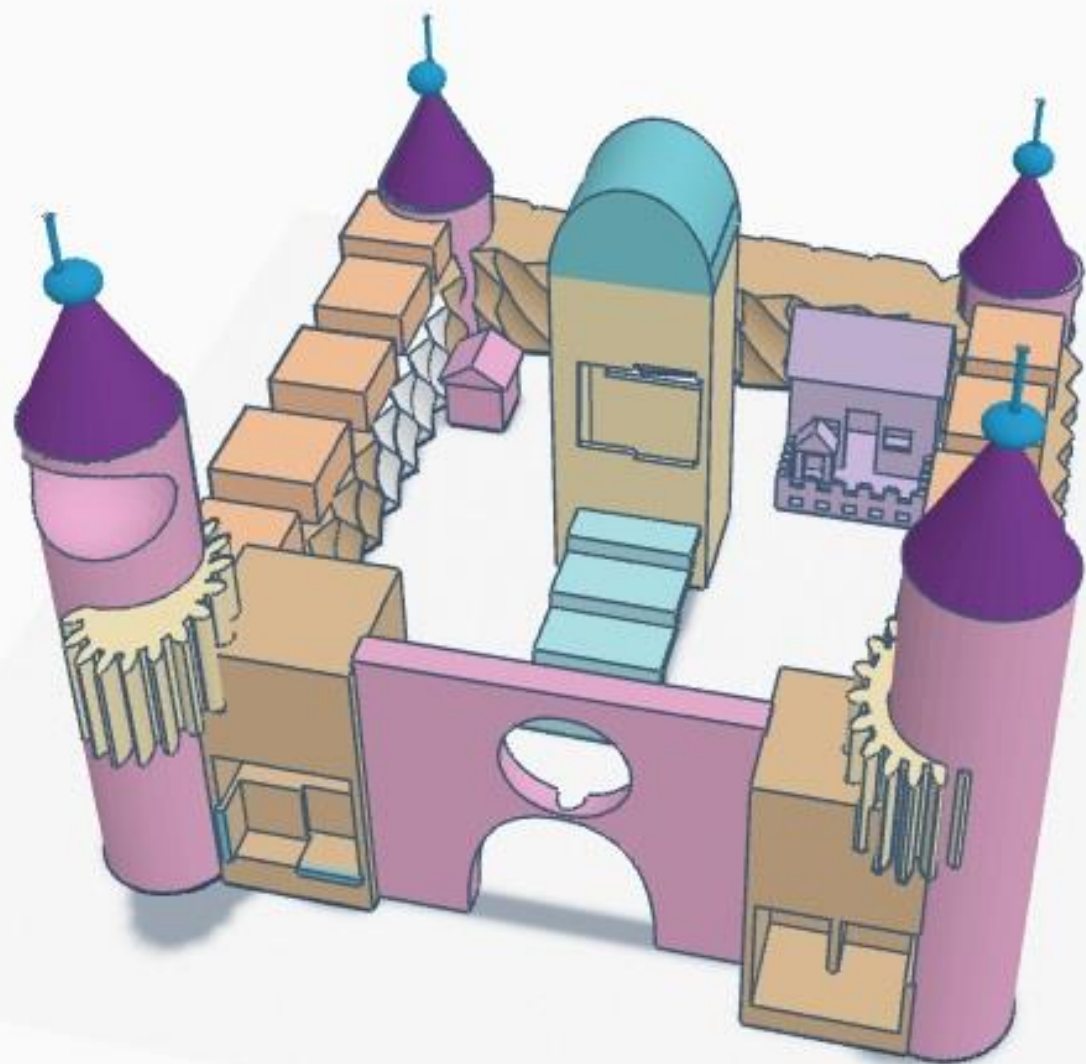
+1p. – castle wall



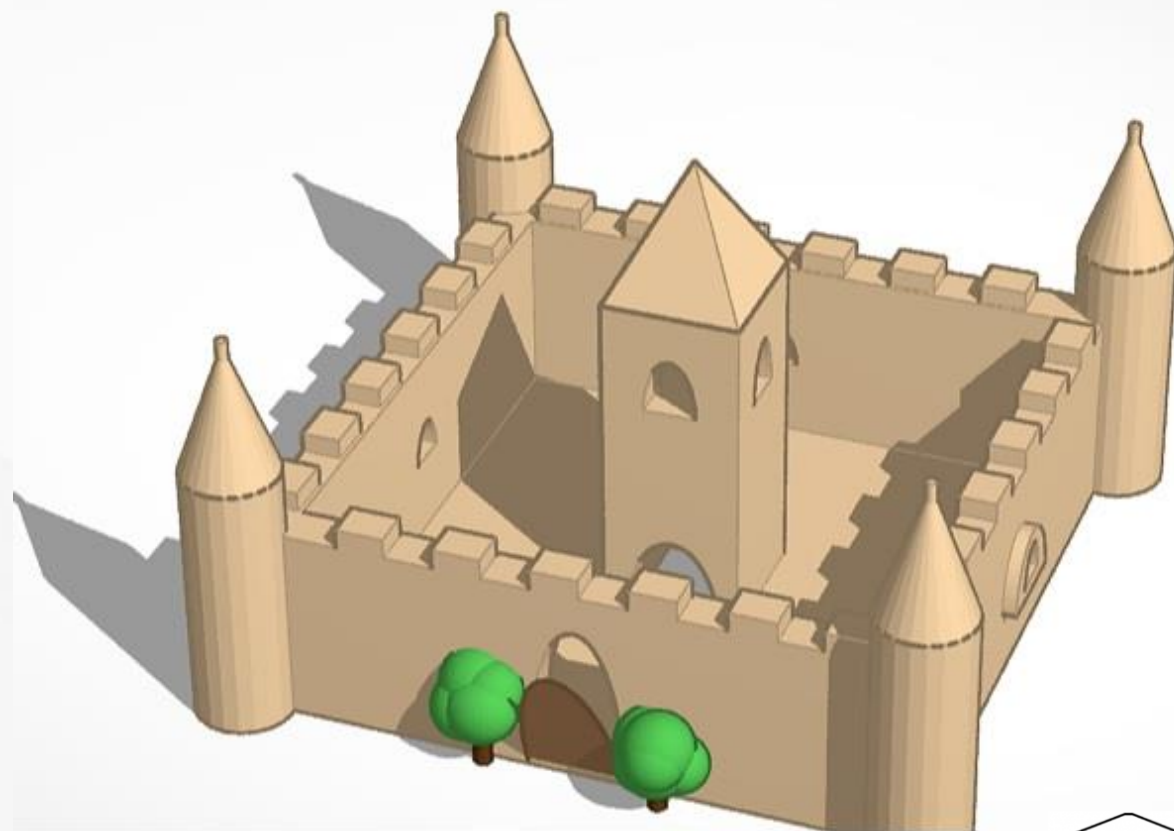
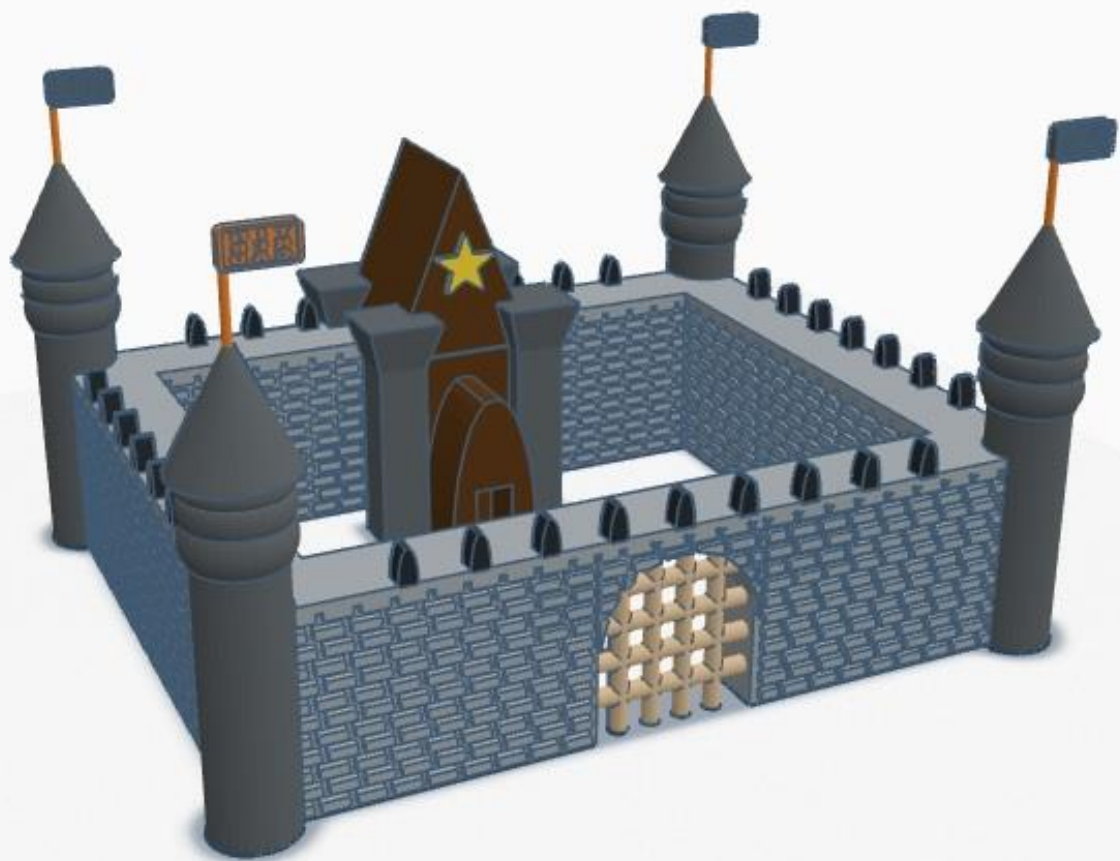
TinkerCad 3D projekts "Castle". Skolēnu paraugi



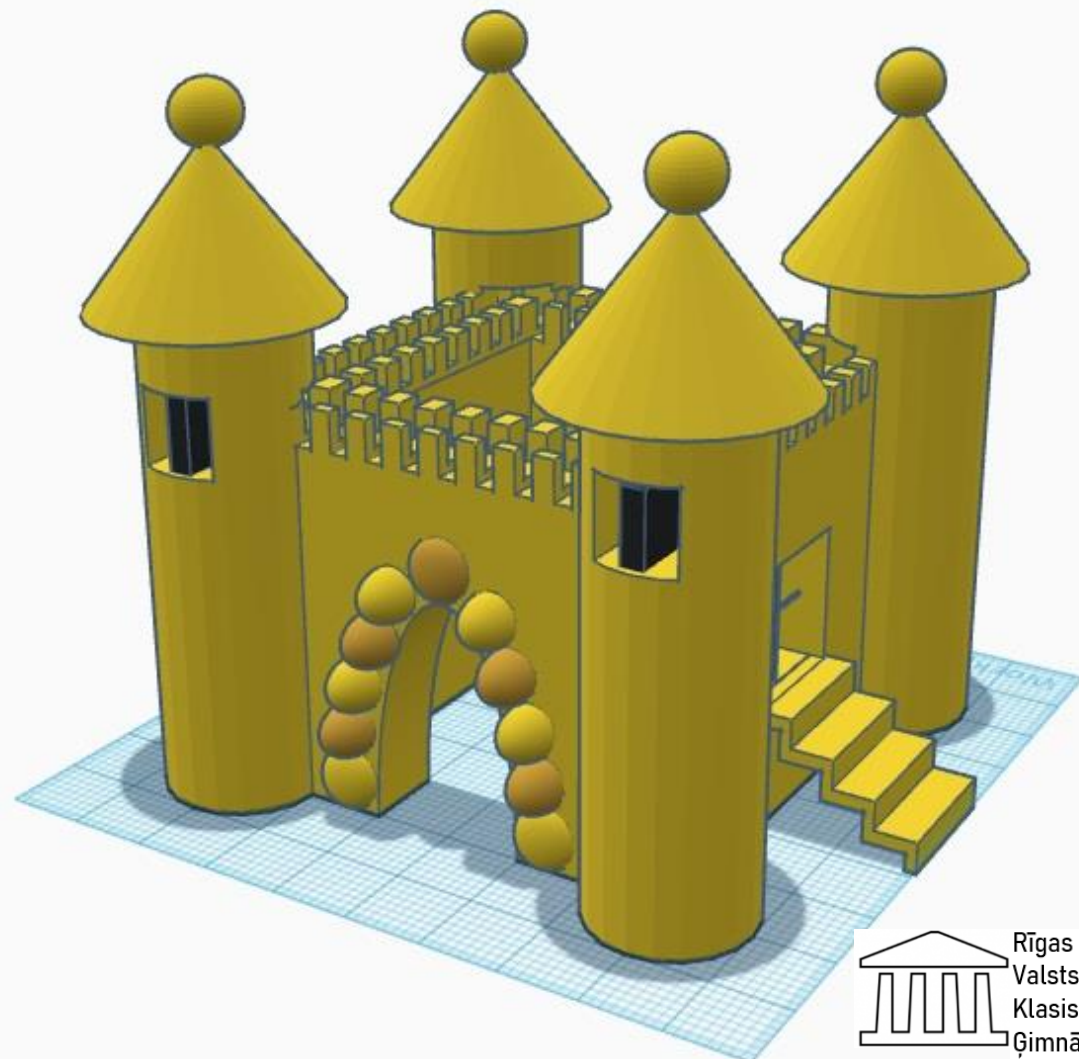
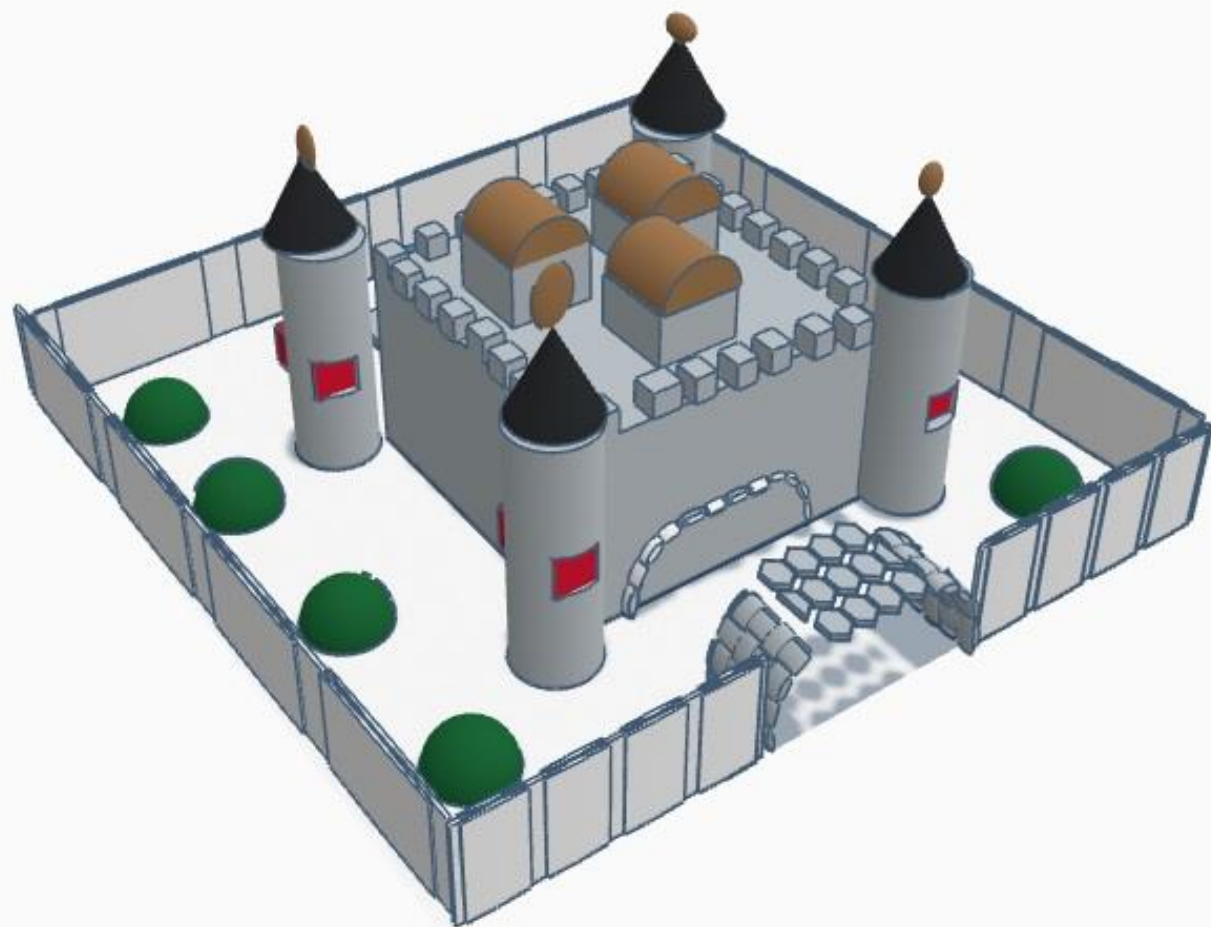
TinkerCad 3D projekts "Castle". Skolēnu paraugi



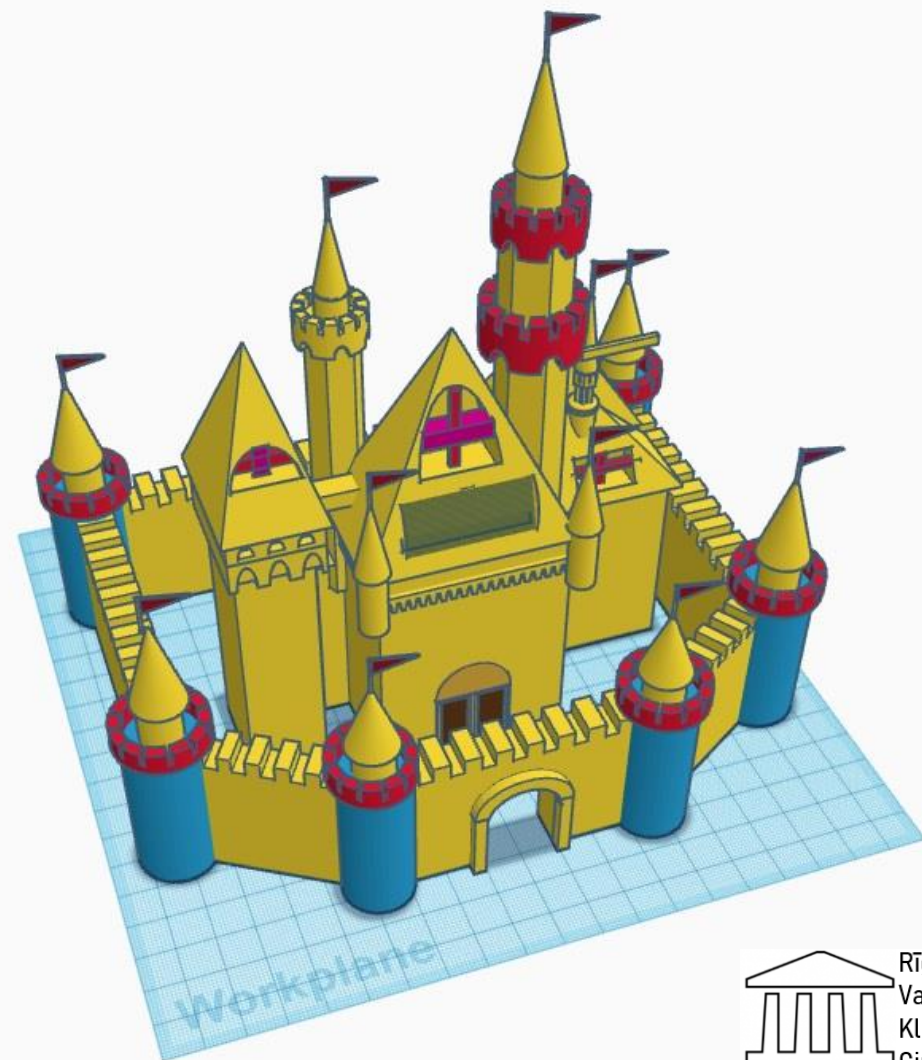
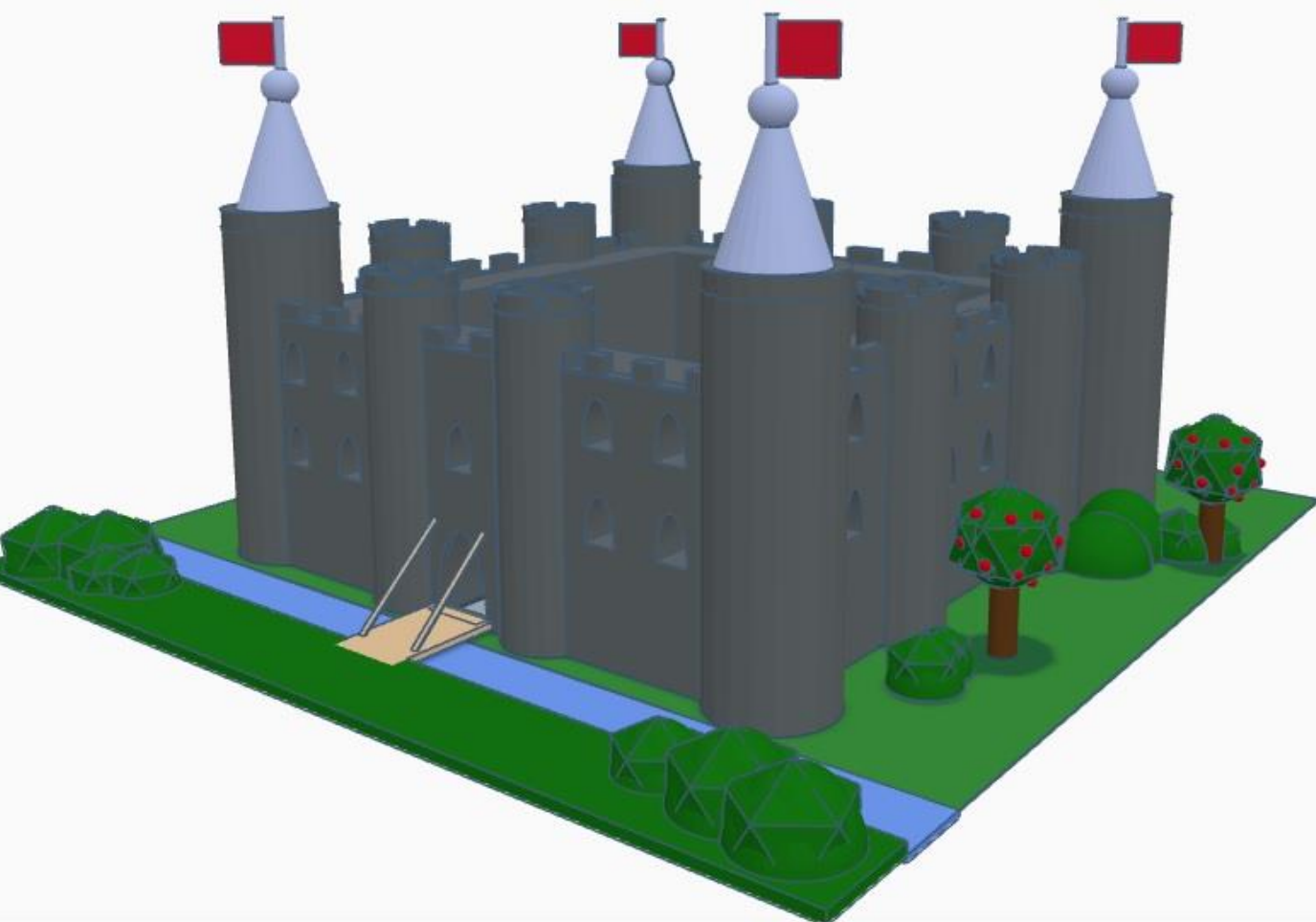
TinkerCad 3D projekts "Castle". Skolēnu paraugi



TinkerCad 3D projekts "Castle". Skolēnu paraugi



TinkerCad 3D projekts "Castle". Skolēnu paraugi



Vingrinājums

Temats: Teksta redaktors.

Darba mērķis: Apgūt teksta noformēšanas iespējas.

Darba uzdevums: Iepazīties ar teksta formatēšanas, burtu fontu un izmēru maiņas iespējām.

Darba gaita un metodiski norādījumi:

1. Uzrakstīt tautasdziesmas tekstu, atkārtotojās frāzes iegūstot ar *Drag and Drop* [*Ctrl + Left mouse click*] paņēmieni.

Stādīju ieviņu plāniņa vidū, jo labi laistīju, jo kupli auga, jo kupli auga, jo zaļas lapas, jo zaļas lapas, jo balti ziedi, jo balti ziedi, jo melnas ogas, jo melnas ogas, jo labi garšo.

2. Sadalīt tekstu kā dzejoli un visās rindās vienlaikus jo, izmantojot [*Shift + F3*], pārveido par lielo *J*.

3. Visas rindas sanumurēt.

4. Noformēt, kā norādīts piemērā:

Rindas

numurs

Noformējuma apzīmējums

Piemērs

1. 10 pt, trekns

Stādīju ieviņu plāniņa vidū,

2. 12 pt, slīps

Jo labi laistīju,

3. 14 pt, pasvītrots ar dubultsvītru

Jo kupli auga.

4. 16 pt, zils

Jo kupli auga,

5. 20 pt, trekns, slīps, pasvītrots, zaļš

Jo zaļas lapas.

6. 16 pt, Small caps

JO ZAĻAS LAPAS,

7. 23 pt, pasvītrots ar viļņotu svītru

Jo balti ziedi,

8. 12 pt, retināts uz 5 pt

Jo balti ziedi.

9. 12 pt, ierāmēts un pelēks fons

Jo melnas ogas,

10. 20 pt, nosvītrots ar divām svītrām, *Outline efekts*

Jo melnas ogas,

11. 7,5 pt, melns fons, balti burti

Jo labi garšo

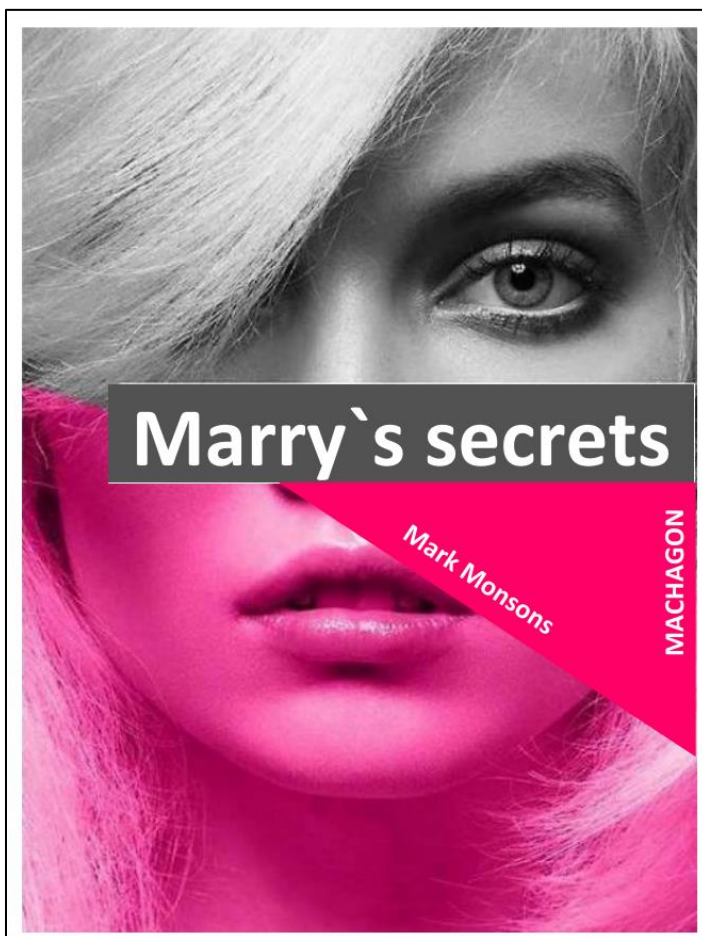
5. Iegūto dzejolīti nokopēt divas reizes, sašķirot rindas augošā un dilstošā secībā, iegūstot pavisam cita satura dzejolīšus.

6. Saglabāt tekstu desktopā ar nosaukumu tdz.doc

AGRĀK

Projekts: “Interaktīvās grāmatas veidošana”

TAGAD



- Tēma: “Attēlu ievietošana dokumentā, tā novietojuma noteikšana attiecībā pret tekstu”
- Mērķis:
Prot dokumentā ievietot gatavus attēlus no datnēm un mainīt attēlu novietojumu un izmēru.
- Uzdevums:
Izmantojot Word programmas sagatavotus Templates (šablonus), izveidot flajeru par tēmu “Mana mīļākā grāmata”.
- Starppriekšmetu saikne:
Mazākumtautību valoda (krievu valoda)
- Vērtējums:
 1. Attēli (3p.)
 2. Nosaukums (2p.)
 3. Teksta apjoms (1p.)
 4. Teksta font size (1p.)
 5. Design (3p.)

Б. ГРИММ

ЗОЛУШКА



Издательство Пилигрим

Б. ГРИММ

ЗОЛУШКА



Издательство Пилигрим

К.С.Льюис

ХРОНИКИ НАРНИИ

Издательство Пилигрим



К.С. Льюис

ХРОНИКИ НАРНИИ

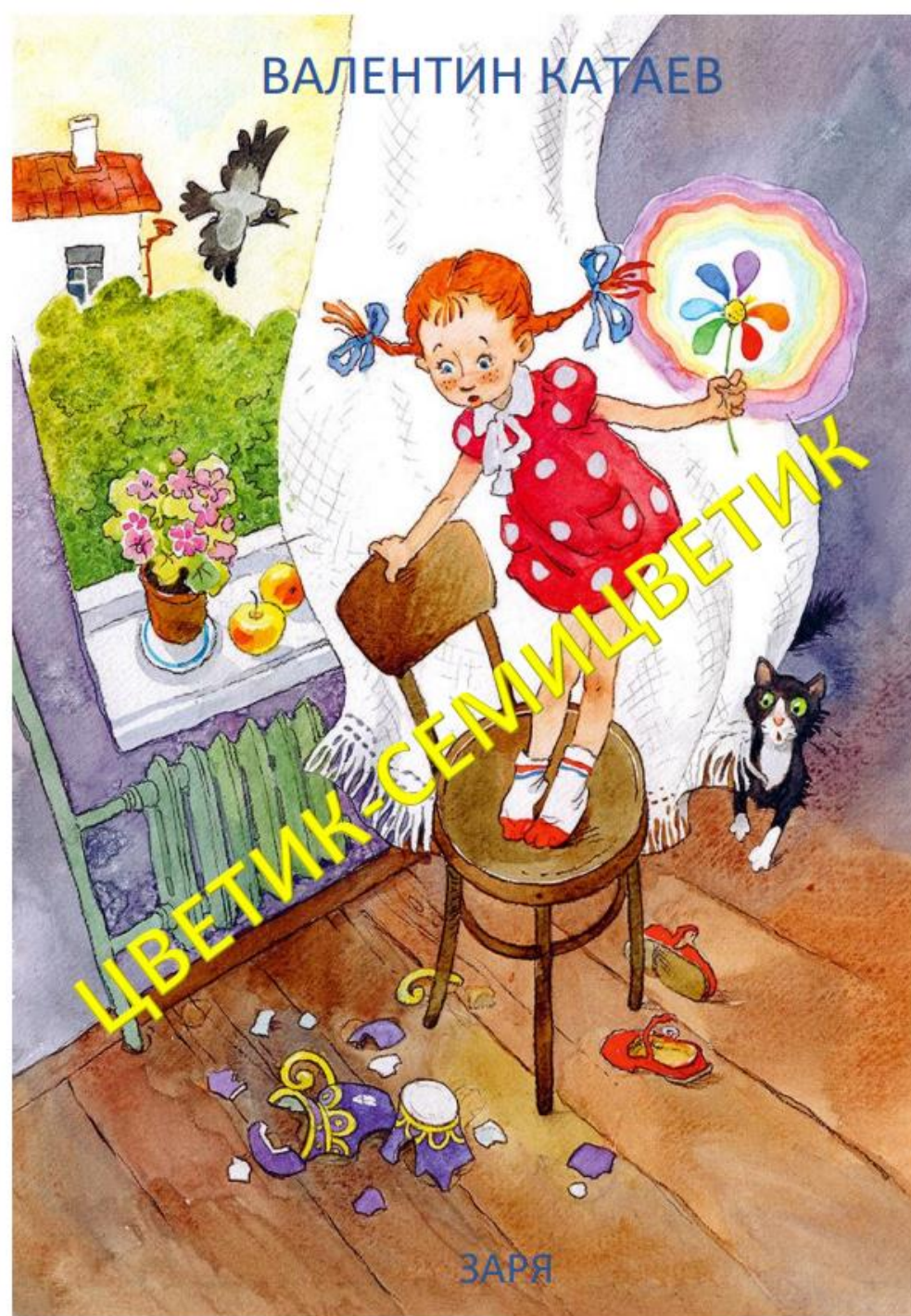
Пилигрим

ЦВЕТИК- СЕМИЦВЕТИК ВАЛЕНТИН КАТАЕВ



Издательство Заря

ВАЛЕНТИН КАТАЕВ



ЗАРЯ

Г.Троепольский

Белый Бим Чёрное ухо



Джоан Роулинг

Гарри Поттер



Махагон

ИШТВАН ФЕКЕТЕ

ЛИСЕНОК ВУК



Издательство Пилигрим

ИШТВАН ФЕКЕТЕ

ЛИСЕНОК ВУК



Издательство Пилигрим

Алан Милн

ВИННИ-ПУХ И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ



ИЗДАТЕЛЬСТВО ЗАРЯ

АЛАН МИЛН

ВИННИ-ПУХ И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ



ИЗДАТЕЛЬСТВО ЗАРЯ

Projekts: “Esmu drošs”

Tēma: “Tabulas veidošana, aizpildīšana un noformēšana, un teksta noformēšana.”

Mērķis: Veidot priekšstatu par to, kā sociālie tīkli var ietekmēt skolēna ikdienu.

Uzdevums:

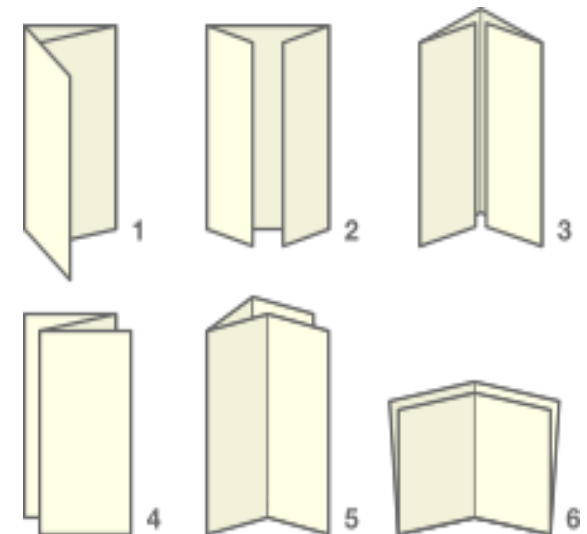
- Izmantojot Word programmas sagatavotus Templates (šablonus), atrast informāciju un izveidot bukletu angļu vai latviešu valodā par tēmu “Esmu drošs”. Darbā ievietot attēlus, tā novietojumu noteikt attiecībā pret tekstu.

Sasniedzamais rezultāts - skolēnam ir pieredze:

- mainīt fontu, lielumu un krāsu,
- līdzināt tekstu uz abām malām un centrēt tekstu;
- ievietot dokumentā attēlus, mainīt attēlu izmēru;
- mainīt attēlu novietojumu attiecībā pret tekstu;
- dokumentā izveidot vienkāršu tabulu;
- ievietot tabulā attēlus un citus objektus.
- analizēt un izvēlēties optimālus darba paņēmienus;
- attīstīt spēju gaumīgi noformēt dokumentus.

Starppriekšmetu saikne:

- Sociālas zinības, klases stunda, vizuālā māksla, dizains un tehnoloģijas, loģika, latviešu valoda, angļu valoda.



<https://en.wikipedia.org/wiki/Brochure>

Projekts: "Esmu drošs". Skolēnu paraugi

PROJEKTS



Esmu drošs
Bērnu drošība internetā

Esi atbildīgs internetā!

M 6g

Sūtiēt visus jautājumus uz epastu:
Visijautajumi@bak@gmail.com
vai zvaniet uz +37129456380

Uzvedības noteikumi internetā

- Never valā e-pastus vai to pielikumus no svešiniekiem un pat draugiem, ja neesi pārliecināts par to saturu.
- Apmeklējot nezināmas mājaslapas, nespied uz baneriem vai pogām, jo tādējādi vari inficēt savu datoru ar dažādiem vīrusiem vai ļaunatūrām (spieģošanas programmām – "spyware");
- Neizpauž zināšanas par sevi svešiniekiem – dzīvesvietu, skolu, klasi, telefona numuru u.c. privātas dabas informāciju. Pat ja sarunas biedrs uzdodas par tavu vienaudzi, tu nevari būt drošs, ka tā ir taisnība.
- Neņem dāvanas no svešiniekiem. Tu nekad nezini, vai sarunu partneris ir tas, par ko uzdodas.
- Foto, Audio vai Video lejupielādes no interneta palielina risku inficēt datoru vai viedtālruni ar vīrusiem vai ļaunatūru.

GALVENIE RISKI, AR KURIEM SASKARĀS BĒRNI SOCIĀLAJOS TĪKLOS:

Galvenie riski, ar kuriem saskarās bērni sociālajos tīklos:

- Pārāk privātu bildiņu, video un personiskas informācijas publicēšana ar atrašanās vietas atzīmēm;
- Saziņa ar nepazīstamām personām;
- Viltus konti, kuru mērķis maldināt, manipulēt ar lietotājiem vai veikt kādas ļaunprātīgas darbības;
- Sekstings un kaifoto izspiešana;
- Nelegāla, kaitīga (bērniem nepiemērota) satura pieejamība un izplatīšana;
- Aizvainojoši komentāri – izsmiešana, nīrgāšanās, negatīvi komentāri;
- Viltus ziņu pieejamība un to izplatīšana;
- Slēgtās domubiedru grupas, kurās notiek negatīva rakstura sarakste un mudināšana uz negatīvu rīcību;
- Kādes vēstules ar uzdevumiem un to izplatīšana;
- Finanšu krāpniecība (scam);
- Vīrusi un ļaunprogrammatūra (malware).

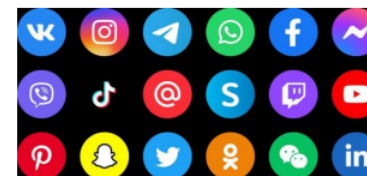
Darbošanos sociālajos tīklos

Neņem svešinieku uzaicinājumus bez iepriekšējās izpētes. Ir OK runāties ar vienaudžiem, taču reizēm vienaudži nav tie, par ko izliekas, bet citreiz tie nepavisam nav vienaudži.

Domā, kur klikšķini. Ja spied uz kāda linka (teksta vai attēla saites) sociālajos tīklos nereti var nokļūt citās mājaslapās. Šīs mājaslapas var saturēt ļaundabīgas programmas, kas ievāc ziņas par apmeklētājiem un vēlāk tos izspiego, kopē datus no tava datora, zog paroles un sabojā tavu datoru. Neej uz aizdomīgām lapām.

Neizpauž savu kontaktinformāciju jauniem paziņām arī pēc vairāku nedēļu vai mēnešu sarunas savu kontaktinformāciju vai citas ziņas, kas var palīdzēt tevi atrast bez vecāku atļaujas.

sociālie tīkli



Projekts: “Esmu drošs”. Skolēnu paraugi

Kā sociālie tīkli var ietekmēt bērna/jaunieša ikdienu?

- Sociālie tīkli bieži ietekmē to, ko bērns/jaunietis ģērbs, ēdīs, dzers, ko pirks, par ko interesēsies, kādu mūziku klausīsies, ko skatīsies, ko lasīs, kā pavadīs brīvo laiku u.tml.
- Pārāk liela aizrautība ar sociālajiem tīkliem var novest pie atkarības, kas bērnam/jaunietim traucē, ne tikai pildīt ikdienas pienākumus – mācības, nodarbības, pulciņi, mājas darbi utt., bet arī veikt pietiekami daudz laika miegam.
- Virtuālā vide bērnam/jaunietim var kļūt svarīgāka par reālo dzīvi un tur notiekošo - ģimene kļūst mazsvarīga, un bērns/jaunietis sāk izvairīties kontaktēties klātienē, jo pieradis visus jautājumus risināt virtuālajā vidē.

Bērnu un pusaudžu uzticības tālrunis

116111

Sociālie tīkli



Galvenie riski, ar kuriem saskarās bērni sociālajos tīklos:

- Pārāk privātu bižu, video un personiskas informācijas publicēšana ar atrašanās vietas atzīmēm;
- Saziņa ar nepazīstamām personām;
- Sekstings un kaifoto izspiešana;
- Nelegāla, kaitīga (bērniem nepiemērota) satura pieejamība un izplatīšana;
- Aizvainojoši komentāri – izsmiešana, ģirgāšanās, negatīvi komentāri;
- Viltus ziņu pieejamība un to izplatīšana;
- Slēgtās domubiedru grupas, kurās notiek negatīva rakstura sarakste un mudināšana uz negatīvu rīcību;
- Ķēdes vēstules ar uzdevumiem un to izplatīšana;
- Finanšu krāpniecība (scam).

Lietojot sociālos tīklus, bērnam/jaunietim jāņem vērā, ka:

- Internetā ievietots saturs nav izdzēšams pavisam un uz visiem laikiem;
- Tevi var nofotografēt, nofilmēt, ierakstīt un to ievietot internetā, atzīmējot Tevi vai Tev pat to nezinojot;
- Tevi vērtēs citi interneta lietotāji;
- Visu, ko grasies publicēt internetā, redzēs tavi vecāki, skolotāji, draugi, paziņas, to iespējams, parādīs TV vai citos medijos,
- Visus tavus foto varēs nokopēt citas personas, lai izmantotu dažādiem mērķiem.

Projekts: "Esmu drošs". Skolēnu paraugi

I'm safe the Internet

Security of children on the
Internet



Contacts

Phone:

+371 2000354555

Instagram:

@i_am.safety

Address:

Computer Street, building 216

In our time, parents are very worried about the safety of children on the Internet and how social networks can affect the child or teenager?

Change behavior, life values, lifestyle, interests, attitude towards various things and issues.

Excessive excitement with social media can lead to addictions that interfere with the child's daily chores - lessons, classes, groups, homework.

We have compiled the main risks of six of the most popular social networks used by children in Latvia.

When using social media, a child should take into account that:

Content inserted online is not deleted at all and permanently;

You can take a photo, film, record and insert it on the Internet, tagging you or not talking;

You rate other internet users;

All of your photos will be able to be copied by other people for different purposes.



The main risks children face on social media are:

- o Posting too private photos, videos and personal information with location stamps;
- o Communication with strangers;
- o False accounts aimed at misleading
- o manipulate users or perform any harmful actions;
- o SekStings and sacrificial spots;
- o Access and distribution of illegal, harmful (inappropriate) content;
- o Offensive comments - bullying, bullying, negative comments;
- o The presence of false messages and their distribution;
- o Financial fraud (fraud);
- o Viruses and malware (malware)



Be careful on the
Internet and don't let
scammers cheat your
children!

Projekts “Mobilās lietotnes Android operētājsistēmas ierīcēm”. Grupu darbs

- Tēma:

Jaunākās tendences IKT jomā (2 mācību stundas)

- Mērķis:

Veidot priekšstatu par iPhone aplikāciju virzieniem un tendencēm.

- Sasniedzamais rezultāts:

Ir priekšstats par jaunākajām tendencēm informācijas un komunikāciju tehnoloģiju attīstības jomā.

- Starppriekšmetu saikne:

Dabaszinības, ģeogrāfija, vizuālā māksla, dizains un tehnoloģijas, loģika, latviešu valoda, angļu valoda.



Uzdevums:

Sadarboties savstarpēji komandā, atrast un lejupielādēt telefonā mobilo aplikāciju par tēmu “**Laika ziņas**”, izmēģināt to. Izmantojot *PowerPoint* programmu, izveidot projekta aprakstu angļu vai latviešu valodā. Darbā ievietot attēlus, tā novietojumu noteikt attiecībā pret tekstu.



Uzdevums:

Sadarboties savstarpēji komandā, atrast un lejupielādēt telefonā mobilo aplikāciju par tēmu “**Sports**”, izmēģināt to. Izmantojot *PowerPoint* programmu, izveidot projekta aprakstu angļu vai latviešu valodā. Darbā ievietot attēlus, tā novietojumu noteikt attiecībā pret tekstu.



Uzdevums:

Sadarboties savstarpēji komandā, atrast un lejupielādēt telefonā mobilo aplikāciju par tēmu “**Mana drošība**”, izmēģināt to. Izmantojot *PowerPoint* programmu, izveidot projekta aprakstu angļu vai latviešu valodā. Darbā ievietot attēlus, tā novietojumu noteikt attiecībā pret tekstu.



1

Aplikācija...

- o Mobilā lietojumprogramma var būt mobilā tālruņa programma, kas ir sagatavota īpaši reālai mobilā tālruņa programmatūrai. Programmas ļauj personalizēt mobilo tālruni atbilstoši jūsu vēlmēm un prasībām.




2

- Tur ir daudz laika aplikāciju, taču ne visas no tām ir labas. Ir jāizvēlas ilgu laiku, lai netiktu pielauta kļūda, pretējā gadījumā tas būs 5 grādi, bet faktiski - 5. Lai tas nenotiktu, jums jāaplūko statistika.





3



4



5


"MOBILĀS LIETOTNES IPHONE OPERĒTĀJSISTĒMAS IERĪCĒM"

Health

MAKSIMĀLA KLASSIKĀ, AČIŠKA ANKURĀ, SMILKA ANKURĀ, PĒRĀJĀSĒMĀ, MĒRĀ, MĒRĀ

1

Health



2

Kad mēs atveram aplikāciju Health mēs redzam šo:



3

Šī lietojumprogramma parāda, cik tolu esat izgājis. Cik km esat gājis. Tas arī parāda, cik daudz laika pavadījāt, rīkojoties un nerīkojoties. Veselība arī sīns, kā nolasi, cik kalorijas ir sadedzinājis. Jūs varat izmērīt pulsus.



4

Ir funkcija, kas nosaka ķermeņa temperatūru, pulsus un skābekli asinīs.



5

Mana drošība internetā!

BARBU IZPRUŠĀ, BOGĀNS LUŠĀ, ZILĀS GORJĀCĀVA, MARGARĪTA BARŠEVA, POLANDS BELJONINS, SĪBĪS BEJĀRINS, ANNA ŠTĒRĀ

1



Drošība internetā aplikācijas!

* Internetā ir daudz aplikāciju uz tēmu drošība internetā. Kuras var izmantot katrs cilvēks bezmaksas!




Lūgums uzgaidīt!

2



Šajā aplikācijā jūs varat vairāk uzzināt par drošību internetā un drošību satiksmē!



3



Šī aplikācija!

Šī aplikācija sniedz Jums iespēju ziņot Rīgas Pašvaldības Policijai par dažādiem administratīvajiem pārkāpumiem. Pievienojiet saviem ziņojumiem fotogrāfijas un (vai) video, lai sniegtu detalizētu priekšstatu policijas darbiniekiem par pārkāpuma būtību.



4



Secinājums!

Daudz ko interesantu var atrast internetā. Mēs paši atradām dažas aplikācijas kuras mums pastāstīja par drošību internetā. Jo aplikācijās ir daudz kas interesants un jautrs. Visas aplikācijas ir pieejamas uz Iphone un Android tehniku. Un visas aplikācijas protams ir bezmaksas.

Jautājumi?



5



Aktivitāte 4. klasē: Padlet.com

Oksana Ivanova + 12 + 3 mēneši

4.f-1

Algoritms

Andis J., 4 f

- 1.algoritms norāda kas un ka jādara
- 2.algoritms struktūras 3 veidi

Ivan L., 4 F

- 1.Algoritms ir ļoti precīgs un skaidrs paskaidrojums.
- 2.Algoritmu struktūras ir malu garumu "a" "b" ievadi.
- 3.Algoritma piemērs 1.sākums 2.malu garums 3.perimetrs 4.lieluma laukums izvade 5.beidzas.

Vārds, Uzvārds, klase



1. Kas ir algoritms?
2. Algoritmu struktūras?
3. Algoritma piemērs

Georgijs G., 4f

1. Algoritms norāda, kas un kā jādara, lai apstiprinātu kādu noteiktu uzdevumu. tas ir konkrētu darbību virkne.
2. Algoritmu struktūras - 3 veidi. Lineāra struktūra Sazarota struktūra Cikliska struktūra
3. Recepte, notes, instrukcija

Zlata R., 4.f

- 1.Algoritmu var izpildīt gan cilvēki, gan datori, roboti vai citi mehānismi.
2. Lineārā struktūra, cikliska struktūra, sazarota struktūra. 3. Sākums let uz

Danila M., 4F

- 1.Algoritms ir grafiskais pieraksts.Priecīgs un skaidrs paskaidrojums, lai atrisinātu uzdevumu.
 2. Algoritmu struktūras: lineāra struktūra, sazarota struktūra, cikliska struktūra.
 3. Sviestmaize, sniegavīrs, kokteilis no piena, banāna, zemenēm
1. Sākums
 2. ņemam maizi
 3. uzliekam sviestu
 4. pēc tam sieru
 5. dēsu
 6. Beigas.

Artjoms K., 4f

- 1)Algoritms ir precīzs un neparprotams priekšraksts lai veikt kādu darbību virknei lai sasniegt merki
- 2)Lineāla struktūra cikliska struktūra.
- 3) sakums-iet pastaigaties-iet uz parku-beigas.

Timofejs D., 4f

1. Algoritms ir ļoti precīzs un skaidrs paskaidrojums, kā ir jārikojas, lai sasniegtu kādu mērķi vai atrisinātu problēmu.
2. Cikliska struktūra, liniāra struktūra, sazarota struktūra.
3. Algoritma piemērs " Uz kalna: 1. sākums, 2. uzkāpt uz kalna, 3. apsēsties uz ragavām, 4. braukt lejā, 5. beigas.

Pavels K., 4f

- 1.algoritms ir komandas secība
2. algoritma struktūra ir no soliēm , no darbībām
- 3.muzika noti

Nikita F., 4F

1. Algoritms ir precīzs un neparprotams priekšraksts jeb norādījums izpildītājam veikt kādu darbību virkni, lai sasniegtu norādīto mērķi vai atrisinātu uzdevumu.
 2. Algoritmu struktūras - sledovanie, razvilka, cikl
 3. Algoritma piemērs.
1. Sākums
 2. Atnākt mājās
 3. Pārģērbties
 4. Pagatavot pusdienas
 5. Uztaisīt mājas darbus
 6. Pastaigāties
 7. paest vakariņas
 8. let gulēt
 9. Beigas

Daniels J., 4f klase

- 1.Algoritms ir grafiskais pieraksts.
- 2.Algoritmus,kuru komandas tiek izpildītas tādā secībā,kādā tās pierakstītas,sauc par lineāriem algoritmiem.
- 3.Algoritma piemērs: maize,baltmaize.

Dmitrijs M., 4.f

1. Algoritms ir saprotama, preciza vienozīmīgi izpildāma darbība virkne.
2. Lineāra struktūra, sazarota struktūra, cikliska struktūra.
3. Algoritms ir līdzīgs mūzikas notīm.

Dasha B., 4 f

- Bucko 4f
- 1.algoritms ir precīzs un neparpotams un noradojums
 - 2.lineara struktura
 - 3.algoritms ir komandas seciba
 - 4.sviestmaize

Antons L., 4f

1. Tas ir darbības kas ir viena pēc otrā.
2. Lineāra struktūra, sazarota struktūra un cikliska struktūra.
3. Mūzikas notis.

Aktivitāte 4.klasē: Code.org

← → ↻ 🏠 🔒 https://studio.code.org/s/coursed-2020/lessons/2/levels/2?section_id=3400944&user_id=76957003

CODE
DE

Posms2: Introduction to Online Puzzles 2 ○○○○○○○○

VAIRĀK



Instrukcijas

For this puzzle, snap all of the blocks together and click "Run" to watch it go!

Tikai skatāms: 1 / 3 Bloki

This student has not started the level.

kad izpilda

pārvietot uz priekšu

pārvietot uz priekšu

Palaist Solis

Redzēt atrisinājumu
Vajadzīga palīdzība? Skatīt šos video un padomus

Lineārs algoritms-4.d-1

Assigned to: Course D

Edit Section Details Pārslēgt sad

Progress Text Responses Assessments/Surveys Projects Stats Pārvaldīt skolēnus

Select a course or unit

Course D

View By

Lessons

Levels

Jump to lesson

1: Programming: Graph Paper Prc

Levels attempted in Course D

Lesson	1	2
Level Type	✂	📺 📺 📺 📺 📺 📺 📺 📺 📺 📺 📺 📺 📺 📺 📺 📺
Ahmedovs Marats	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Al...	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Ba...	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Či...	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Ig...	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Ka...	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
La...	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Pa...	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Sa...	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Sl...	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Sr...	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Va...	Atvienota aktivitāte	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Aktivitāte skolotājiem: Padlet.com

Uzdevums:

- Izmantojot linku <https://ej.uz/atbildes-izvele>, atzīmēt, kura no aktivitātēm jums ir vistuvākā (vispatīkamākā)?

Oksana Ivanova · меньше минуты

Skolotāju aktivitātes

1. Projekts "Animācijas veidošana" 2. EU Code Week 2020 tiešsaistes datorikas stunda 3. Starptautisks loģiskās un algoritmiskās domāšanas konkurss Bebr[a]s 4. Projekts: 3D tehnoloģiju elementu izmantošana skolā ar 3D objektu konstruēšanu datorikas, vizuālās mākslas un matemātikas stundas palīdzību 5. Luksofors 6. Ievadiet un izvadiet. Grupu darbs 7. Projekts: Ziemassvētku noskaņojums. 8. Projekts: Mana pilsēta 9. TinkerCad 3D Project "Castle" 10. Projekts: "Interaktīvās grāmatas veidošana". Flajers 11. Projekts: "Esmu drošs". Buklets 12. Projekts "Mobilās lietotnes Android operētājsistēmas ierīcēm". Grupu darbs 13. Aktivitāte 4.klasē: Code.org 14. Aktivitāte 4. klasē: Padlet.com

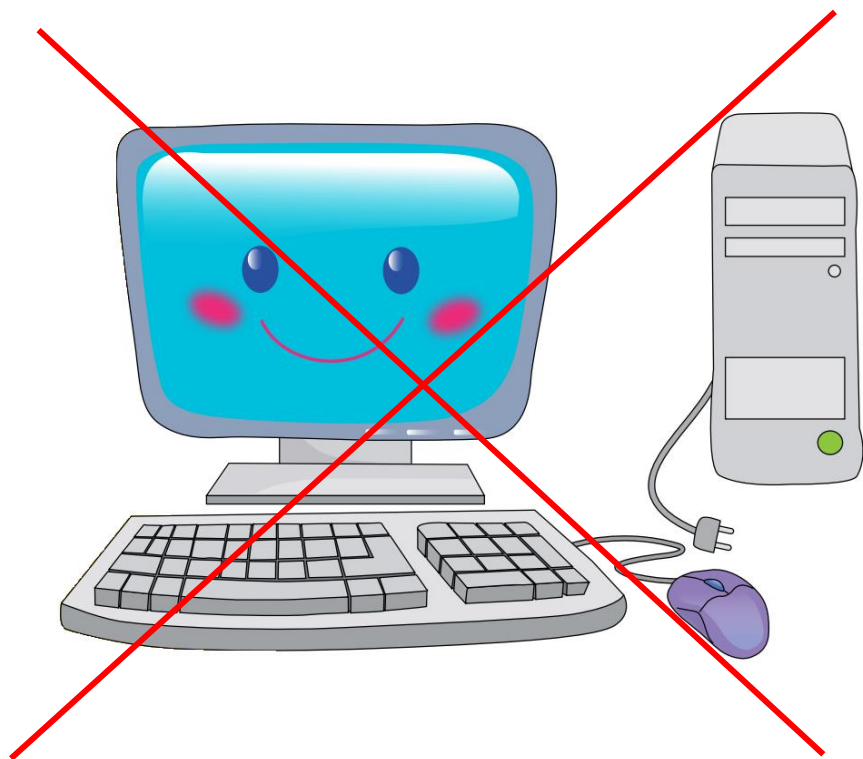
Aktivitātes:

1. Projekts "Animācijas veidošana"
2. EU Code Week 2020 tiešsaistes datorikas stunda
3. Starptautisks loģiskās un algoritmiskās domāšanas konkurss Bebr[a]s
4. Projekts: 3D tehnoloģiju elementu izmantošana skolā ar 3D objektu konstruēšanu datorikas, vizuālās mākslas un matemātikas stundas palīdzību
5. Luksofors
6. Ievadiet un izvadiet. Grupu darbs
7. Projekts: Ziemassvētku noskaņojums.
8. Projekts: Mana pilsēta
9. TinkerCad 3D Project "Castle"
10. Projekts: "Interaktīvās grāmatas veidošana". Flajers
11. Projekts: "Esmu drošs". Buklets
12. Projekts "Mobilās lietotnes Android operētājsistēmas ierīcēm". Grupu darbs
13. Aktivitāte 4.klasē: Code.org
14. Aktivitāte 4. klasē: Padlet.com

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

nospiediet

Jautājumi



Paldies!

Projekts Nr. 8.3.1.1/16/I/002 Kompetenču pieeja mācību saturā



NACIONĀLAIS
ATTĪSTĪBAS
PLĀNS 2020



EIROPAS SAVIENĪBA
Eiropas Sociālais
fonds

IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ