

Loģika un algoritmi 2019./2020.

Nodarbības	Tēma	Mācību mērķis
1. semestris		
1. nodarbība	Ievadnodarbība. Iepazīšanās	Skolotājs ir iepazīstinājis ar sevi un zina skolēnu vārdus. Skolēniem ir priekšstats par to, ko viņi apgūs šajā mācību gadā. Ir skaidri drošības un uzvedības noteikumi nodarbībās. Izprot punktu krāšanas sistēmu. Uzstāda 1. semestra mācību mērķi.
2. nodarbība	Iepazīsimies ar ScratchJr!	Skolēni iepazīstas ar mācību vidi. Prot atvērt ScratchJr lietotni. Prot izmantot pamata kustības un izskata blokus.
3. nodarbība	Mans draugs – robots	Skolēni zina, kas ir programma un kā to veido. Izmantot kustības blokus. Veido vienkāršus lineārus algoritmus.
4. nodarbība	Tavs digitālais nospiedums	Skolēni zina, kas ir digitālais nospiedums un kā tas ietekmē cilvēkus. Novērtē sociālo tīklu profilu drošību. Sastāda drošu vizītkarti Scratch Jr vidē.
5. nodarbība	Būsim godīgi!	Skolēni zina, kas ir autortiesības un kam tās nepieciešamas. Veido vienkāršas programmas, izmantojot paša veidotu plānu.
6. nodarbība	Skriešanās sacīkstes	Skolēni izmanto ātruma un kustību blokus. Veido vienkāršas programmas, sadarbojoties pāros.
7. nodarbība	Lec! Un cikli	Skolēni zina, kas ir cikls, kā to veidot un izmantot. Izmanto atkārtojuma blokus. Veido programmas ar vairākiem gariņiem
8. nodarbība	Runājam skaļi un klusi	Izmanto runas un skaņas blokus. Veido programmas ar vairākiem gariņiem un skatuvēm.
9. nodarbība	Pasaka	Veido pašu izdomātas programmas - stāstus. Veido programmas ar vairākiem gariņiem un skatuvēm.
10. nodarbība	Sūtām ziņas	Izmanto ziņu nosūtīšanas un sadursmju blokus. Veido programmas ar vairākiem gariņiem un skatuvēm.
11. nodarbība	Spēles izveide	Skolēni plāno savu darbu, izdomā spēli un tās noteikumus, kuru veidos. Veido programmu – spēli ar vairākiem gariņiem un skatuvēm.
12. nodarbība	Spēles izveide	Skolēni plāno savu darbu, izdomā spēli un tās noteikumus, kuru veidos. Veido programmu – spēli ar vairākiem gariņiem un skatuvēm.