Riga TechGirls

Programmēšanas stunda

Prezentācijas saturs:

- Kas ir RTG?
- Kas ir Programmēšanas stunda un kāpēc tā ir svarīga?
- Praktisks piemērs
- Ieteikumi un resursi Programmēšanas stundai un sekojošām nodarbībām
- Diskusija

Riga TechGirls

Pirmā apvienība Latvijā, kuras mērķis ir iesaistīt arvien vairāk meiteņu IT sfērā

Riga TechGirls

Pirmā apvienība Latvijā, kuras mērķis ir iesaistīt arvien vairāk meiteņu IT sfērā,

- Mācot programmēšanas pamatus

Riga TechGirls

Pirmā apvienība Latvijā, kuras mērķis ir iesaistīt arvien vairāk meiteņu IT sfērā,

- Mācot programmēšanas pamatus
- Daloties ar zināšanām ikmēneša tikšanās reizēs

Riga TechGirls

Pirmā apvienība Latvijā, kuras mērķis ir iesaistīt arvien vairāk meiteņu IT sfērā,

- Mācot programmēšanas pamatus
- Daloties ar zināšanām ikmēneša tikšanās reizēs
- Cīnoties pret stereotipiem

Riga TechGirls

Pirmā apvienība Latvijā, kuras mērķis ir iesaistīt arvien vairāk meiteņu IT sfērā,

- Mācot programmēšanas pamatus
- Daloties ar zināšanām ikmēneša tikšanās reizēs
- Cīnoties pret stereotipiem
- Iedvesmojot ar lieliskiem piemēriem no sievietēm tehnoloģiju pasaulē

Riga TechGirls

Pirmā apvienība Latvijā, kuras mērķis ir iesaistīt arvien vairāk meiteņu IT sfērā,

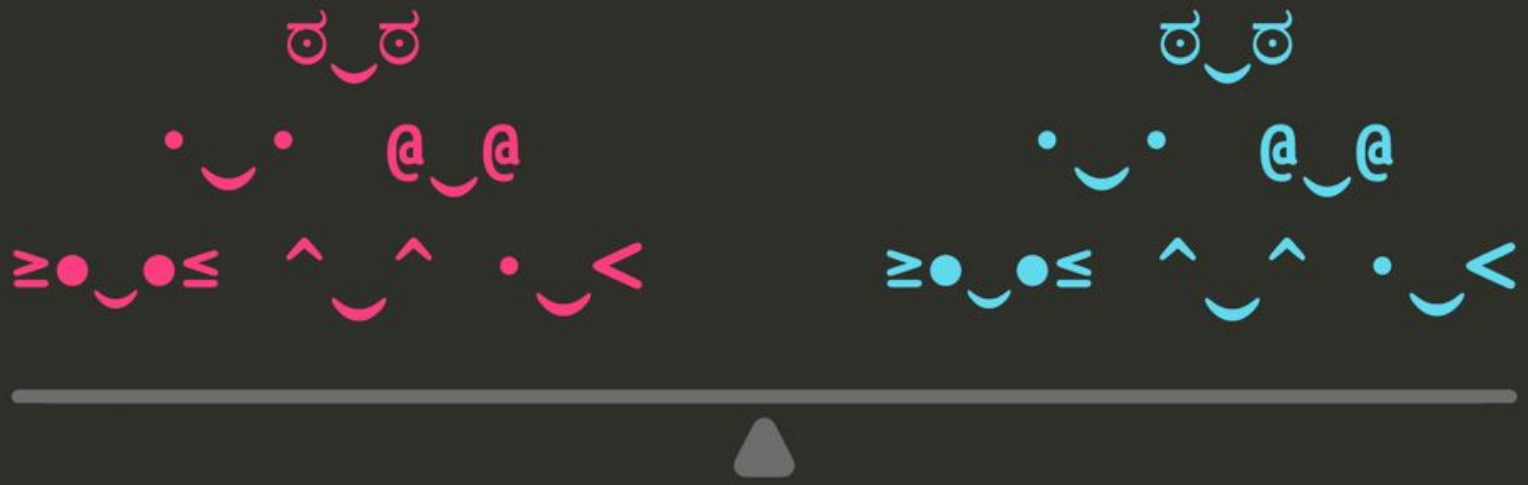
- Mācot programmēšanas pamatus
- Daloties ar zināšanām ikmēneša tikšanās reizēs
- Cīnoties pret stereotipiem
- Iedvesmojot ar lieliskiem piemēriem no sievietēm tehnoloģiju pasaulē
- Daloties ar zināšanām par to, kas ir svarīgs informācijas laikmetā

Uzņēmumi, kuros valdes locekļi ir gan sievietes, gan vīrieši, uzrāda vislabākos finanšu rezultātus.

Uzņēmumos ar >7m EUR ienākumiem 25% sieviešu valdes locekļu.

- Lursoft 2016

Līdzsvars



Darbnīcas

1 gads, 13 darbnīcas, apmeklēja jau 180+ sievietes

Sanāksmes

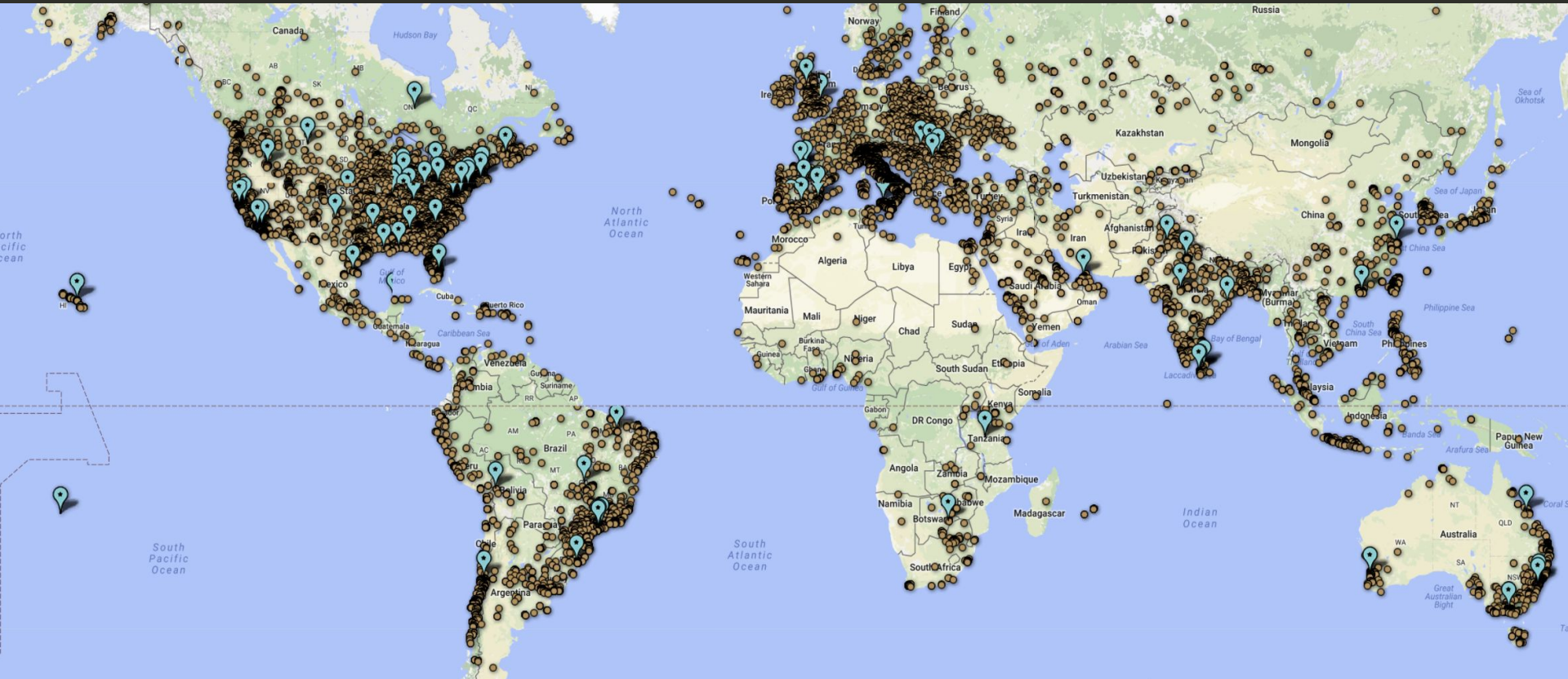
5 sanāksmes, katrā 60-100 apmeklētāji

facebook.com/RigaTechGirls

twitter.com/RigaTechGirls

instagram.com/RigaTechGirls

Hour of Code


Canada
Hudson Bay
Norway
Finland
Russia
Kazakhstan
Mongolia
Uzbekistan
Turkmenistan
China
Afghanistan
Iran
Iraq
Syria
Morocco
Algeria
Libya
Egypt
Western Sahara
Mauritania
Mali
Niger
Chad
Sudan
Yemen
Oman
Saudi Arabia
Ethiopia
South Sudan
Somalia
Kenya
DR Congo
Tanzania
Angola
Zambia
Mozambique
Namibia
Botswana
Zimbabwe
Madagascar
South Africa
Mexico
Cuba
Puerto Rico
Guatemala
Nicaragua
Caribbean Sea
Venezuela
Colombia
Suriname
Brazil
Bolivia
Paraguay
Chile
Argentina
North Atlantic Ocean
South Pacific Ocean
South Atlantic Ocean
Indian Ocean
Arabian Sea
Bay of Bengal
Sea of Okhotsk
Sea of Japan
Philippine Sea
Vietnam
Philippines
Indonesia
Papua New Guinea
Australia
Arafura Sea
Great Australian Bight

Programmēšanas stunda

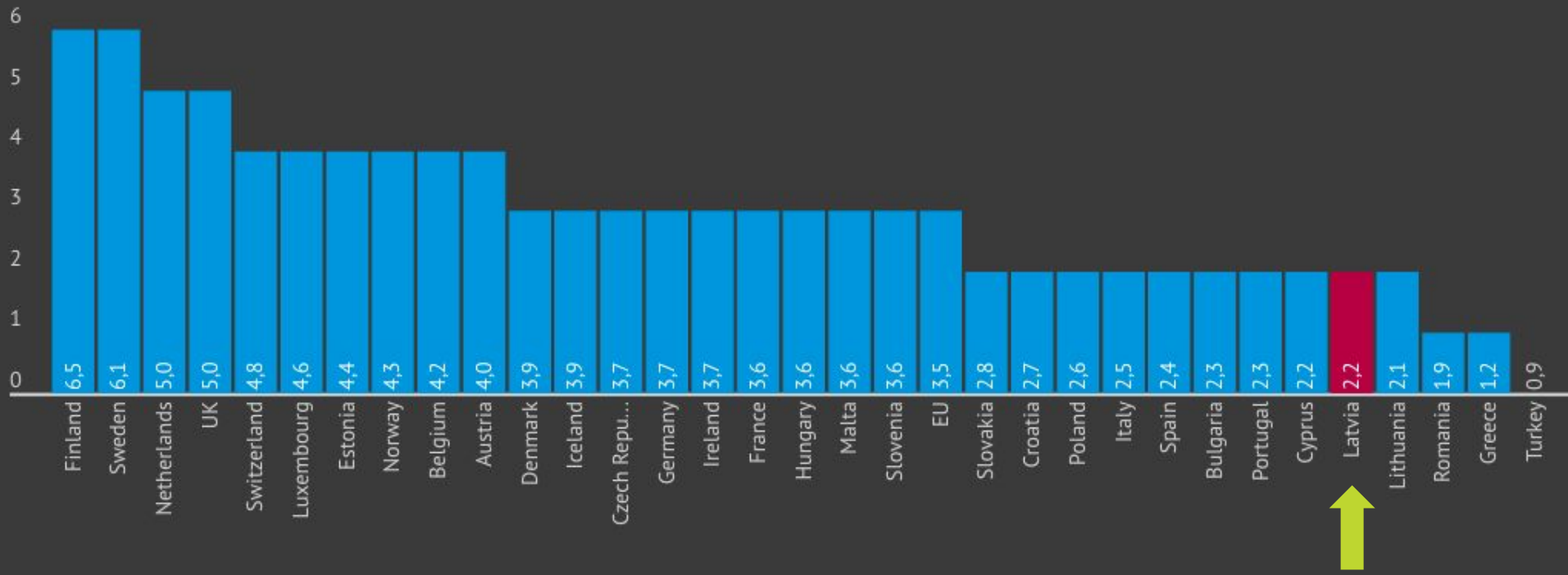
HOUR OF CODE

C O D E

Tehnoloģijas

IT nodarbinātības nākotne Latvijā

IT speciālisti Eiropā, 2015 (% no kopējas nodarbinātības)



LV 2.2%

Tuvojoties 2022. gadam

IT un inženieru sektorā būs apmēram 16 000 darbinieku trūkums

- Latvijas Ekonomikas Ministrija

Tagad Latvijā ir 85-90 tūkstoši studentu, bet to skaits samazināsies 2022. gadā līdz 60 tūkstošiem

- Latvijas Izglītības Ministrija

Tikai 2,1% meiteņu un 12,7% zēnu plāno saistīt savu karjeru ar IT

- Tele2 Shared Service Center pētījums

21,3% no IT studentiem ir sievietes

- Latvijas Izglītības Ministrija

IT patēriņš / radīšana

Patērētāji

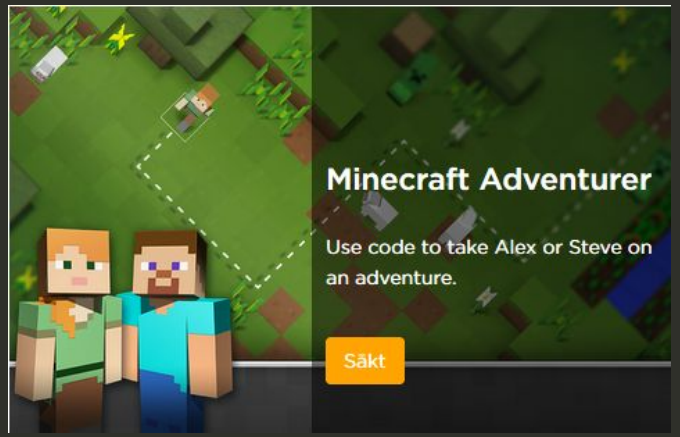
Radītāji

Kā atrast un sākt aktivitāti?

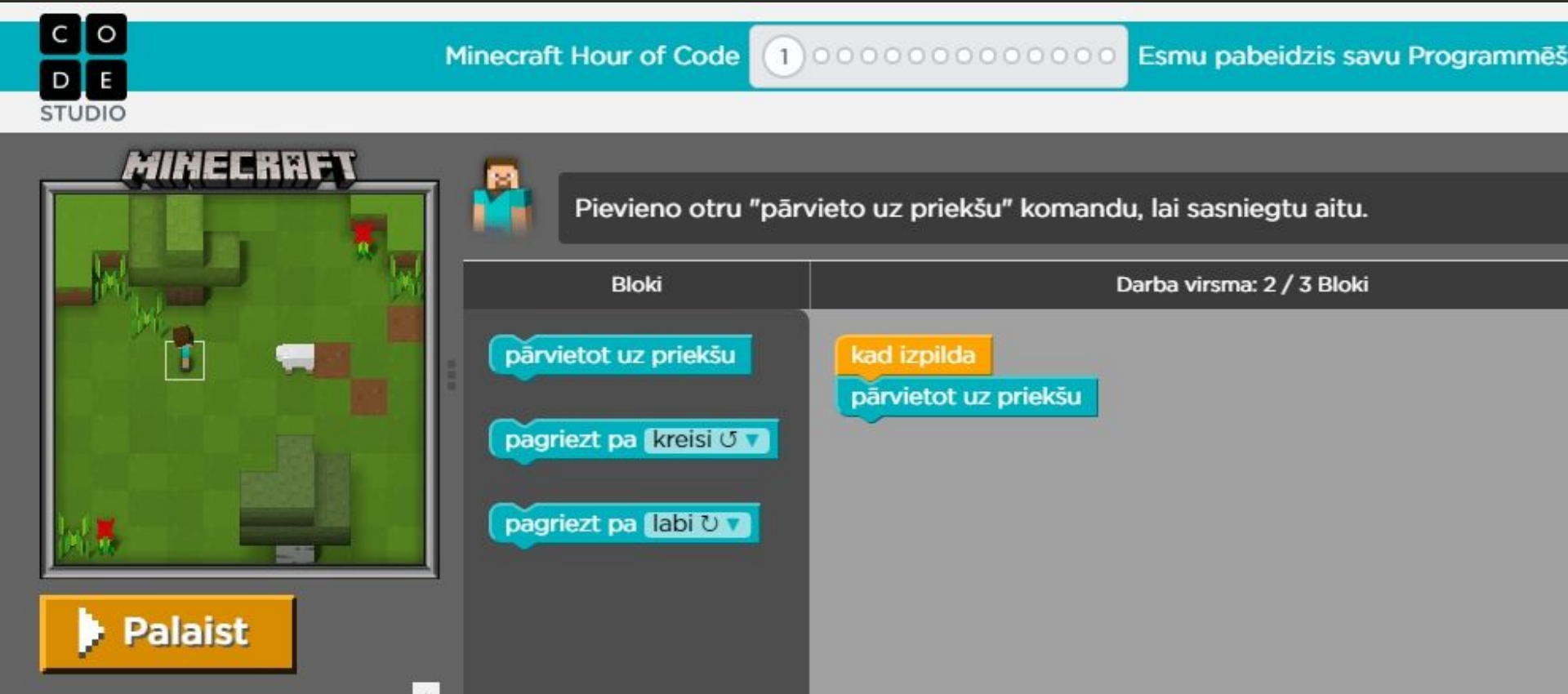
1. Atveriet mājaslapu https://code.org/
2. Logā izvēlēties “Latviešu”
3. Ejiet uz sadaļu «Programmēšanas stunda»
4. Lejā nospiediet pogu «Show activities for many languages»
5. Atrodiet vēlamo aktivitāti (šodien izmēģināsim «Minecraft Hour of Code») un noklikšķiniet uz attēla

Kā atrast un sākt aktivitāti?

6. Nospiediet pogu «Start»
7. Izvēlieties aktivitātes paveidu «Minecraft Adventurer»
8. Lai sāktu aktivitāti, nospiediet pogu «Sākt»
9. Noskatieties video un sekojiet instrukcijām uz ekrāna.



Sāksim!


CODE STUDIO
Minecraft Hour of Code
1
Esmu pabeidzis savu Programmēš
MINECRAFT
Pievieno otru "pārvieto uz priekšu" komandu, lai sasniegtu aitu.
Bloki
Darba virsma: 2 / 3 Bloki
pārvietot uz priekšu
pagriezt pa kreisi
pagriezt pa labi
kad izpilda
pārvietot uz priekšu
Palaist

Labākās prakses Programmēšanas stundas organizēšanai

1
Plānošana

- Izvēlies pasākuma datumu
- Aizsūti e-pastu skolas direktoram un izaicini visu klašu skolniekus
- Vecāku sapulces laikā pastāsti viņiem par pasākumu un par tehnisko iemaņu nozīmi 21. gadsimtā
- Uzaicini citus skolotājus piedalīties

2
Popularizēšana

- Izprintē motivējošus plakātus ar populāriem cilvēkiem un izvieto tos skolā

"In fifteen years we'll be teaching programming just like reading and writing…and wondering why we didn't do it sooner."

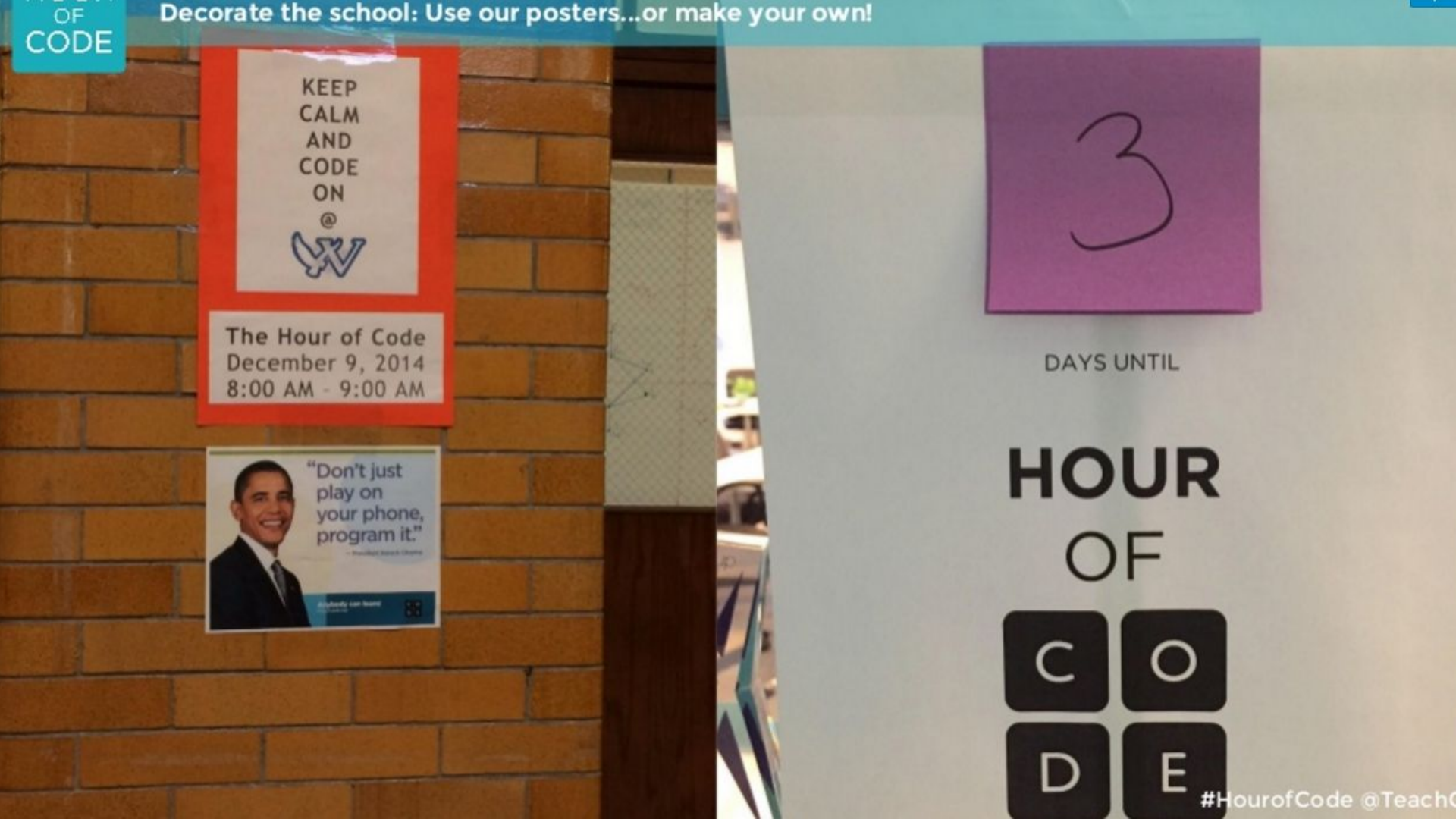
— Mark Zuckerberg

- Izprintē motivējošus plakātus ar populāriem cilvēkiem un izvieto tos skolā
- Izvieto šos pašus plakātus savas skolas sociālo tīklu kontos, izmantojot atsauci #HourOfCode

- Izprintē motivējošus plakātus ar populāriem cilvēkiem un izvieto tos skolā
- Izvieto šos pašus plakātus savas skolas sociālo tīklu kontos, izmantojot atsauci #HourOfCode
- Izmanto Programmēšanas stundas logo, izvietojot to uz plakātiem

OF CODE

Decorate the school: Use our posters...or make your own!



3
Tehnoloģisko vajadzību plānošana

- Izvēlies dalībnieku interesēm un vecumam atbilstošu aktivitāti no http://code.org/learn

Filter By

172 resul

Grades

- [ ] Pre-reader
- [ ] Grades 2-5
- [ ] Grades 6-8
- [ ] Grades 9+

Educator experience

- [x] Iesācējs
- [ ] Comfortable

Student experience

- [x] Iesācējs
- [ ] Comfortable

Classroom technology

- [ ] Computers
- [ ] Android
- [ ] iPad/iPhone
- [ ] Poor or no internet
- [ ] No computers or devices

Topics

Minecraft Hour of Code
Grades 2+ | Blocks

Moana: Wayfinding with Code
Grades 2+ | Blocks

Make a Flappy gam
Grades 2+ | Blocks

- Izvēlies dalībnieku interesēm un vecumam atbilstošu aktivitāti no http://code.org/learn
- Pārbaudi aktivitāti uz dalībnieku datoriem/iekārtām, lai pārliecinātos, ka video un skaņa strādā.
- Nepietiek iekārtu? Izmanto pāra programmēšanu.
- Sagatavo austiņas vai palūdz dalībniekiem atnest savējās, ja aktivitātei ir nepieciešama skaņa.
- Lēns internets? Parādi video klases priekšā vai arī izmanto bezsaistes apmācības

4

Sagatavo visu pārējo

- Bieži uzdotie jautājumi (https://hourofcode.com/lv#faq)
- Izprintē serfitikātus
    - Ej uz: https://code.org/certificates
    - Ievadi dalībnieka vārdu (vienu zem otra)
    - Nospied pogu «Printēt sertifikātu"
    - Nospied pogu «Printēt"
    - Ja vēlies tukšas sagataves, tad tās var atrast te:

Enter up to 30 names, **one per line**. A printable page with personalized Hour of Code certificates will be generated.

Want a blank certificate template to write in your students' names? **Print one here.**

5
Programmēšana

- Programmēšana ir koda rakstīšana jeb instrukciju rakstīšana datoram.
- Šodien mēs programmēsim, izmantojot komandu blokus.
- *Atkļūdošana* ir koda pārbaude, kuras laikā pārliecinās, ka kodā nav kļūdu un, ja tādas ir, tad tās salabo.

SMILE

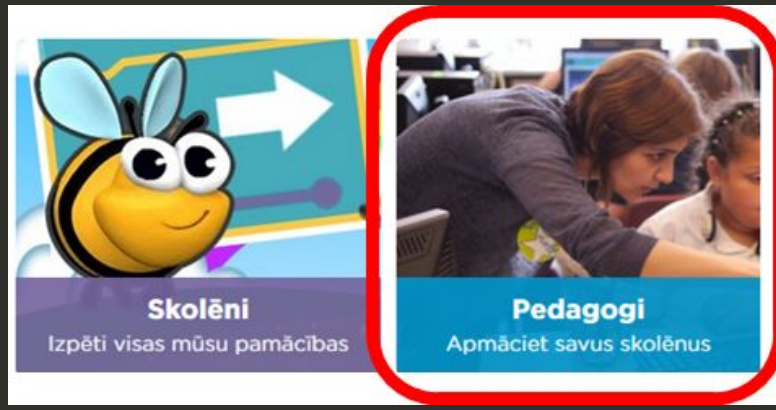
ST. RITA SCH

6
Svinēšana

- Izdali uzlīmes “Es piedalījos Programmēšanas stundā” (“I did hour of code”). Uzlīmes var lejuplādēt šeit: https://hourofcode.com/lv/promote/resources
- Izdali sertifikātus
- Izdomā kādu jautru aktivitāti, piemēram, palūdz dalībniekus sastāties tā, lai izveidojas saīsinājums HOC vai PS, un nofotografē.

Dzīve pēc Programmēšanas stundas?

1. https://code.org/
2. Sadaļa «Pedagogi»
   - Stundu plāni un resursi
   - Skolēnu konti un progress
   - Stundu kursi dažādiem līmeņiem
   - Programmēšanas stundas aktivitātes



No bērnudārza līdz 5. klases līmeņa Pedagoga Resursi

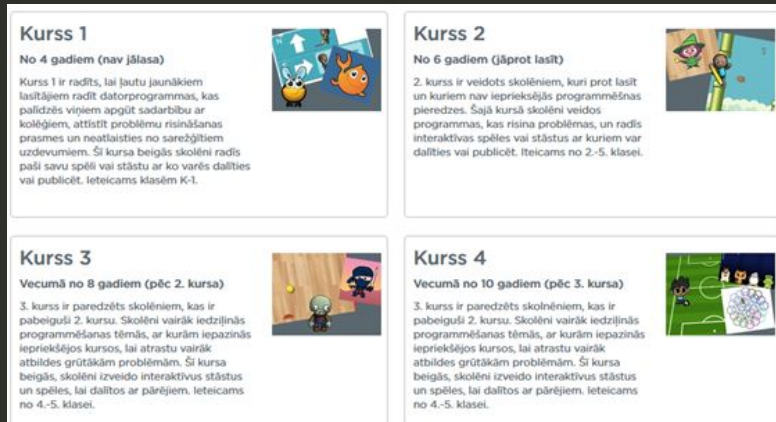
1. kurss: **Nodarbību plāni** | **Secība** | **Ietvars** | **Standarts**

2. Kurss: **Nodarbību plāni** | **Secība** | **Ietvars** | **Standarts**

3. Kurss: **Nodarbību plāni** | **Secība** | **Ietvars** | **Standarts**

4. kurss (beta): **Nodarbību plāni** | **Secība** | **Ietvars** | **Standarts**

Skatīt visus stundu plānus



Kurss 1

No 4 gadiem (nav jālasa)

Kurss 1 ir radīts, lai ļautu jaunākiem lasītājiem radīt datorprogrammas, kas palīdzēs viņiem apgūt sadarbību ar kolēģiem, attīstīt problēmu risināšanas prasmes un neatlaisties no sarežģītiem uzdevumiem. Šī kursa beigās skolēni radīs paši savu spēli vai stāstu ar ko varēs dalīties vai publicēt. Ieteicams klasēm K-1.

Kurss 2

No 6 gadiem (jāprot lasīt)

2. kurss ir veidots skolēniem, kuri prot lasīt un kuriem nav iepriekšējās programmēšnas pieredzes. Šajā kursā skolēni veidos programmas, kas risina problēmas, un radīs interaktīvas spēles vai stāstus ar kuriem var dalīties vai publicēt. Ieteicams no 2.-5. klasei.

Kurss 3

Vecumā no 8 gadiem (pēc 2. kursa)

3. kurss ir paredzēts skolēniem, kas ir pabeigušī 2. kursu. Skolēni vairāk iedziļinās programmēšanas tēmās, ar kurām iepazinās iepriekšējos kursos, lai atrastu vairāk atbildes grūtākām problēmām. Šī kursa beigās, skolēni izveido interaktīvus stāstus un spēles, lai dalītos ar pārējiem. Ieteicams no 4.-5. klasei.

Kurss 4

Vecumā no 10 gadiem (pēc 3. kursa)

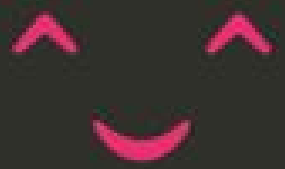
3. kurss ir paredzēts skolnēniem, kas ir pabeigušī 2. kursu. Skolēni vairāk iedziļinās programmēšanas tēmās, ar kurām iepazinās iepriekšējos kursos, lai atrastu vairāk atbildes grūtākām problēmām. Šī kursa beigās, skolēni izveido interaktīvus stāstus un spēles, lai dalītos ar pārējiem. Ieteicams no 4.-5. klasei.

Riga TechGirls meetup

15.03.2017, 19:00

The Mill, Brīvības iela 33-8

1. LearnIT, LV
2. DigiGirlz, EST



^ ^

ej.uz/rtg-hoc

Beigās nospiediet “Submit”