



Metodiskais materiāls interešu izglītībā

Interešu izglītības joma, apakšjoma	STEM joma, Programmēšana
Metodiskā materiāla nosaukums	Programmēšanas pamati ar spēli “Scottie Go!”
Metodiskā materiāla forma	Nodarbību aprakstu un darba metožu komplekts
Pedagoga vārds, uzvārds	Inta Brasle
Mērķauditorija	Interese izglītības programmas “Programmēšanas pamati ar spēli Scottie Go!” dalībnieki
Vecumposms (<i>ja attiecas</i>)	7–10 gadi
Tēmas aktualitāte attiecīgajā jomā	Programmēšanas pamatprincipu apguve sākumskolas vecumā sekmē bērnu loģisko, algoritmisko un radošo domāšanu. Spēle “Scottie Go!” piedāvā iespēju attīstīt digitālās prasmes rotaļīgā un praktiskā veidā – bērni veido programmas, izmantojot fiziskus blokus un digitālu vidi. Šī pieeja veicina izpratni par cikliem, nosacījumiem, mainīgajiem, funkcijām un datu secību, vienlaikus attīstot sadarbības un komunikācijas prasmes.
Metodiskā materiāla mērķis	Veicināt skolēnu algoritmiskās domāšanas un digitālo prasmju attīstību, izmantojot “Scottie Go!” kā interaktīvu un vizuāli pievilcīgu rīku programmēšanas pamatu apguvei.
Metodiskā materiāla apraksts	Metodiskā materiāla apraksts: Materiāls paredzēts pedagogiem interešu izglītības programmā “Programmēšanas pamati ar spēli “Scottie Go!””. Tas apvieno tematisko plānu ar metodiskiem ieteikumiem un darba paņēmieniem, izmantojot “Scottie Go!” mācību moduļus. Plāns pirmajām trim nodarbībām: 1. stunda: Iepazīšanās ar programmēšanu un spēli “Scottie Go!” Tēma: Kas ir programmēšana un programmētājs? Mērķis: Iepazīstināt skolēnus ar programmēšanas jēdzienu, profesiju un digitālo vidi.

	Saturs: Saruna par programmētāja darbu, karjeras iespējām IT jomā, praktiska aktivitāte “Tu esi dators”, iepazīšanās ar spēli “Scottie Go!”. Rezultāts: Skolēni izprot programmēšanas jēdzienu un programmētāja nozīmi. 2. stunda: Soļu veikšana un secība Tēma: Komanda STEP – kā veikt soļus uz priekšu. Mērķis: Apgūt soļu veikšanas komandu un secības nozīmi programmēšanā. Saturs: Demonstrācija lietotnē, praktiskais gan individuāli darbs pāros, uzdevums “Izveido Skotija ceļu līdz planētai”. Rezultāts: Skolēni spēj veidot vienkāršu programmu ar STEP komandām. 3. stunda – Pagriešanās un virziena maiņa Tēma: Komanda TURN – pagriešanās pa labi/pa kreisi. Mērķis: Apgūt virziena maiņas komandas un to lietošanu programmās. Saturs: Jaunās komandas apguve, uzdevums “Kvadrāta ceļš”, spēle “Programmē ceļu!”. Rezultāts: Skolēni spēj kombinēt STEP un TURN komandas, saprot virziena nozīmi algoritmā. ! Interesanta spēle, ko izmantot skolēniem, kad tie sāk nogurt no spēles spēlēšanas un intensīvās domāšanas: “Dārgumu medības” Skolotāja Tehniskās jaunrades centrā gaitenī (vai citā vietā, kur notiek pulciņš) paslēpj tik konfekšu, cik pulciņa dalībnieku. Bērniem, izmantojot spēlē apgūtos algoritmiskos uzdevumu, jānokļūst līdz “dārgumiem” jeb konfektēm. Drīkst izmantot pieraksta lapiņu. Tad jāuzliek kartona bloki uz spēles pamatnes tā, lai varētu precīzi nokļūt līdz “dārgumiem”, neaizmirstot beigās kartona bloku “PICK UP”, lai šo dārgumu varētu paņemt sev. Beigās jānofotografē planšetes lietotnē un pašam jāiziet uzdevums. Tikai tad savā īpašumā var iegūt “dārgumu”. Bērniem parasti šī spēle ļoti patīk un sagādā lielu prieku un jautrību.
Nepieciešamie resursi (<i>ja attiecas</i>)	- Scottie Go! EDU komplekti (cik skolēnu, tik komplektu)

	- planšetes ar instalētu lietotni “Scottie Go! Edu” - darba lapas, flomasteri, krāsainie marķieri - prezentācija par programmētāja profesiju
Plānotais rezultāts	Skolēni izprot algoritma, cikla un nosacījuma principus, spēj izveidot vienkāršas programmas ar “Scottie Go!” blokiem, sadarbojas grupā, demonstrē pozitīvu attieksmi pret digitālo vidi.
Metodiskā materiāla praktiskais pielietojums	Materiālu var izmantot interešu izglītības programmās, skolotāju profesionālajā pilnveidē, sākumskolas datorikas stundās vai vasaras nometnēs.
Datums	23.10.2025.