


NĀKOTNE PIEDER ZINĀTKĀRAJIEM



VENTSPILS DIGITĀLĀ CENTRA

TEHNOLOĢIJU NODARBĪBU KATALOGS



2025./2026. mācību gadam

www.digitlaiscentrs.lv | @ f @vdcentrs



VISPĀRĒJĀ INFORMĀCIJA



Kam paredzētas nodarbības?

Nodarbības tiek organizētas Ventpils valstspilsētas “Rīcības programmas datorprasmju apguvei Ventpils valstspilsētas vispārīgajās skolās 2025.-2027.gadā” ietvaros.

Nodarbības pieejamas visiem Ventpils izglītības iestāžu sešgadniekiem, 1. - 12. klašu skolēniem, Ventpils tehnikuma un Ventpils Mūzikas vidusskolas audzēkņiem, kā arī 5. - 12. klašu skolēniem no citām Latvijas citu pašvaldībām.

Visas nodarbības (gan klātienē, gan attālinātās) **Ventpils valstspilsētas pašvaldības izglītības iestāžu skolēniem un audzēkņiem ir bezmaksas**, to nodrošina Ventpils valstspilsētas pašvaldības finansējums. Attālinātās nodarbības **citu pašvaldību skolēniem ir maksas pasākums**. Attālinātajās nodarbībās var piedalīties gan Ventpils izglītības iestāžu, gan visas Latvijas un arī ārvalstu skolēni.

Pieteikšanās nodarbībām

Sākotnēji skolēni pulciņam/-iem jāpiesaka elektroniskajā pieteikšanas vietnē. Piesakot skolēnu, iespēja izvēlēties 1-3 pulciņus. Anketā iespējams norādīt prioritāros pulciņus. Informāciju par skolēna ieskaitīšanu pulciņā/-os tiek saņemta Bērnu un jauniešu izglītības programmas vadītājas sūtītajā e-pasta vēstulē. Skolēna elektroniska reģistrācija pieteikuma anketā vien nenozīmē, ka viņš uzņemts pulciņā.

Skolēni tiek pilnībā reģistrēti Ventpils Digitālā centra tehnoloģiju pulciņos tikai tad, kad vecāki iepazinušies ar iekšējās kārtības noteikumiem, **noformējuši un parakstījuši iesniegumu**. Iesniegumu var parakstīt divējādi: papīra formātā ar roku vai elektroniski ar drošu e-parakstu.

Nodarbību norise

Pulciņi notiek tikai latviešu valodā, līdz ar to pulciņu dalībniekiem nepieciešamas vismaz pamatzināšanas latviešu valodā.

Skolēnu reģistrācijai, kavējumu un vērtējumu fiksēšanai, kā arī saziņai ar pulciņu dalībniekiem un vecākiem tiek izmantota **skolvadības sistēma E-klase**. Nodarbību saturam un skolēnu veikumam iespējams sekot līdzi, izmantojot **Moodle platformu**, kurā tiek ievietota informācija par nodarbību tēmām, par darbu saturu, atspoguļota skolēnu darbība, ievietoti paveikto darbu piemēri. Ja pulciņu darbs tiek organizēts attālināti, tad Moodle platforma ir galvenā darba materiālu izvietojuma un saziņas vietne. Attālinātajos pulciņos var tikt izmantotas arī citas saziņas vietnes un platformas.

Nodarbību laiki

Nodarbības notiek **1 reizi nedēļā**. Viena nodarbība ilgst **90 minūtes**.

plkst. 14:45- 16:15 (2. - 4.klase)*

plkst. 16:30 – 18:00 (sešgadnieki; 1.klase; 5. - 8.klase)*

plkst. 18:15 – 19:45 (9. - 12.klasei)*

*atsevišķām grupām var būt izņēmumi

Nodarbības ilgst no **2025. gada 15. septembra līdz 2026. gada 15. maijam**.

Lielākā daļa pulciņu notiek klātienē.

Attālinātās nodarbības

Attālināti notiek darbs pulciņos: “3D mākslas un animācijas skola” (5. - 12. klasei); “3D spēļu izstrādes skola” (5. - 12. klasei); “Mājas lapu programmēšanas skola” (9. - 12. klasei); “Java programmēšanas skola” (9. - 12. klasei); “Python programmēšanas skola” (7. - 10. klasei); “Digitālās mākslas skola” (4. - 6. klasei); “Audiovizuālās mākslas skola” (5. - 12. klasei); “Programmēšanas skola olimpiešiem” (9. - 12. klasei); “Programmēšanas skola” (4. - 6. klasei); “Programmēšanas projektu izstrādes skola” (9. - 12. klasei).

Vērtēšana

Skolēnu ikdienas sasniegumi pulciņos tiek vērtēti, izmantojot 3 vērtējumus: “+” jeb “pilnībā apgūts”, “/” jeb “daļēji apgūts” un “-” jeb “vēl jāmācās”. Vērtējumi tiek atainoti E-klases žurnālos. 1.semestra beigās skolēni un vecāki e-klases žurnālā saņem skolēnu darba vērtējumu 5-7 galvenajās prasmēs. Mācību gada beigās- katrs skolēns un vecāki saņem aprakstošu e-liecību, kurā iekļauta informācija par pulciņā apgūto saturu, raksturots skolēna mācību darbs, motivācija.

Mācību gada nobeigumā pulciņu dalībnieki saņem Ventpils Digitālā centra apliecību, kurā norādīts apgūtais saturs. Iespējamas 3 veida apliecības: teicamnieka, par satura apguvi un par apmeklēšanu. Attālināto pulciņu dalībniekiem apliecības tiek nosūtītas e-pastā.

Pulciņu darbu koordinē Ventpils Digitālā centra bērnu un jauniešu izglītības programmu vadītāja **Guna Stepina (tālrunis 28632351; e-pasts guna.stepina@ventspils.lv).**

NODARBĪBU PIEDĀVĀJUMS PA KLASĒM

TEHNOLOĢIJU NODARBĪBU PIEDĀVĀJUMS PA KLASĒM

NODARBĪBAS	6 GADI	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.-12.
Mazā STEM skola	★										
Tehnoloģiju ABC skola		★									
Mazā digitālās mākslas skola	★										
★ Dabas pētnieku skola		★	★								
Mazo ķīmiķu skola	★	★	★	★							
Skola "Paligs datorikā"		★	★	★							
Kosmosa skola			★	★	★						
★ Lego skola				★	★						
3D mākslas skola				★	★						
Minecraft skola			★	★	★						
STEM skola			★	★	★	★					
★ Programmēšanas skola						★	★	★			
Digitālās mākslas skola						★	★	★			
Elektroinženierijas skola						★	★	★			
Reklāmdrukas skola							★	★	★		
★ Mazo mediķu skola		★	★	★	★	★	★				
Digitālās mākslas skola			★	★	★	★	★				
Programmēšanas skola			★	★	★	★	★	★			
Robotikas skola			★	★	★	★	★	★			
★ Civilās aizsardzības/dronu skola			★	★	★	★	★	★	★	★	
★ Javascript programmēšanas skola								★	★	★	
★ Jauno mediķu skola								★	★	★	
Tehnoloģiju un dizaina skola							★	★	★	★	★
Vizuālā mārketinga skola								★	★	★	★
Python programmēšanas skola								★	★	★	★
3D mākslas un animācijas skola							★	★	★	★	★
3D spēļu izstrādes skola							★	★	★	★	★
Audiovizuālās mākslas skola							★	★	★	★	★
Java programmēšanas skola										★	★
Mājas lapu programmēšanas skola										★	★
Programmēšanas skola olimpiešiem										★	★
Programmēšanas projektu skola										★	★

NĀKOTNE
PIEDER
ZINĀTKĀRAJIEM

KLĀTIENĒ

ATTĀLINĀTI

★ **JAUNUMS**



MAZĀ STEM SKOLA

1. GRUPA: 6-GADNIEKI, 2. GRUPA: 1. KLASE

- Dažādu STEM (zinātne, inženierzinātnes, matemātika) tēmu interesanta apguve, izmantojot daudzveidīgas vecumposmam atbilstošas tehnoloģijas.
- Pirmo programmēšanas pamatu apguve, darbojoties ar robotiem Bee-bot;
- STEM tēmu apguve, daudzveidīgi strādājot ar robotiem Makeblock rocky, I-Robot Root un Sphero bolt.
- Darbs ar datoriem un planšetdatoriem; pamatprasmju apguve.
- Darbošanās ar lietojumprogrammām Paint, TuxPaint, Color by number, un Sketchpad digitālās mākslas darbu, attēlu, kartiņu, plakātu u.tml. izveidē.
- Izglītojoša darbošanās vietnē LearningApps.org.
- Dažādu dabaszinātņu un matemātikas tēmu (piem., kosmos, mans ķermenis, maizītes ceļš, matemātikas labirinti u.tml.) apguve, izmantojot IT tehnoloģijas.
- Ģeometrisko figūru izmantošana dažādu objektu pagatavošanai (mājas, automašīnas, dzīvnieki u.c.).
- Vienkāršotu animāciju izveide.
- Fizikas pamatjēdzienu apguve (piem., statiskā elektrība, virsmas spraigums, vielas blīvums u.tml.), eksperimentējot un izmantojot tehnoloģijas zinātnes centra VIZIUM ekspozīcijas zālē.
- Darbs ar mikroskopiem: dažādu augu, vielu, objektu izpēte.
- Elementāru zināšanu apguve par cilvēka uzbūvi (skelets, muskuļi, iekšējie orgāni), meža dzīvniekiem, Baltijas jūras iemītniekiem, putniem, izmantojot tehnoloģijas zinātnes centra ekspozīciju zālē.
- QR kodu izmantošana mācību procesā.
- Zināšanu nostiprināšana, pildot izglītojošus testus.



1. GRUPA: TREŠDIENĀS PLKST. 16.30 - 18.00
2. GRUPA: TREŠDIENĀS PLKST. 14.45 - 16.15



VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



IEVA
KĀRKLĪŅA

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Mākslīgā intelekta iepazīšana dziesmu un dzejoļu radīšanai.
- Darbošanās ar jaunu robotu Sphero RVR



MAZĀ DIGITĀLĀS MĀKSLAS SKOLA

1 GRUPA: 6 – GADNIEKI, 1.KLASE

- Iespēja apgūt pamata un padziļinātas prasmes digitālajā un vizuālajā mākslā.
- Darbs ar daudzveidīgām tehnoloģijām: datoriem, planšetdatoriem.
- Iepazīšanās ar robotiem (Ozobot un IRoot): robotu vadīšana, lai radītu krāsainus rakstus un mākslas darbus.
- Iepazīšanās ar vienkāršām zīmēšanas programmām: Paint, Tux Paint un citiem tiešsaistes rīkiem (piemēram, ABCya Paint, Art Set).
- Zīmēšanas, gleznošanas un attēlu izveides apguve, izmantojot digitālos zīmuļus, krāsas un formas.
- Ieskats digitālo kolāžu izveidē, izmantojot dažādus attēlus un dekoratīvus elementus.
- Krūžu, auduma maisiņu vai kreklu dizaina izveide un apdruka – personalizētu mākslas priekšmetu izveide.
- Mākslīgā intelekta izmantošana radošām aktivitātēm, lai caur spēli un tehnoloģijām veicinātu bērnu radošo izpausmi un domāšanas spējas.
- Praktiska darbošanās ar plastilīnu, krāsainiem papīriem, krītiņiem u.c. materiāliem.
- Pulciņš piemērots bērniem, kuriem patīk zīmēt, fantazēt un izpausties gan digitāli, gan ar rokām. Nav vajadzīgas priekšzināšanas – apgūsim visu kopā!



CETURTDIENĀS PLKST. 13:00 – 14:30



VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



PAULA PUNDIŅA

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Iepazīšanās ar robotiem Ozobot un IRoot, prasme tos vadīt, radot krāsainus mākslas darbus un attīstot radošumu un loģisko domāšanu.
- Mākslīgā intelekta izmantojums, lai izzinātu jaunas iespējas digitālajā mākslā.



TEHNOLOĢIJU ABC SKOLA

1 GRUPA: 1.KLASE

- Zināšanas par drošību, lietojot viedierīces, un izpratne par datora un citu viedierīču darbības principiem un drošību interneta vidē.
- Iemaņas darbā ar programmvadāmajām ierīcēm, apgūstot to prasmīgu, drošu un atbildīgu lietošanu, attīstot virzienu, attāluma un secīgu darbību izpratni.
- Pamatzināšanas teksta ievadei un apstrādei dažādās ierīcēs.
- Darbs zīmēšanas lietotnēs Molberts, Molberts 3D un Sketchpad, papildinot ar figūru, krāsu, līniju un rakstu veidošanu.
- Prasme attēlu apstrādē, izmantojot tiešsaistē pieejamas attēlu apstrādes programmas, un to pielietošana produkta izveidē (kolāžas, animācijas utt.).
- Izpratne par programmēšanu, attīstot skolēna algoritmisko domāšanu un pielietojot daudzveidīgas izglītojošas spēles, piemēram, tiešsaistes vietni abcya.com, vizuālās programmēšanas vietnes ScratchJr, Blockly, code.org u.c., integrējot skaitļu virknes, atkārtojumus un vienkāršas darbības ar skaitļiem.
- Animāciju un kustīgu attēlu izveide vietnēs abcya.com, pixelart.com, kā arī izmantojot programmu StopMotion, flipanimate.com u.c..
- Darbs ar programmējamām ierīcēm un robotiem: iRobot Root, Lego WeDo, Codey Rocky u.c.
- Darbs ar planšetdatoriem, LEGO materiāliem u.tml., papildinot ar elementu skaitīšanu, formu salīdzināšanu un telpiskās domāšanas veicināšanu.



PIRMDIENĀS PLKST. 16.30 - 18.00



VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



ILONA LAURE-RUDĪTE

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Tehnoloģiju pamatu apguve, iekļaujot matemātisko prasmju attīstīšanu un veicinot loģiskās un telpiskās domāšanas veidošanos.



DABAS PĒTNIIEKU SKOLA

1.A UN 1.B GRUPA: 1. - 2. KLASE

- Bērnu zinātkāres, novērošanas prasmju un izpratnes par dabu pilnveide, izmantojot spēles, eksperimentus, radošus uzdevumus un pētniecisko darbību.
- Izpratne, kā daba- augi, dzīvnieki, dabas parādības- darbojas mums apkārt.
- Vienkārši eksperimenti un dabas novērojumi, augu, dzīvnieku, kukaiņu un citu dzīvo organismu izpēti.
- Smalkās motorikas un radošās domāšanas attīstība, veicot praktiskus darbiņus, mācoties domāt kā pētniekiem – uzdot jautājumus, meklēt atbildes, salīdzināt, pierakstīt.
- Iepazīšanās ar dabu dažādos veidos: ar augu un dzīvnieku daudzveidību, to dzīves vidi un uzvedību, koku lapām, ziediem, sēklām, augļiem, to vākšanu, šķirošanu, izpēti.
- Izpratne par ķīmiju un fiziku mums apkārt.
- Dabas novērojumi dažādos gadalaikos, izprotot sezonālās pārvērtības dabā – ko dara dzīvnieki un augi.
- Radošā darbība un darbs ar dabas materiāliem: dabas kolāžu, zīmējumu, konstrukciju no čiekuriem, zariņiem, lapām izveide.
- Digitālās aktivitātes un mācīšanās caur spēli: īsi mācību video un viktorīnas; digitālās spēles par dzīvniekiem, augiem, vidi un cilvēka organismu.
- Daļa nodarbību- ārpus ēkas, dabā.



1.A GRUPA: PIEKTDIENĀS PLKST. 14.45 - 16.15;
1.B GRUPA: PIEKTDIENĀS PLKST. 16.30 - 18.00.



VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



SABĪNE SINDIJA
KĀRKLIŅA



SKOLA "PALĪGS DATORIKĀ"

1 GRUPA: 1. - 3. KLASE

- Skolas datorikas tēmu padziļināta apguve: algoritmi, drošība internetā, medijpratība u.c.
- Dažādu datorikas tēmu apguve, izmantojot daudzveidīgas, vecumposmam atbilstošas metodes un tehnoloģijas.
- Pamatdarbības ar datoriem un planšetdatoriem.
- Attēlu apstrādes lietotņu apguve.
- Datorikas prasmju integrēšana praktisku uzdevumu risināšanā.
- Programmēšanas pamatu apguve: darbs ar programmējamiem robotiem Codey Rocky, iRobot ROOT, mBot2.
- Iespēja individuāli padziļināti apgūt aktuālas datorikas tēmas.
- Darbošanās zinātnes centra VIZIUM Mazo pētnieku galerijā un ekspozīciju zālē.



PIRMDIENĀS PLKST. 14.45 - 16.30



VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



SANTA
LĪCE

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Darbs ar interaktīvām mācību platformām un spēļu izveide, izmantojot vizuālās programmēšanas rīkus, kā Scratch Junior
- Prezentāciju un digitālo stāstu izveide – bērni mācīsies izteikt savas idejas, izmantojot attēlus, tekstu un skaņu.



MAZO ĶĪMIĶU SKOLA

1.A UN 1.B GRUPA : 6-GADNIEKI

2.A UN 2. B GRUPA: 1. UN 2.KLASE | TIKAI IESĀCĒJI

3.GRUPA : 3. KLASE

- Iespēja apgūt pamatzināšanas ķīmijā un izpratni par ķīmiskiem procesiem atbilstoši vecumposmam.
- Praktiska darbošanās zinātnes centra VIZIUM laboratorijā.
- Iepazīšanās ar ķīmijas pamatjēdzieniem.
- Izpratne par darba drošības noteikumiem ķīmijas laboratorijā.
- Izpratne par vielu daudzveidību, to īpašībām, pārvērtībām un izmantošanas iespējām.
- Prasme patstāvīgi pētīt, eksperimentēt, izziņāt, novērot un secināt.
- Praktiska darbošanās aizraujošos ķīmijas eksperimentos, paplašinot zināšanas un redzesloku.
- Darbošanās ar laboratorijas traukiem, piederumiem un ierīcēm, piemēram, lupām, digitālajiem mikroskopiem un svariem.

- Pirmie soļi fizikas pasaulē – izpratne par dabas parādībām, piemēram, skaņu, gaismu, un kustību. (3. klase)
- Vienkāršu fizikas eksperimentu veikšana – piemēram, gaisa spiediens, gravitācija u.tml. (2. - 3.gr.)
- Fizikas un ķīmijas saikne – kā ķīmiskās reakcijas var ietekmēt kustību, siltumu vai gaismu. (2. - 3.gr.)
- Iepazīšanās ar ievērojamiem fizikas un ķīmijas zinātniekiem gan vēsturē, gan mūsdienās un to veikuma aktualitāti šodien (2. - 3.gr.).
- Lietojumprogrammu, piemēram, Mystery Science, xploviev, kimiko.lv u.c., kā arī interaktīvu materiālu izmantojums



1.A GRUPA: PIRMDIENĀS PLKST. 16.30 - 18.00

1.B GRUPA: OTRDIENĀS PLKST. 16.30 - 18.00

2.A GRUPA: PIRMDIENĀS PLKST. 14.45 - 16.15

2.B GRUPA: OTRDIENĀS PLKST. 14.45 - 16.15

3. GRUPA : TREŠDIENĀS 16.30 - 18.00



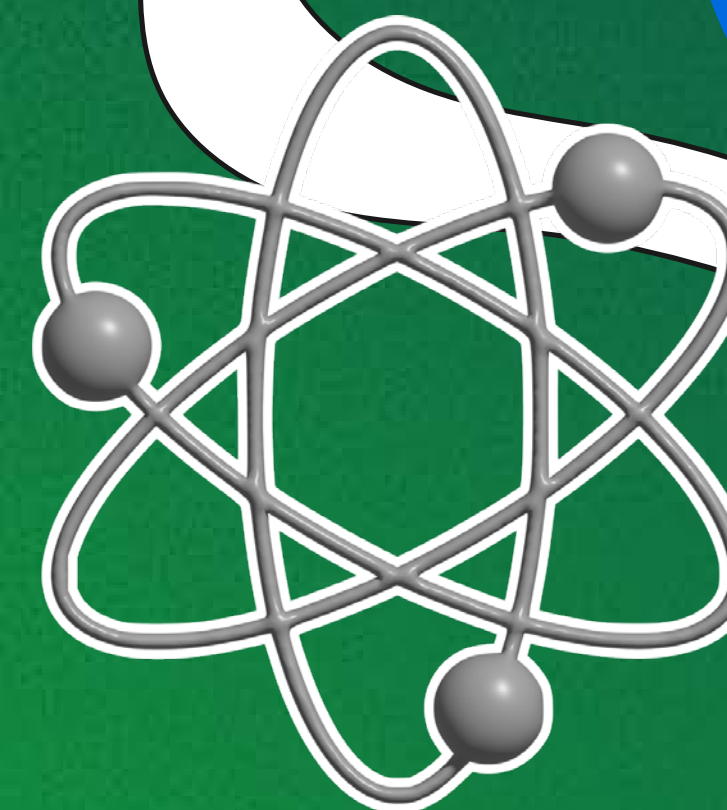
**VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS**



AIJA JĒCE

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Vienkārši un aizraujoši fizikas eksperimenti, kas palīdzēs labāk izprast dabaszinātņu likumsakarības un attīstīt pētnieciskās prasmes.
- VR brillu izmantošana atsevišķu tematu apguvei.
- Pulciņš 3.klases skolēniem: fizikas un ķīmijas saplūsmē.
- Eksperimentēšana dabā.



CIVILĀS AIZSARDZĪBAS UN DRONU SKOLA

1.GRUPA: 2. - 4. KLASE | 2.GRUPA 5. - 9. KLASE

- Iespēja apgūt pamatzināšanas par drona uzbūvi.
- Izpratne, kas ir droni un kā tie darbojas.
- Dronu pielietojums reālajā dzīvē.
- Praktiskās iemaņas dronu lidošanā un dronu programmēšana.
- Lidotprasmes principi; lidojumu drošība un uztvere; lidojumu dokumentācija.
- Dronu sistēmas uzturēšana un lidotspējas izvērtējums;
- Dronu vadības programatūra un tās sagatavošana lidojumam.
- Iepazīšanās ar aktualitātēm kibernetiķu drošībā: kā atpazīt drošības riskus ikdienas situācijās; kibernetiķu drošība, lietojot informācijas tehnoloģijas.
- Ieskaits civilajā aizsardzībā: struktūra, kompetences un atbildības; bīstamās situācijas, to atpazīšana un rīcība.



1.GRUPA: PIRMDIENĀS PLKST. 16.30 - 18.00;
2.GRUPA: PIRMDIENĀS PLKST. 18.15 - 19.45.



VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



DĀVIS
PIUSS



KOSMOSA SKOLA

1 GRUPA: 2. - 4. KLASE

- Jēdziena "kosmos" iepazīšana.
- Saules sistēmas planētu vērošana un padziļināta izpēte.
- Savas Saules sistēmas prototipa izveide.
- Kosmosa dzīves pētīšana: kas notiek kosmosa raķetē, kāda ir astronautu dzīve tajā.
- Kosmosa raķetes un to veidi. Raķetes maketu izveide, testēšana.
- Mācību ekskursijas Irbenes radiolokatorā vai Ventspils Jaunrades nama planetārijā. vai Kosmosa izziņas centrā Cēsīs.
- Interaktīvas spēles, iepazīstot kosmosu un Visumu.
- Zvaigžņu un zvaigznāju pētīšana, izziņāšana un novērošana, izmantojot programmu Google Earth vai Stellarium Web.
- Kosmosa iepazīšana, izmantojot Lego Space kosmosa sēriju.



OTRDIENĀS: PLKST. 14.45 - 16.15



VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



IEVA
KĀRKLĪŅA

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- QR kodu izmantošana mācību procesa laikā.



PROGRAMMĒŠANAS SKOLA

1.A UN 1.B GRUPA: 2. - 4. KLASE (4. KLASE - IESĀCĒJI)
2.GRUPA: 4. - 7. KLASE (4. KLASE - TURPINĀTĀJI)

- Izpratne par algoritmiem, izmantojot tiešsaistes vietnes.
- Darbs ar programmējamo ierīci MakeyMakey.
- Spēļu izveide pēc parauga.
- Programmēšanas pamatu apguve, izmantojot vietnes blocklygames.appspot.com, Tyncer, Kodable, u.c.
- Darbs ar programmu Kodu Game Lab (1.grupā), savu spēļu programmēšana.
- Individuālo projektu programmēšana.
- Darbs ar LEGO WeDo 2.0 robotiem sasaistē ar programmēšanas vidi Scratch.
- Darbs ar programmējamiem robotiem Codey Rocky, gūstot priekšstatu par programmvadāmam ierīcēm.
- Programmu izveide 2 dimensiju programmēšanas vidē Scratch (2.grupā) : animācijas filmu, zīmējumu, animētu testu, spēļu izveide; izpratne par masīva jēdzienu; programmu izveide matemātisku testu, uzdevumu risināšanai.
- Iepazīšanās ar tiešsaistes programmēšanas vietnēm.
- Iepazīšanās ar programmu izveidi Python programmēšanas valodā (2. grupā).
- Pamatzināšanas Java Script izmantošanā zīmēšanā un animācijā (2.grupa).
- Inovācija – MI izmantošana programmēšanas projektu realizēšanā.



1.A GRUPA: PIRMDIENĀS PLKST.14.45-16.15
1.B GRUPA: OTRDIENĀS PLKST.16.30- 18.00
2.GRUPA: CETURTDIENĀS PLKST.16.30-18.00



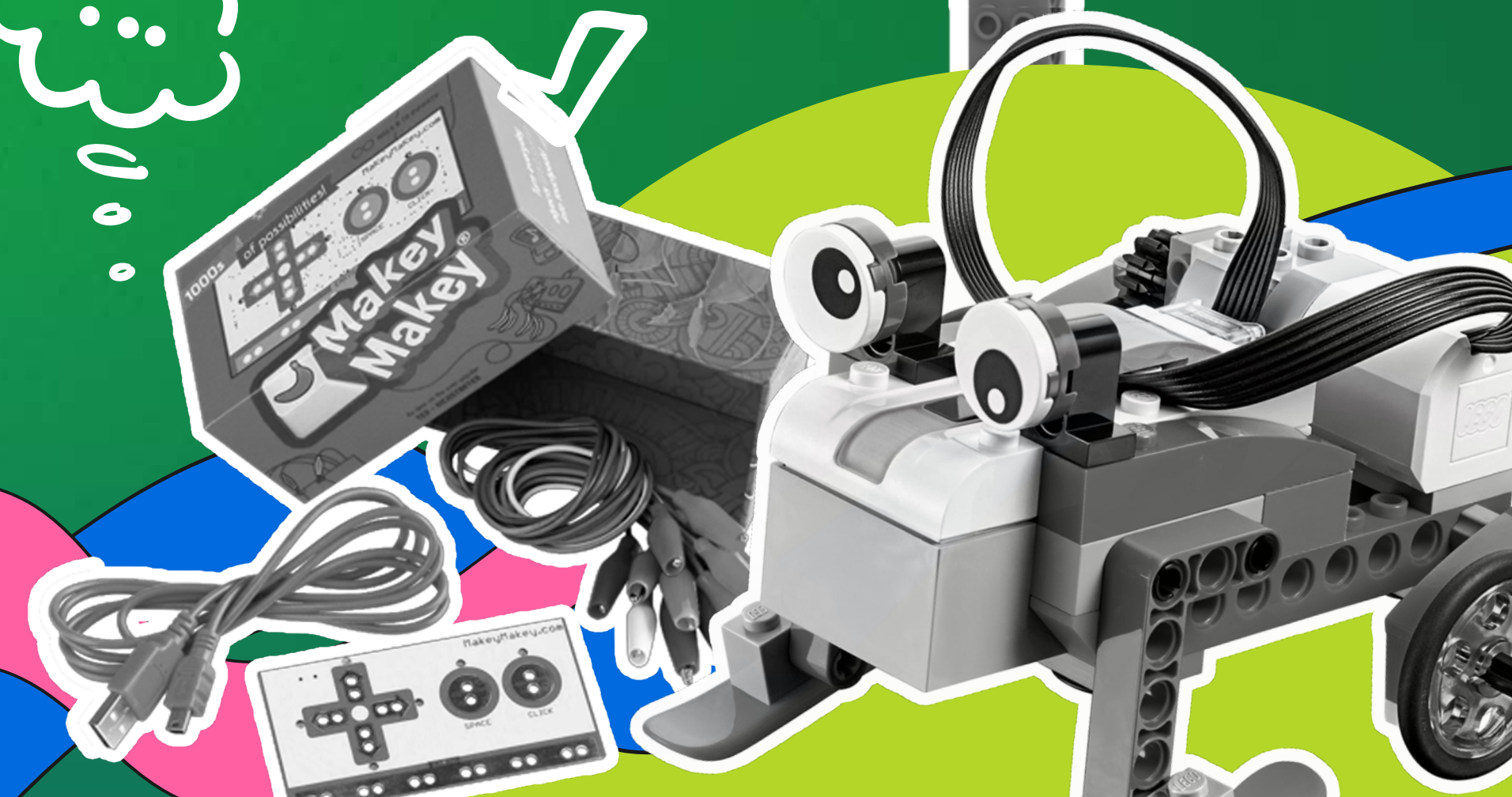
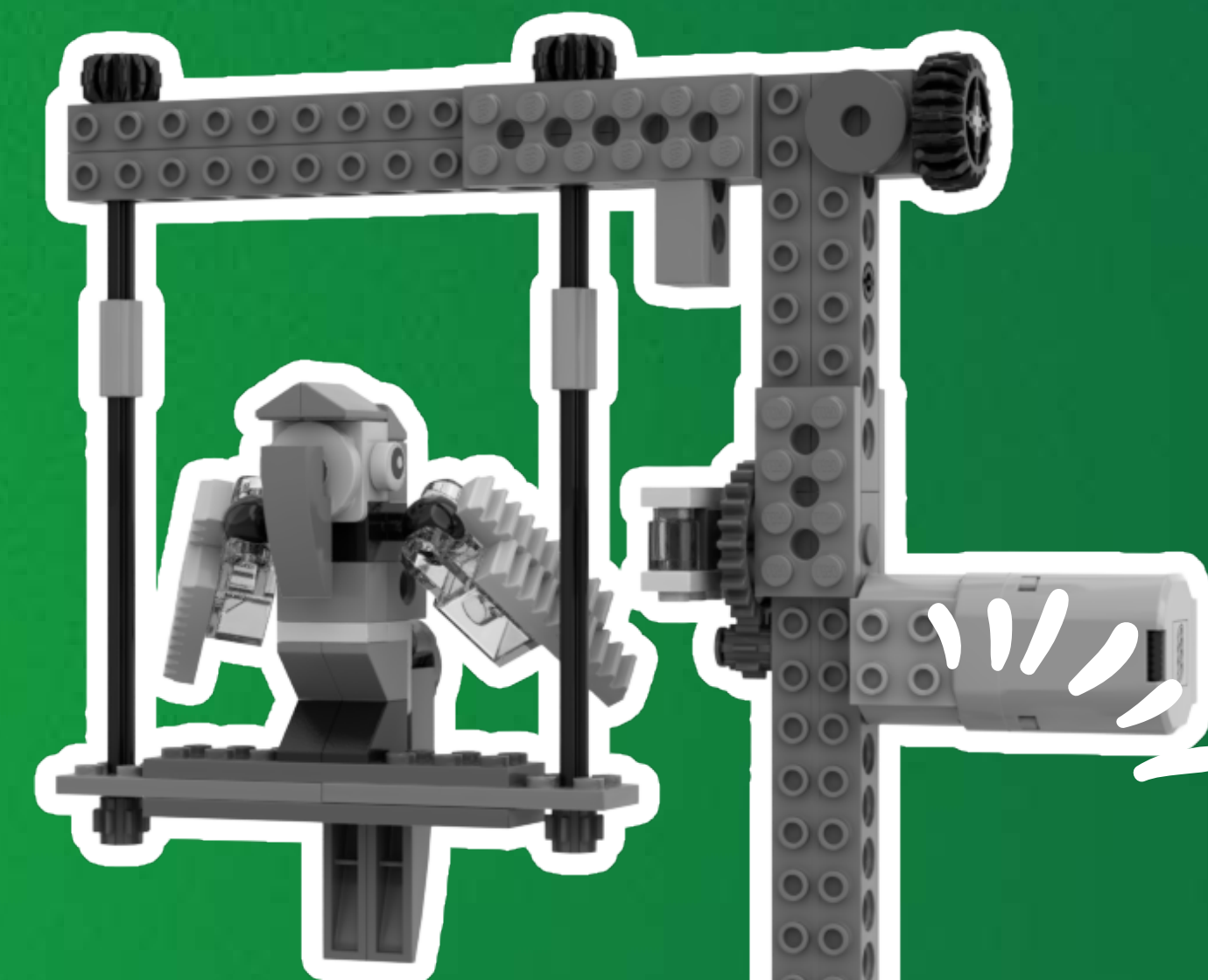
VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



ILZE BUKELA; ILONA LAURE-RUDĪTE

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Mākslīgā intelekta izmantošana programmēšanas projektu realizēšanā.
- Jauno robotu Sphero RVR programmēšana.



ROBOTIKAS SKOLA

1.A UN 1.B GRUPA: 2 - 4. KLASE

2.GRUPA: 5. - 7.KLASE

- Robotu darbības principu apguve, izpratne par to nozīmi un pielietojumu ikdienā.
- Darbs ar dažādiem robotikas komplektiem: LEGO® WeDo 2.0, LEGO® SPIKE™, LittleBits u.c.
- Robotu būvēšana un programmēšana individuāli un komandās.
- Programmēšanas pamatu apgušana gan teorijā, gan praktiskiem darbiem
- Pirmā iepazīšanās ar jaunajām tehnoloģijām — virtuālās realitātes brillēm un dronu darbību
- Interaktīvi uzdevumi VR vidē – piemēram, drošības simulācijas un loģiskās domāšanas uzdevumi.
- Darbs ar sauszemes, gaisa un ūdens robotu mehānismiem, tai skaitā dronu darbības pamatu apguve kontrolētā vidē.
- Paaugstinātas grūtības inženiertehnisko risinājumu izstrāde, izmantojot robotikas konstruktorus LEGO® Mindstorms EV3 un LEGO® SPIKE™ Prime; microBit.

- Programmēšanas iespējas darbā ar ultraskaņas, krāsu, žiroskopa un skāriena sensoriem.
- Ūdensizturīga robota Sphero Bolt darbības principu apguve.
- Inženiertehnisko risinājumu izstrāde ar praktisku izmantojamību, piemēram, iekārtas “Automobiļu skaitīšanas iekārta stāvlaukumā”, “Printeris” un “Ventilators”.
- Sauszemes, gaisa un ūdens transportlīdzekļu inženiertehnisko risinājumu izstrāde, piemēram, “Kugis”, “Vilciens”, “Sniega tīrītājs” un “Drons”.
- Inženiertehnisko risinājumu izstrāde atbilstoši tematikai, piemēram, “Automatizētais Lieldienu olu krāsotājs”.
- Faktu ieguve atbilstoši robotikas attīstības tendencēm.
- Robotikas sacensību disciplīnu noteikumu apguve un robotu konstruēšana atbilstoši prasībām, piemēram, “Līnijsekotāja robots” un “Labirinta trases robots”.



1.A GRUPA: CETURTDIENĀS PLKST.14.45 - 16.15
1.B GRUPA: CETURTDIENĀS PLKST. 16:30 - 18:00
2.GRUPA: TREŠDIENĀS PLKST.16.30-18.00



VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



ALEKSS GOLOVČENKO;
ILZE BUKELA, ELĪNA BĒRZIŅA

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Virtuālās realitātes izmantošana robotikā.
- Darbs ar iekštelpu droniem: lidošana un programmēšana.
- Mākslīgā intelekta izmantošana programmas koda ģenerēšanai.
- Jauna robota Sphero RVR vadība.



LEGO SKOLA

1. GRUPA: 3. - 4. KLASE

- Iepazīšanās ar Lego: veidiem, klucīšu formām, kā tos kombinēt.
- Daudzveidīgu objektu radīšana no konkrētām formām: mājas, dzīvnieki, torni, transportlīdzekļi u.c.
- Grupu uzdevumi: uzbūvēt augstāko torni, garāko tiltu vai visnoturīgāko modeli utt.
- Lielāka apjoma Lego projekta, piemēram, pilsētas, sižeta izveide.
- Darbošanās pēc instrukcijām – kosmosa modeļu veidošana (no komplektiem).
- Animācijas izveide no pašgatavotiem Lego tēliem.
- 3D modeļu izveide.



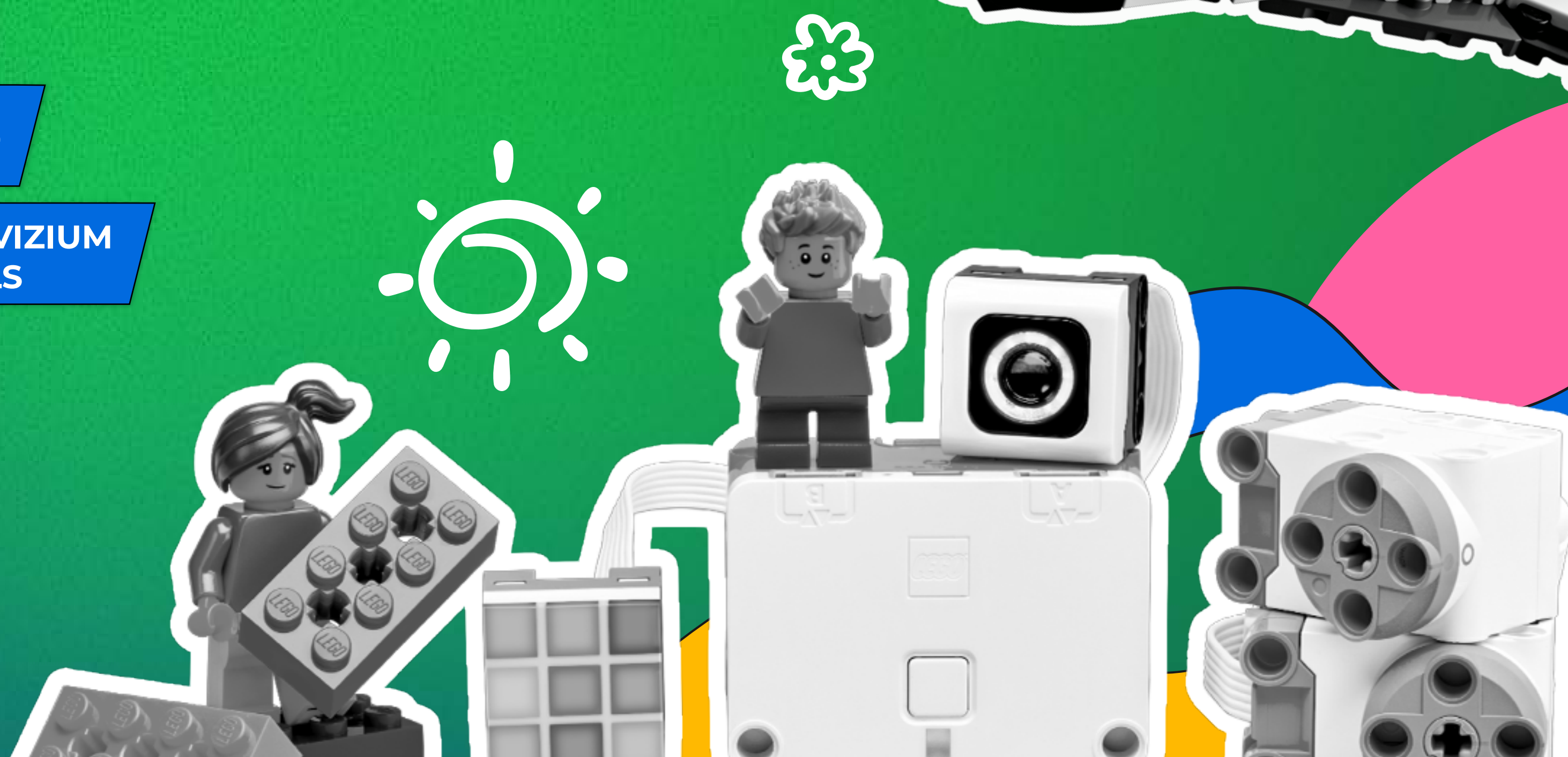
OTRDIENĀS PLKST. 16.30 - 18.00



VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



IEVA
KĀRKLĪŅA



MAZO MEDIĶU SKOLA

1.GRUPA: 1. - 3.KLASE; 2.GRUPA: 4. - 6.KLASE; 3.GRUPA: 7. - 9.KLASE

- Cilvēka ķermeņa anatomijas un fizioloģijas pamatu apguve, izmantojot digitālās tehnoloģijas un interaktīvus modeļus.
- Praktiska darbošanās ar medicīniskiem instrumentiem: stetoskopu, asinsspiediena mērītāju, pulsa oksimetru, termometru.
- Vitālo rādītāju mērīšana un analīze: pulss, asinsspiediens, elpošanas frekvence, temperatūra, skābekļa piesātinājums.
- Orgānu sistēmu padziļināta izpēte: skeleta, muskuļu, asinsrites, elpošanas, gremošanas, nervu un endokrīnās sistēmas.
- Mikroskopijas pamatu apguve: asins šūnu, audu un baktēriju novērošana, higiēnas eksperimenti.
- Digitālo 3D anatomijas modeļu un VR tehnoloģiju izmantošana ķermeņa uzbūves vizualizācijai.
- Pirmās palīdzības pamatu apguve: ABC shēma, stabils sānu guļa, asiņošanas apturēšana, pārsēju uzlikšana.
- Veselīga dzīvesveida principu izpratne: uztura analīze, ķermeņa masas indeksa aprēķini, fiziskās aktivitātes ietekme.
- Pētniecisko projektu veikšana medicīnas un veselības tēmās, datu vākšana un prezentēšana.
- Medicīnas profesiju iepazīšana un intereses radīšana par veselības aprūpes jomu.



1.GRUPA: OTRDIENĀS PLKST. 14.45 - 16.15
2.GRUPA: OTRDIENĀS PLKST. 16.30 - 18.00
3.GRUPA: TREŠDIENĀS PLKST. 16.30 - 18.00



VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



ELĪNA ERMANE



DIGITĀLĀS MĀKSLAS SKOLA

1.A UN 1.B GRUPA: 2.-4.KLASE

2. GRUPA: 5.-6.KLASE

- Iespēja apgūt pamata un padziļinātās prasmes digitālajā mākslā.
- Iepazīšanās ar koloristikas pamatiem, vizuālās mākslas pamatjēdzieniem, izteiksmes līdzekļiem un to īpašībām mākslas darbos.
- Dažādu digitālās mākslas veidu, žanru, tehniku, piemēram, grafiti mākslas, kolāžu, portretu, ģeometrisku elementu u.c., kompozīciju izveide.
- Darbs ar lietojumprogrammām, piemēram, Paint 3D, Paint.net, TuxPaint un tiešsaistes izstrādes vidēm, kā sketch.io, canva.com, postermymwall.com, infogram.com., piktochart.com., pixlr.com, gifmake.com u.c.
- Darbs ar daudzveidīgām tehnoloģijām: datoriem, planšetdatoriem, WACOM grafiskajām planšetēm, laminatoru, termopresēm u.c. ierīcēm.
- Animācijas pamatu apguve – vienkāršu kustību, sižetu un tēlu veidošana, izmantojot tiešsaistes rīkus un lietotnes.
- Mākslas darbu digitalizācija.
- Radoši tehnoloģiskie eksperimenti un praktiska darbošanās ar krāsām.
- Personalizētu mākslas darbu izveide.



1.A GRUPA: OTRDIENĀS PLKST. 14.45 - 16.15
1.B GRUPA: TREŠDIENĀS PLKST. 14.45 - 16.15
2.GRUPA: TREŠDIENĀS PLKST. 16.30 - 18.00.



VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



SANTA
LĪCE

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Zīmēšana virtuālajā realitātē.
- Sava digitālā mākslas portfolio izveide – darbu apkopošana un prezentēšana digitālā formātā, attīstot arī dizaina un stāstījuma prasmes.
- Ievads mākslas autortiesībās un drošā attēlu izmantošanā internetā.



3D MĀKSLAS SKOLA

1 GRUPA: 3. – 4. KLASE

- Pulciņa galvenie uzdevumi: veicināt bērnu telpisko domāšanu un izpratni par 2D un 3D formām; attīstīt roku veiklību, precizitāti, acu un roku koordināciju; iepazīstināt ar dažādām 3D mākslas tehnikām un materiāliem; rosināt interesi par dabaszinātnēm, inženieriju, arhitektūru un digitālajām tehnoloģijām un sekmēt bērnu digitālo pratību un radošu izpaušmi digitālā vidē.
- STEAM pieeja darbībā: skolēni praktiski apgūst zinātnes, tehnoloģiju, inženierijas, mākslas un matemātikas pamatus, veidojot saistību starp šīm jomām un reālo dzīvi.
- Tiek apgūtas tēmas, kas palīdz izprast vidi, kurā dzīvojam, un tās ietekmi uz cilvēku un sabiedrību.
- Radošā darbošanās un konstruēšana no papīra: papīra griešana, locīšana, līmēšana un veidošana; formu mērīšana, līniju vilkšana, telpisku objektu konstruēšana; origami, kirigami, quilling un citas papīra mākslas tehnikas; darbs ar ģeometriskām formām un to pielietojums pilsētvides objektu modelēšanā.
- Digitālā māksla un tehnoloģiju izmantošana: darbs ar datoriem un planšetdatoriem, apgūstot pamata digitālās prasmes; darbs ar lietojumprogrammām Molberts 3D, Stopmotion Studio, TinkerCad; digitālās 2D formas pārveidošana 3D vidē (piemēram, vietnē: CBC 3D Block Builder).
- Dabaszinātnes un izzinoši uzdevumi: tēmas no Saules sistēmas, arhitektūras, inženierzinātnēm, ģeoloģijas, ģeogrāfijas u.c.; cilvēka anatomijas, dzīvnieku, augu un transporta veidu modelēšana; pikseļu kā digitālās attēlu vienības izpēte un to izmantošana 3D objektu izveidē.



CETURTDIENĀS PLKST. 16.30 - 18.00



VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



SABĪNE SINDIJA
KĀRKLĪŅA

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Darbs komandās ar "profesiju lomu" sadalījumu-sadarbības un komunikācijas prasmju attīstīšana, reālas dzīves profesiju simulācija.
- Tematisku projektus izveide, piemēram "Plāno savu ideālo spēļu laukumu", "Veido ilgtspējīgu māju no papīra", "3D dzīvnieks no citas planētas – zinātniskās fantastikas radījums".
- Mācīšanās ar uzdevumiem no reālās pasaules.



MINECRAFT SKOLA

1.GRUPA: 2. KLASE

2.A GRUPA : 3. - 4. KLASE

2.B GRUPA: 3. - 4. KLASE | TIKAI IESĀCĒJI

- Atvērtās pasaules tipa spēles Minecraft: Education Edition izmantojums radošuma un sadarbības attīstīšanai, dažādu problēmu risināšanai.
- Minecraft: Education Edition lietošana dažādu mācību priekšmetu- matemātikas, inženierzinību, dabaszinību, sociālo zinību u.c.- tēmu apguvei.
- Iepazīšanās ar Minecraft: Education Edition 1.21 versijas jaunumiem un to izmantojums projektos.
- Prasme sadarboties, prezentēt un pastāstīt par saviem darbiem.
- Iepazīšanās ar vienkāršu programmēšanu, darbojoties ar programmu MakeCode.
- Iztēles treniņi un unikālu pasaulu būve pēc dotajiem kritērijiem;
- Prasme risināt dažādas problēmsituācijas spēles pasaulē.
- Pamata datorprasmes - iemācīties izmantot tastatūru un peli ar mērķi, saprotot katras darbības jēgu (1.grupai)
- Vienkāršu uzdevumu izpilde pēc skolotāja noteikumiem - piemēram, uzbūvēt māju, tiltu vai dārzu ar konkrētiem materiāliem (1.grupai).
- Tematiskās būves par dabu, pilsētām, dzīvniekiem un enerģiju, mācoties apvienot zināšanas ar spēles vidi (1.grupai).
- Loģiskās un telpiskās domāšanas attīstīšana, plānojot pirms būvēšanas.
- Būvju plānošana pirms to izveides - no idejas līdz realizācijai soli pa solim.
- Darbs komandā pie kopīga projekta, dalot uzdevumus un sadarbojoties.



1.GRUPA: PIRMDIENĀS PLKST. 16.30 - 18.00
2.A GRUPA: OTRDIENĀS PLKST. 16.30 - 18.00;
2.B GRUPA: CETURTDIENĀS PLKST. 16.30- 18.00



VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



ALISE GRINFOGELE,
ELEONORA HARČUKA

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Vienkāršā programmēšana ar MakeCode.
- Mākslīgā intelekta izmantojums Minecraft vidē.



STEM SKOLA

3. GRUPA: 2.- 3. KLASE

4. GRUPA: 4. - 5. KLASE

- Mācību process balstīts STEM (zinātnes, tehnoloģijas, inženierzinātnes, matemātikas) jomu savstarpējā integrācijā, lai radītu pilnvērtīgu izziņas pieredzi.
- Fizikas un ķīmijas noslēpumi, veicot eksperimentus zinātnes centra laboratorijā.
- Dažādu tehnoloģiju – datoru, planšetu, robotu un interaktīvo digitālo rīku-, kas palīdz skolēniem mācīties mūsdienīgā un aizraujošā veidā, izmantojums
- Praktiska inženierzinātņu pamatu iepazīšana, būvējot vienkāršus mehānismus un elektriskās ķēdes, attīstot radošo domāšanu un problēmu risināšanas prasmes.
- Uzlabotas matemātiskās prasmes interaktīvās un vecumposmam saistošās nodarbības, kas iedrošina domāt un analizēt.
- Apkārtējās vides iepazīšana un dabas procesu izziņāšana un pētīšana.
- Darbošanās ar kustību un spēļu veida aktivitātēm, kas sasaistītas ar aktuālajām pasaules tēmām.



3. GRUPA: CETURTDIENĀS PLKST. 14.45 - 16.15.
4. GRUPA: CETURTDIENĀS PLKST. 16.30 - 18.00.



VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



SABĪNE KAFIZOVA

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Jaunu robotu Sphero RVR iesaiste



ATTĀLINĀTĀ DIGITĀLĀS MĀKSLAS SKOLA

1 GRUPA: 4. - 6.KLASE

- Iespēja apgūt pamata un padziļinātās prasmes digitālajā mākslā.
- Pedagoģa atbalsts rīku apgūvē un maketa izveidē, laiks individuālajam darbam.
- Iepazīšanās ar koloristikas pamatiem, vizuālās mākslas pamatjēdzieniem, izteiksmes līdzekļiem un to īpašībām mākslas darbos.
- Dažādu digitālās mākslas veidu, žanru, tehniku, piemēram, kolāžu, portretu, ģeometrisku elementu u.c. kompozīciju izveide.
- Katru mēnesi apgūta kāda no tiešsaistes izstrādes vidēm personalizēta maketa izveidei.
- Darbs ar tiešsaistes izstrādes vidēm, kā sketch.io, canva.com, postermymwall.com, infogram.com., piktochart.com., pixlr.com, gifmake.com u.c.
- Kustīgu un personalizētu mākslas darbu izveide.
- Sava vizuālā tēla izveide un izkopšana.



PIRMDIENĀS PLKST. 18.15 - 19.45



ATTĀLINĀTI



SANTA LĪCE

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Fotogrāfijas apstrādes pamati: iepazīšanās ar kadra kompozīciju, gaismu un krāsu korekciju, izmantojot vienkāršas rediģēšanas lietotnes.
- Sociālo mediju vizuālo materiālu dizains – baneru, afišu, reklāmas vai satura dizaina veidošana.



ATTĀLINĀTĀ PROGRAMMĒŠANAS SKOLA

1 GRUPA: 4. - 6.KLASE

- Programmu izveide 2 dimensiju programmēšanas vidē Scratch : animācijas filmu, zīmējumu, animētu testu, spēļu izveide; izpratne par masīva jēdzienu; programmu izveide matemātisku testu, uzdevumu risināšanai.
- Iepazīšanās ar tiešsaistes programmēšanas vietnēm.
- Iepazīšanās ar programmu izveidi Python programmēšanas valodā .
- Pamatzināšanas Java Script izmantošanā zīmēšanā un animācijā .
- Mākslīgā intelekta izmantošana programmēšanas projektu realizēšanā.



CETURTDIENĀS PLKST. 18.15 - 19.45



ATTĀLINĀTI



ILZE BUKELA



ELEKTROINŽENIERIJAS SKOLA

1 GRUPA: 4. – 6. KLASE

- Ievads elektronikā - kāpēc tā ir svarīga un kur to izmanto.
- Elektronisko shēmu lasīšana, saprašana un zīmēšana.
- Shēmu montēšana uz breadboard, pārbaude un kļūdu meklēšana.
- Shēmu lodēšana tikai pēc to veiksmīgas testēšanas.
- Elektronikas pamatrēķini (Oma likums, komponentu vērtības).
- Dažādu sensoru izmantošana: temperatūras, ultraskaņas, žiroskopa, akcelerometra.
- Displeju programmēšana datu attēlošanai.
- Shēmu vadība ar Arduino - kodu rakstīšana un augošas izpratnes attīstīšana.
- Drošs darbs ar instrumentiem: lodāmur, stieplēm, barošanas avotiem.
- Dažādu projektu izveide pēc dotajiem piemēriem - praktiskas un radošas nodarbības visa gada garumā.



CETURTDIENA PLKST. 16.30 - 18.00



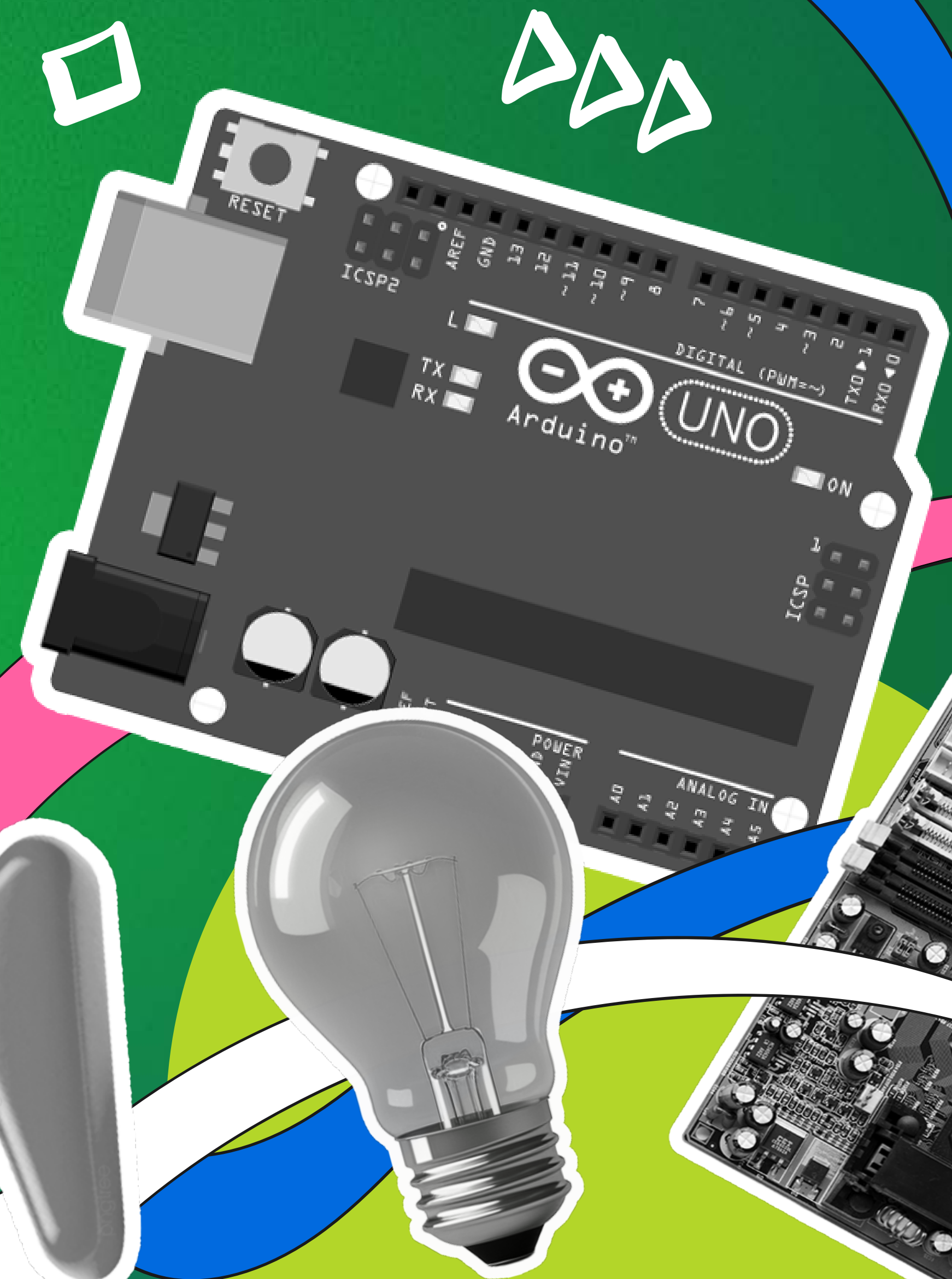
VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



ELEONORA HARČUKA

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Gudrās pilsētas izveide programmējot un lodējot.



REKLĀMDRUKAS SKOLA

1.A UN 1.B GRUPA: 4. - 7.KLASE

- Profesionālo programmu Adobe Illustrator un Adobe Photoshop pamatu apguve.
- Darbs ar WACOM grafiskajām planšetēm.
- Grafisko attēlu un dizaina maketu izveide, izmantojot lietojumprogrammas, tiešsaistes izstrādes vides, profesionālas un specifiskas iekārtu programmas.
- Darbs ar daudzveidīgām tehnoloģijām: griezēju, termopresēm, specializētu printeri.
- Dizaina priekšmetu gatavošana, darbojoties ar papīru, līmplēvi, termoplēvi, fotopapīru u.c. materiāliem.
- Personalizētu plakātu, afišu, infografiku, uzlīmju, piekariņu, magnētu, nozīmīšu u.c. 2 un 3 dimensiju dizaina priekšmetu izveide no ieceres līdz realizācijai.
- Krūžu, pužļu un auduma apdruka.
- Iesiešanas, ploterēšanas, laminēšanas, lielformāta drukas, maketēšanas procesu apguve.
- Kompozīcijas un koloristikas pamatu apguve, grafisko attēlu un dizaina plānošana.
- Sava vizuālā tēla veidošana un izkopšana.



1.A GRUPA: OTRDIENĀS PLKST. 16.30 - 18.00
1.B GRUPA: TREŠDIENĀS PLKST. 18.15 - 19.45



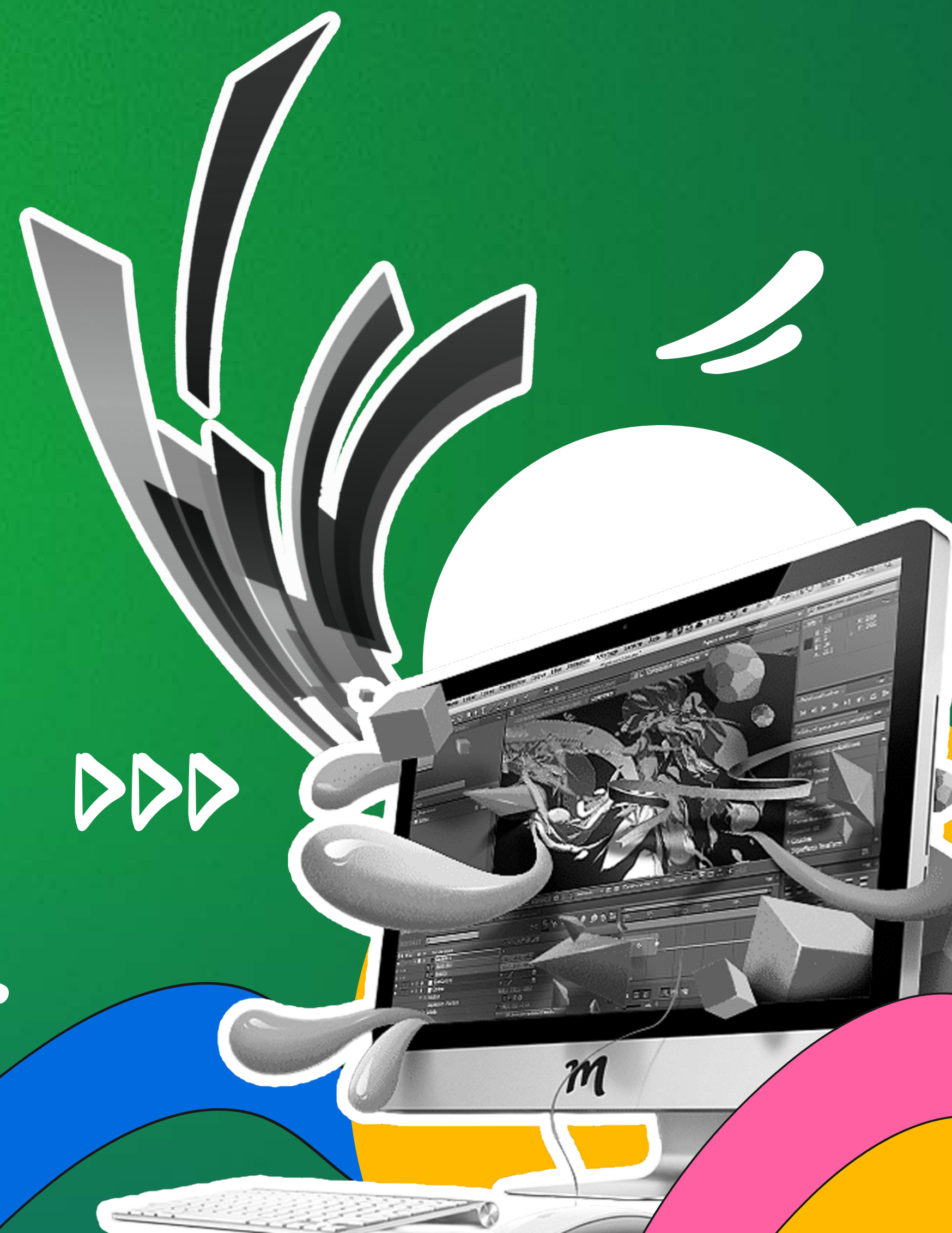
VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



SANTA LĪCE

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Zīmēšana virtuālajā realitātē.
- Zīmola un logotipa dizaina pamati – sava personīgā zīmola izveide.
- Ievads digitālajā ilustrācijā – tēlu, vides un objektu radīšana no skices līdz digitāli pabeigtam mākslas darbam.



ATTĀLINĀTĀ 3D MĀKSLAS UN ANIMĀCIJAS SKOLA

1.GRUPA: 5. - 8. KLASE; 2.GRUPA: 9. - 12. KLASE

- 3D modelēšana, animācija, darbs ar efektiem programmās Roblox Studio un TinkerCad (1. grupa).
- 3D modelēšana, animācija un fizika programmā Blender (abas grupas).
- Dažādi 3D modelēšanas stili: cietas virsmas, organiski, stilizēti un foto reālistiski stili.
- 3D modelēšana, krāsošana, izmantojot mākslīgo intelektu: 3D modeļi no teksta, skicēm, attēliem.
- Animācija, izmantojot video - 3D tēlu animācija.
- Programmas Blender efekti un paplašinājumi: fizika, materiālu efekti, ūdens, dūmu un uguns simulācija.
- Audiovizuālās prasmes 3D modelēšanai: digitālā zīmēšana, darbs ar foto un video efektiem, video montāža, zaļais ekrāns, skaņa un mūzika.



1.GRUPA: OTRDIENĀS 16:30 - 18:00
2.GRUPA: OTRDIENĀS 18:15 - 19:45



ATTĀLINĀTI



ĢIRTS EDVARTS STEPIŅŠ

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Filmu un animāciju izveide, izmantojot datorspēles.
- Mākslīgā intelekta rīki animāciju izveidei.



ATTĀLINĀTĀ AUDIOVIZUĀLĀS MĀKSLAS SKOLA

1.GRUPA: 5. - 8. KLASE; 2.GRUPA: 9. - 12. KLASE

- Mākslīgā intelekta rīki attēlu, dizainu, video, animāciju un efektu izveidei.
- Animācija, infografiku izveide, zaļā ekrāna efekti un video montāža ar CapCut un citiem interneta rīkiem.
- Animācija, video montāža, video un audio efekti un krāsu apstrāde, strādājot ar programmu DaVinci Resolve.
- Animācija, digitālā zīmēšana un gleznošana, attēlu kombinēšana un mīmu izveide ar programmu Krita.
- Programmas Krita lietošana video un 3D animācijas rīkiem.
- Mūzikas un skaņas izveide ar bezmaksas rīkiem, mūzikas producēšanas pamati programmā BandLab:
- Balss ierakstīšana un apstrāde video izveidei; balss izveide ar mākslīgā intelekta rīkiem.
- 3D animācijas un 3D attēlu izveide programmās Blender, Roblox Studio.
- Patstāvīgie darbi:
 - a. filmu izveides pamati - īsfilmu izveide;
 - b. YouTube, TikTok un Instagram kontu satura izveide;
 - c. žurnālistika un pētniecība satura izveidei;
 - d. fotogrāfijas un kompozīcijas pamati;
 - e. 3D animācijas izveide, izmantojot datorspēles.



1.GRUPA: PIRMDIENĀS PLKST. 16:30 - 18:00
2.GRUPA: PIRMDIENĀS PLKST. 18:15 - 19:45



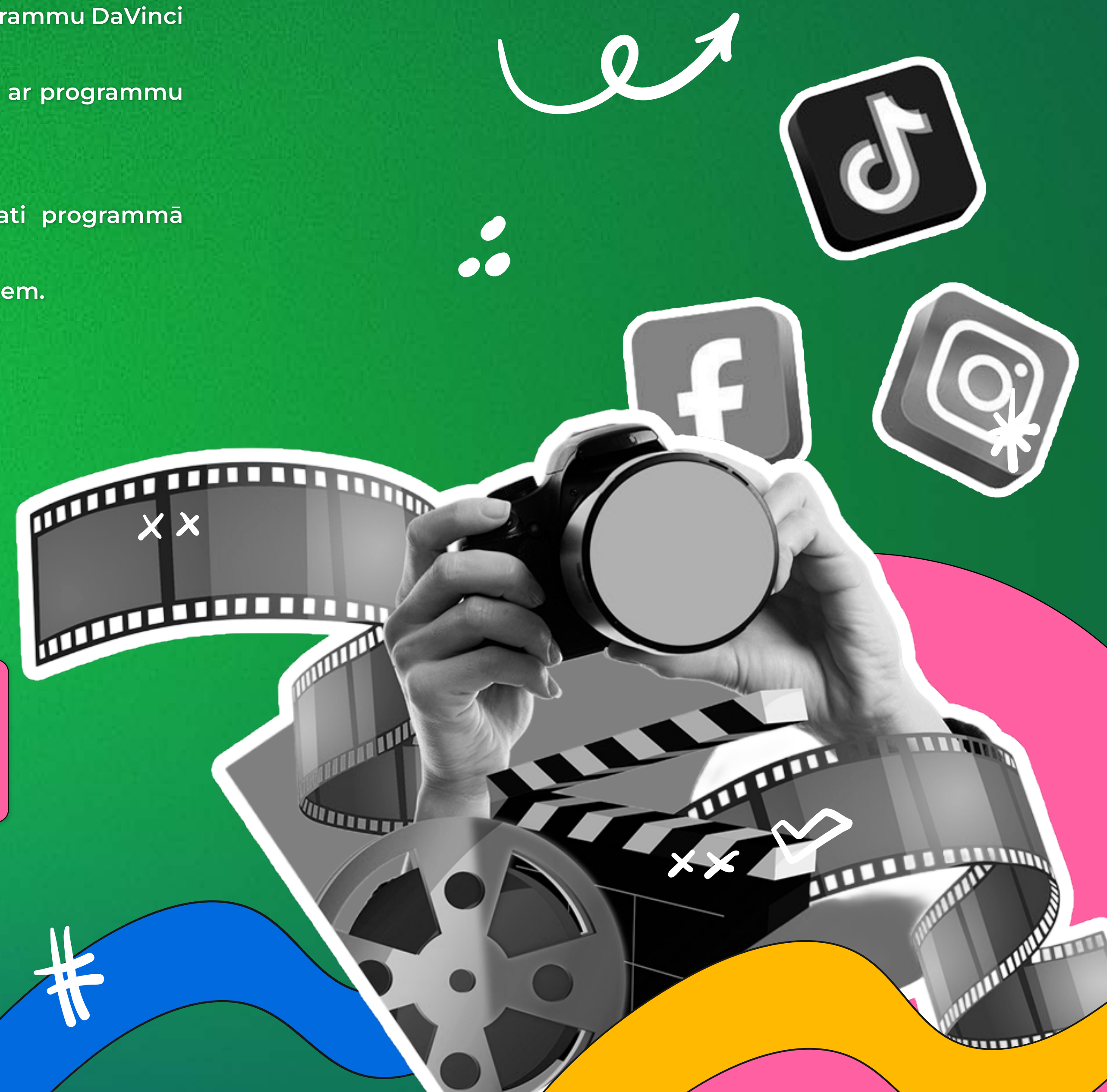
ATTĀLINĀTI



ĢIRTS EDVARTS STEPIŅŠ

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Filmu un animāciju izveide, izmantojot datorspēles.
- Mākslīgā intelekta rīki animāciju izveidei.



ATTĀLINĀTĀ 3D SPĒĻU IZVEIDES SKOLA

1.GRUPA: 5. - 8. KLASE; 2.GRUPA: 9. - 12. KLASE

1.GRUPA

- 3D modelēšanas, teksturēšanas un animācijas pamati programmās Roblox Studio, TinkerCad un Blender.
- 3D vides, spēles un animāciju izveide ar Roblox Studio.
- Interaktīvu objektu un vienkāršu skriptu veidošana ar Roblox Assistant.
- Darbs ar fiziku Roblox Studio.
- Mākslīgā intelekta rīki 3D modeļu izveidei, krāsošanai un animēšanai.
- Roblox spēļu izveide komandās.
- Gaismas, krāsu apstrādes un efektu lietošana.
- Audiovizuālās prasmes spēļu izveidei: zīmēšana, animācija, mūzika, skaņa, video apstrāde.

2.GRUPA

- 3D modelēšanas, teksturēšanas, animācijas pamati programmās Blender un Godot.
- 3D vides, spēļu un virtuālās realitātes izveide ar Godot spēļu dzini.
- Audiovizuālās prasmes spēļu izveidei: zīmēšana, animācija, mūzika, skaņa, video apstrāde.
- Mākslīgā intelekta rīki 3D modeļu izveidei, krāsošanai, animēšanai un vienkāršai programmēšanai.
- Gaismas, krāsu apstrādes un efektu lietošana.
- Spēļu vides izveide un publicēšana.



1.GRUPA: TREŠDIENĀS PLKST. 16:30 - 18:00
2.GRUPA: TREŠDIENĀS PLKST. 18:15 - 19:45



ATTĀLINĀTI



ĢIRTS EDVARTS STEPIŅŠ

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Darbs ar Godot spēļu dzini, 3D animācijas lietošana spēlēs (2.grupa).
- 3D modeļu un interaktīvu objektu programmēšana ar Roblox Assistentu (1.grupa).



TEHNOLOĢIJU UN DIZAINA SKOLA

1 GRUPA: 6. - 12. KLASE

- Iespēja iepazīt mūsdienu dizaina un ražošanas tehnoloģijas, apgūstot prasmes, kas ir pieprasītas gan radošajās industrijās, gan inženierijā un uzņēmējdarbībā.
- Praktiska ideju attīstības un dizaina domāšanas apguve: no idejas līdz gatavam produktam. Skolēni mācās analizēt problēmas, radīt risinājumus un izstrādāt vizuāli un funkcionāli pielietojamus dizainus.
- Darbs ar profesionālu dizaina programmatūru – Adobe Illustrator 2025: vektorgrafikas apguve un dizaina izveide prototipiem; zīmējumu sagatavošana izmantošanai dažādās digitālajās ražošanas iekārtās.
- Lāzergriešana un gravēšana: darbs ar dažādiem materiāliem: koksni, akrilu, saplāksni, korķi.
- Izpratne par gravēšanas un izgriešanas iespējām un precizitāti; mazapjoma ražošanas prototipu izgatavošana.
- UV apdruka ar Roland UV printeri: apdruka uz plastmasas, metāla, stikla, koka un citiem virsmu materiāliem; krāsu uzvedība, izturība, un digitālās apdrukas kvalitātes kontrole.
- Personalizētu priekšmetu izstrāde: piekariņi, vāciņi, rāmīšu, rotājumi u.c.
- 3D modelēšana un printēšana ar printeri Bambu Lab 3D:
 - modeļu izveide TinkerCad vidē (vai citās bezmaksas platformās); izpratne par 3D drukas materiāliem (PLA, PETG u.c.) un to pielietojumu; kustīgu un funkcionālu detaļu izgatavošana.
 - Sublimācijas tehnoloģijas apguve: termopārneses metode tekstilam, metālam, keramikai u.c.; darbs ar termopresi un sublimācijas printeri; personalizētu tekstilizstrādājumu (somiņas, krūzītes, auduma dekori) izgatavošana.



PIRMDIENĀS PLKST. 16:30 – 18:00



VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



MĀRA JAUNZEME

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Elektronikas un apgaismojuma integrēšana dizainā: kā 3D modeļos iekļaut vienkāršas elektroniskas sastāvdaļas un LED apgaismojumu, lai radītu interaktīvus un vizuāli iespaidīgus izstrādājumus.



JAVASCRIPT PROGRAMMĒŠANAS SKOLA

1 GRUPA: 7. - 9. KLASE

- Ievads programmēšanā un JavaScript programmēšanas valodā.
- JavaScript pamati.
- Ieskats HTML un CSS valodās.
- HTML elementu manipulācija ar JavaScript.
- Ievads datu un datņu apstrādē.
- Interaktīvu programmu izveide.
- Ievads zīmēšanā un animāciju izveidē.
- Mazu projektu izveide.



TREŠDIENĀS PLKST. 18.15 – 19.45



VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



DIDZIS ĀBELE



ATTĀLINĀTĀ PYTHON PROGRAMMĒŠANAS SKOLA

1.GRUPA: 7. - 9. KLASE; 2.GRUPA: 9. - 10. KLASE

9.KLASE AR
PRIEKŠZINĀŠANĀM

- Ievads programmēšanā.
- Python programmēšanas pamati.
- Vienkāršu programmu izveide.
- GUI pamati, izmantojot Tkinter.
- Grafiskas programmas veidošana.
- Pygame pamati.
- Vienkāršas spēles izveide, izmantojot Pygame.
- Ievads programmēšanas dokumentācijā (2.gr.).
- Programmu veidošana pēc dokumentācijas (2.gr.).
- Darbs ar datiem un datnēm (2.gr.).
- Ievads Python bibliotēkās (2.gr.).
- Grafisku programmu veidošana izmantojot Python bibliotēkas (2.gr.)



1.GRUPA: PIRMDIENĀS PLKST. 18:15 - 19:45
2.GRUPA: OTRDIENĀS PLKST. 18:15 - 19:45



ATTĀLINĀTI



DIDZIS ĀBELE

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Ievads objektorientētā programmēšanā.
- Programmu veidošana izmantojot OOP pieeju.



VIZUĀLĀ MĀRKETINGA SKOLA

1 GRUPA: 8. - 12. KLASE

1.DARBS AR PROGRAMMU ADOBE ILLUSTRATOR:

- grafisks zīmējums;
- 3D grafisks zīmējums;
- savs logotips;
- dažādi dizaina darbi;
- plakāta dizains;
- reklāmas izveide.

2.DARBS AR PROGRAMMU ADOBE PHOTOSHOP:

- digitālo fotoattēlu apstrāde;
- fantasy tipa attēlu izveide;
- fotogrāfiju pēcapstrāde, fotomontāža;
- animētu reklāmu izveide (GIF);
- neliela reklāmas video izveide (MP4).

3.DARBS AR PROGRAMMU ADOBE EXPERIENCE DESIGN:

- mobilo aplikāciju izveide telefonam: spēle, izglītojošs materiāls, produktu katalogs, uzņēmuma aplikācija, aplikācija tūristiem utt.;
- Stop Motion Studio aplikācija animācijas izveidē;
- Mākslīgā intelekta izmantošana
- attēla iekustināšanā.



TREŠDIENĀS PLKST. 18.15 – 19.45



VENTSPILS ZINĀTNES CENTRS VIZIUM
RŪPNIECĪBAS IELA 2, VENTSPILS



DACE KAMELA

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Inovatīvi praktiskie darbi: piemēram, sarežģītas animētas reklāmas.



ATTĀLINĀTĀ PROGRAMMĒŠANAS SKOLA OLIMPIEŠIEM

1.GRUPA: 9. - 12. KLASE AR LABĀM PRIEKŠZINĀŠANĀM PROGRAMMĒŠANĀ

- Mērķtiecīga gatavošanās IT mācību priekšmetu olimpiādēm, konkursiem.
- Programmēšanas pamatu apguve (Python).
- Matemātikas un loģikas uzdevumu risināšana.
- Daudzveidīgu algoritmu un datu struktūru pielietojums.
- Programmu optimizēšanas un atklūdošanas paņēmieni izskatīšana.
- Darbs ar programmēšanas olimpiādes līmeņa uzdevumiem.
- Darbs ar git rīku un koda izvietošana GitHub vietnē.



PIRMDIENĀS PLKST. 18.15 - 19.45



ATTĀLINĀTI



KARINA ŠTEINA

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Patstāvīgu uzdevumu izveide, grupas biedru izveidoto uzdevumu izpilde. Dažādi risinājumu analīze, efektivitātes izvērtējums.
- Sarežģītāku datu struktūru implementēšana, lai padziļinātu izpratni par to uzbūvi un darbību bez valodas iebūvēto risinājumu izmantošanas.



ATTĀLINĀTĀ JAVA PROGRAMMĒŠANAS SKOLA

1.GRUPA: 9. - 12. KLASE | IESĀCĒJI

- Ievads programmēšanā un darbā ar IDE (IntelliJ IDEA).
- JAVA programmēšanas pamati un sintakse.
- Funkcijas un metodes. Koda strukturēšana.
- Objektorientētās programmēšanas pamati (klases, objekti, mantošana, polimorfisms).
- Mazo projektu izveide (vienkāršu lietotņu/spēļu izveide).
- Programmu testēšana un atklūdošana (debugging).
- Grafiskā lietotāja saskarne (GUI) ar JavaFX / Swing pamatiem.
- Failu apstrāde un datu saglabāšana.
- Java tīklošanas pamati (klients/servers, sockets).



OTRDIENĀS PLKST. 18.15 - 19.45



ATTĀLINĀTI



VERONIKA GARŠNEKA

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Lietotāja datu šifrēšana un drošība (pamati).



ATTĀLINĀTĀ MĀJAS LAPU PROGRAMMĒŠANAS SKOLA

1.GRUPA: 9. - 12. KLASE | IESĀCĒJI

- Statisku mājaslapu izveide, izmantojot HTML5.
- Mājaslapas stils un izkārtojums ar CSS3.
- Interaktivitāte ar JavaScript.
- Atsaucīga dizaina izveide ar Bootstrap 5.
- CSS animācijas un pārejas.
- Dinamiskas mājaslapas izveide ar Svelte.
- Ievads servera pusē ar Node.js un Express.js.
- Darbs ar datubāzēm un SQL vaicājumiem.
- Datubāzes savienošana ar Node.js serveri (backend + frontend integrācija).



TREŠDIENĀS PLKST. 18.15 - 19.45



ATTĀLINĀTI



VERONIKA GARŠNEKA

JAUNUMI ŠAJĀ GADĀ:

- Adaptīva dizaina testēšana dažādās ierīcēs (dev tools + reālie telefoni).
- 2.Izstrāde ar Tailwind CSS (modernā alternatīva Bootstrap).



ATTĀLINĀTĀ PROGRAMMĒŠANAS PROJEKTU SKOLA

1 GRUPA: 9. - 12. KLASE AR PRIEKŠZINĀŠANĀM PROGRAMMĒŠANĀ

- Programmēšanas pamatu apguve (Java).
- Spring Boot satvara apguve: datu apstrāde, kontrolieru izveide, komunikācija ar datu bāzi utt.
- Darbs ar Thymeleaf dinamisku HTML lapu veidošanai, tīmekļa lapas interaktivitātes nodrošināšana.
- Praktiska darbība ar datubāzi, tabulu izveide, datu ievade, vaicājumu izveide. Datu integrācija Spring Boot aplikācijā.
- Projektu izstrāde – prasību analīze, datubāzes modeļa izveide, backend loģikas realizācija, saskarnes izstrāde.
- Ievads darbībā ar React.
- Darbs ar git rīku un koda izvietošana GitHub vietnē.



TREŠDIENĀS PLKST. 18.15 - 19.45



ATTĀLINĀTI



KARINA ŠTEINA

