

Ceļvedis skolotājam

Informācija par nodarbību

Programmēšana. 1. nodarbība – “Cikls”

Plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti. Zina šādus jēdzienus: gariņš, tērps, skatuve, fons, projekts, bloks, skripts. Prot izveidot programmēšanas projektu un iedarbināt to, pievienot un dzēst programmēšanas blokus, veidot cikliskus algoritmus.

Mācību līdzeklis ir paredzēts interešu izglītības nodarbībām programmēšanas apguvei sākumskolas klasēs.

Mācību līdzekli Eiropas Sociālā fonda projekta “Atbalsts izglītojamo individuālo kompetenču attīstībai” ietvaros izstrādāja **SIA “Pirmā programmēšanas skola”**.

Autors: **Raivis Ieviņš**.

© Valsts izglītības satura centrs | Projekts Nr. 8.3.2.2/16/I/001

Atbalsts izglītojamo individuālo kompetenču attīstībai

Kādēļ šī nodarbība ir būtiska?

Nodarbībā tiek apgūts darbs ar **Scratch** programmēšanas vidi. Tiek izskaidroti biežāk lietotie jēdzieni, un tiek sniegtas pamācības, kā pielāgot darba vidi. Projektā tiek izmantots viens no programmēšanas trīs pamatelementiem – cikls.

Kādas iepriekš apgūtas zināšanas būs jāizmanto?

Skolēniem nav nepieciešama iepriekšēja pieredze programmēšanā.

Ko skolēni apgūs šajā nodarbībā?

Šajā nodarbībā skolēni apgūs jēdzienu “cikls” un iemācīsies veidot cikliskus algoritmus. Skolēni apgūs, kā projektam pievienot attēlus no Scratch attēlu bibliotēkas, kā atrast un lejupielādēt nepieciešamo attēlu no interneta, kā augšupielādēt projektā attēlus no datora, kā uzzīmēt attēlu, izmantojot Scratch piedāvātās iespējas. Skolēni iemācīsies programmēšanas darba vidi pielāgot savām vajadzībām, tajā skaitā nomainīt saskarsmes valodu, palielināt un samazināt izšķirtspēju un logu izmēru.

Starppriekšmetu saikne

Skolēniem būs jāizmanto matemātikas zināšanas par laika mērvienībām un leņķa grādiem.