

Ceļvedis skolotājam

Informācija par nodarbību

Programmēšana. 7. nodarbība – “Cikls ar nosacījumu”

Plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti. Zina šādus jēdzienus: cikls ar nosacījumu, turbo režīms. Prot izveidot skriptu, kas gariņu novieto nejaušā vietā tā, lai tas nepieskaras nevienai laukuma malai, un prot izveidot arī skriptu, kas novērš blēdīšanās iespēju spēlēšanas laikā, prot ieslēgt turbo režīmu.

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?

Šajā nodarbībā skolēni iemācīsies izmantot ciklus ar nosacījumu, kā arī apgūs divus ļoti noderīgus algoritmus.

Kādas iepriekš apgūtas zināšanas būs jāizmanto?

Šajā nodarbībā būs jāizmanto mainīgie, cikli un sazarojumi.

Ko skolēni apgūs šajā nodarbībā?

Šajā nodarbībā skolēni apgūs dažādus pielietojumus ciklam ar nosacījumu, arī jaunu bloku izmantošanu un divus jaunus algoritmus.

Starppriekšmetu saikne

Šīs nodarbības projekta kontekstā ar skolēniem var runāt par matemātisko varbūtību. Piemēram, cik liela ir varbūtība, ka spēles pirmajos līmeņos, klikšķinot laukuma centrā, gājiens būs veiksmīgs.