

Ceļvedis skolotājam

Informācija par nodarbību

Programmēšana. 4. nodarbība – “Mainīgais”

Plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti. Zina šādus jēdzienus: mainīgais, rotācijas stils. Prot iestatīt un palielināt mainīgā vērtību.

Mācību līdzeklis ir paredzēts interešu izglītības nodarbībām programmēšanas apgūvei 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 uzzinās, kas ir mainīgais, un iemācīsies izmantot mainīgos.

Kādas iepriekš apgūtas zināšanas būs jāizmanto?

Šajā nodarbībā būs nepieciešamas zināšanas par koordinātu plakni, būs jāizmanto cikliski un sazaroti algoritmi.

Ko skolēni apgūs šajā nodarbībā?

Šajā nodarbībā skolēni vispirms iemācīsies izveidot skriptu, kas skaita punktus, un pēc tam skriptu, kas veic hronometra funkciju. Skolēni uzzinās arī, kā izveidot skriptu, kas gariņam izvēlas nejaušu tērpu.

Starppriekšmetu saikne

Šīs nodarbības 1. projektā izmantota fizikas tēma “gravitācija”, savukārt 2. projektā izveidotajā spēlē, lai sasniegtu labu rezultātu, ir jāizmanto matemātiska pieeja.