

# Ceļvedis skolotājam

## Informācija par nodarbību

### Programmēšana. 2. nodarbība – “Sazarojums”

Plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti. Zina šādus jēdzienus: koordinātu plakne, sazarojums, loģiskā izteiksme, loģiskais operators, salikta loģiskā izteiksme, rastrgrafika, vektorgrafika. Prot veidot sazarotu algoritmu, programmēt objekta kustību, uzzīmēt gariņu vai fonu.

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 apgūst programmēšanas otro pamatelementu – sazarojumu.

### Kādas iepriekš apgūtas zināšanas būs jāizmanto?

Šajā nodarbībā būs jāizmanto zināšanas par cikliskiem algoritmiem. Kā arī noderēs prasme projektam pievienot gariņu un veidot programmas skriptu.

### Ko skolēni apgūs šajā nodarbībā?

Šajā nodarbībā skolēni apgūs jēdzienu “sazarojums” un iemācīsies veidot gan vienkāršas, gan saliktas loģiskās izteiksmes. Pie tam skolēni arī uzzinās, kas ir koordinātu plakne un kā to izmantot programmās, lai mainītu objekta novietojumu telpā. Skolēni apgūs arī pamatiemaņas vektorgrafikas attēlu veidošanā.

### Starppriekšmetu saikne

Skolēniem būs jāizmanto matemātikas zināšanas par koordinātu plakni. Nodarbību var pielāgot dabaszinību tēmas “Zemes atmosfēras slāņi” apgūšanai.