

Ceļvedis skolotājam

Informācija par nodarbību

Programmēšana. 5. nodarbība – “Taimeris”

Plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti. Zina šādus jēdzienus: taimeris. Prot izveidot taimeri.

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 veidos klasisku reakcijas spēli, kā arī izmantos mainīgos dažādiem mērķiem.

Kādas iepriekš apgūtas zināšanas būs jāizmanto?

Šajā nodarbībā būs jāizmanto mainīgie, un būs jāveido cikliski un sazaroti algoritmi.

Ko skolēni apgūs šajā nodarbībā?

Šajā nodarbībā skolēni apgūs jauna notikumu bloka izmantošanu, gariņu paslēpšanas un parādīšanas funkciju, iemācīsies iestatīt spēles ilgumu, kā arī atrisinās problēmu ar nepareizu punktu aprēķinu.

Starppriekšmetu saikne

Šajā nodarbībā veidotā spēle ir pretrunā ar fizikas likumiem, taču veicina fantāziju un radošu domāšanu.