

# Ceļvedis skolotājam

## Informācija par nodarbību

### Programmēšana. 8. nodarbība – “Veikals”

Plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti. Zina, ka mainīgos var izmantot dažādiem mērķiem. Prot spēlēt izveidot veikalu.

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 gūs priekšstatu par matemātikas nozīmīgo lomu programmēšanā un apgūs divus jaunus un vērtīgus algoritmus.

### Kādas iepriekš apgūtas zināšanas būs jāizmanto?

Šajā nodarbībā būs jāizmanto mainīgie, cikli, sazarojumi un nejaušu skaitļu ģenerators, kā arī attēlu meklēšana internetā.

### Ko skolēni apgūs šajā nodarbībā?

Šajā nodarbībā skolēni iemācīsies spēlēt izveidot veikalu, mainīgā vērtību samazināt atkarībā no cita mainīgā vērtības un kādu konkrētu īpašību piešķirt objektam uz noteiktu laiku.

### Starppriekšmetu saikne

Šajā nodarbībā ļoti nozīmīgas būs matemātikas zināšanas.