

Ceļvedis skolotājam

Informācija par nodarbību

Programmēšana. 3. nodarbība – “Zīmēšanas bloki”

Plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti. Zina šādus jēdzienus: paplašinājums, nejaušu skaitļu ģenerators. Prot projektam pievienot paplašinājumu, izmantot nejaušu skaitļu ģeneratoru un zīmēšanas paplašinājuma blokus.

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 projektam pievienot paplašinājumus, lai varētu izmanto programmēšanas blokus, kuri nav pieejami pamata bloku sarakstā. Skolēni apgūs zīmēšanas bloku izmantošanas iespējas, kā arī nejaušu skaitļu ģenerators izmantošanu.

Kādas iepriekš apgūtas zināšanas būs jāizmanto?

Šajā nodarbībā būs jāizmanto zināšanas par cikliskiem un sazarotiem algoritmiem. Kā arī būs jāizmanto prasme programmas skriptā pārkārtot blokus.

Ko skolēni apgūs šajā nodarbībā?

Šajā nodarbībā skolēni apgūs zīmēšanas bloku izmantošanas iespējas. Iemācīsies projektam pievienot paplašinājumus, likt objektam sekot peles cursoram, izveidot skriptu, kas maina gariņa tērpus. Pie tam skolēni arī uzzinās, kā ģenerēt nejaušus skaitļus izvēlētajā diapazonā.

Starppriekšmetu saikne

Šo nodarbību var apvienot ar dažādām vizuālās mākslas nodarbībām.