

# Ceļvedis skolotājam

## Informācija par nodarbību

### Programmēšana. 12. nodarbība – “Dzīvības”

Plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti. Prot izveidot spēles varoņa “veselības” līmeņa indikatoru un vizualizēt atlikušās “dzīvības”.

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 veidot projektus ar klasiskiem datorspēļu elementiem – spēles varoņa “veselības” līmeņa indikatoru un “dzīvībām”.

### Kādas iepriekš apgūtas zināšanas būs jāizmanto?

Šajā nodarbībā būs jāizmanto mainīgie, cikli, sazarojumi, nejaušu skaitļu ģenerators un dublikāti.

### Ko skolēni apgūs šajā nodarbībā?

Šajā nodarbībā skolēni apgūs “dzīvību” un “veselības” līmeņa izmantošanu datorspēļu izstrādē, kā arī iemācīsies pagriezt gariņu tajā virzienā, kurā tiek virzīts datorpeles kursori.

### Starppriekšmetu saikne

Šajā nodarbībā ar skolēniem var apspriest mīlestības jēdzienu un vardarbības problēmu.