

# Ceļvedis skolotājam

## Informācija par nodarbību

### Programmēšana. 9. nodarbība – “Labirints”

Plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti. Prot veidot algoritmus ar sazarojumiem, kuros ir iekļauti citi sazarojumi.

### Būtiski

Veiksmīgai nodarbības norisei ir ieteicams izmantot *Mozilla Firefox* interneta pārlūkprogrammu.

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 apgūs dažas atjautīgas problēmu risināšanas pieejas, kā arī iemācīsies veidot klasisku spēli ar labirintu.

### Kādas iepriekš apgūtas zināšanas būs jāizmanto?

Šajā nodarbībā būs jāizmanto mainīgie, cikli, sazarojumi, kā arī attēlu meklēšana internetā.

### Ko skolēni apgūs šajā nodarbībā?

Šajā nodarbībā skolēni iemācīsies veidot spēli ar labirintu, tajā skaitā liegt iespēju gariņam šķērsot noteiktas krāsas līnijas, liegt iespēju atvērt durvis, kamēr nav iegūtas visas atslēgas, restartēt spēles līmeni, kā arī paplašināt un pārkrāsot labirintu un izveidot skaistu nobeiguma fonu.

### Starppriekšmetu saikne

Šajā nodarbībā veidoto labirintu var izmantot kā papildinājumu dabaszinību tēmai par kustību.