

Ceļvedis skolotājam

Informācija par nodarbību

Programmēšana. 14. nodarbība – “Divu spēlētāju spēle”

Plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti. Prot izveidot divu spēlētāju spēli un nobīdīt gariņa centru.

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 vairākus paņēmienus, kā novērst kļūdas programmas darbībā.

Kādas iepriekš apgūtas zināšanas būs jāizmanto?

Šajā nodarbībā būs jāizmanto cikli, sazarojumi un zīmēšanas bloki.

Ko skolēni apgūs šajā nodarbībā?

Šajā nodarbībā skolēni uzzinās, ka divas krāsas, kas cilvēkam izskatās vienādas, programma uzskata par dažādām, kā arī to, ka gariņa centra iestatīšana ārpus gariņa sniedz jaunas iespējas.

Starppriekšmetu saikne

Šajā nodarbībā ar skolēniem var apspriest šīs spēles uzvaras stratēģijas.