

# Ceļvedis skolotājam

## Informācija par nodarbību

### Programmēšana. 13. nodarbība – “Vairogs”

Plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti. Prot izveidot skriptu, kas palielina gariņa kustības ātrumu atkarībā no mainīgā vērtības.

Mācību līdzeklis ir paredzēts interešu izglītības nodarbībām programmēšanas apgūvei 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 izveidot klasisku rallija tipa spēli, šajā gadījumā nevis ar automašīnu trasē, bet ar raķeti kosmosā.

### 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, kā izveidot gariņa aizsardzības mehānismu jeb vairogu. Vēl skolēni iemācīsies izveidot skriptus, kas atkarībā no mainīgā vērtības, samazina un palielina objektu kustības ātrumu spēlē.

### Starppriekšmetu saikne

Šajā nodarbībā ar skolēniem var apspriest arī astronomijas jautājumus.