

# Ceļvedis skolotājam

## Informācija par nodarbību

### Programmēšana. 30. nodarbība – “Krustiņi un nullītes”

Plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti. Zina, kā identificēt peles klikšķus dažādās vienkāršaina laukuma vietās. Prot noturēt uzmanību līdz galam un spēj pabeigt arī lielus un sarežģītus projektus.

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 iegūs pārlicību, ka programmēšanas projektā ir iespējams realizēt jebkuru ideju, un iemācīsies dažus īpašus paņēmienus, kurus var izmantot arī citos projektos.

### Kādas iepriekš apgūtas zināšanas būs jāizmanto?

Šajā nodarbībā būs jāizmanto cikli, sazarojumi, saliktas loģiskās izteiksmes, mainīgie un tērpu numuri.

### Ko skolēni apgūs šajā nodarbībā?

Šajā nodarbībā skolēni apgūs, kā identificēt peles klikšķus dažādās vienkāršaina laukuma vietās. Skolēni iemācīsies izveidot skriptu, kas nosaka spēles uzvarētāju un arī neizšķirtu rezultātu. Skolēni arī uzzinās, kā spēles spēlētājiem likt ievērot spēles noteikumus.

### Starppriekšmetu saikne

Šo nodarbību var apvienot ar matemātikas tēmu “Kombinatorika”.