

# Ceļvedis skolotājam

## Informācija par nodarbību

### Programmēšana. 23. nodarbība – “Drošu paroļu ģenerators”

Plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti. Prot lejupielādēt Scratch programmas ģenerētos datus teksta datnē.

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 lejupielādēt programmas ģenerētos datus.

### Kādas iepriekš apgūtas zināšanas būs jāizmanto?

Šajā nodarbībā būs jāizmanto cikli, sazarojumi, mainīgie, saraksti, nejaušu skaitļu ģenerators un simbolu virkņu apstrāde.

### Ko skolēni apgūs šajā nodarbībā?

Šajā nodarbībā skolēni uzzinās, kā savā datorā saglabāt programmas ģenerētos datus, kā izveidot skriptu, kas atceras, vai slēdzis ir ieslēgtā vai izslēgtā stāvoklī, un kā ierobežot mainīgā vērtības diapazonu.

### Starppriekšmetu saikne

Šo nodarbību var apvienot ar datorikas tēmu “Drošība internetā”.