**Datoriskā domāšana pamatskolai: iepazīsti Paredzētais ilgums:** viena stunda

**Vecuma grupa:** pamatskolas skolēni 7.-9.klase

**Mācību mērķi, prasmes un kompetences**

Galvenie mērķi ir iepazīstināt skolēnus ar datorisko domāšanu un palīdzēt viņiem attīstīt matemātisko spriestspēju. Mērķis ir spēt sistemātiski spriest par problēmu un izdomāt, kā problēmas atrisināšanas veidu var atveidot datora programmēšanas kodā. Skolēni iepazīst algoritmu jēdzienu.

**Uzdevums**

* <https://scratch.mit.edu/projects/240290316/>
* Atver šo saiti. Izspēlē minēšanas spēli 4 reizes ( katrs no pāra ir minētājs 2 reizes), uzskaitot minējumu reizes!
* Reģistrē tabulā, ar cik minējumiem katrā reizē tu nonāci līdz pareizai atbildei
* Apraksti katrai spēles reizei pielietoto minēšanas metodi
* Atver kodu, saglabā to savā Scratch kontā un papildini to ar iespēju uzskaitīt minējumu reizes.
* Lejuplādē failu ar papildināto kodu un atsūti skolotājai kopā ar šo aizpildīto dokumentu

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Spēles reizes  | Minējumu skaits | Minēšanas metode/ algoritms |
| I, minētājs……. |  |  |
| II, minētājs……. |  |  |
| III, minētājs……. |  |  |
| IV, minētājs……. |  |  |
| Secinājumi par minējumu skaita dinamiku: |  | Novērtē pāra darbu 5 punktu skalā ar X

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

Pārī strādāja: |