

## STUNDAS PLĀNS

Klase – 10.a

Stundas temats – Dialogu spēles izveide izmantojot Python programmēšanas valodu

	Stundas posmi	Darbības	Piezīmes
AKTUALIZĀCIJA	Pievērst uzmanību ( <i>īss video, atbilstošs attēls, jautājums...</i> )		
	SR izvirzīšana	Stundas mērķis ir izveidot vienkāršu spēli, kuras ietvaros skolēni veido algoritmus atbilstošo dialogu veidošanai.	
	Stimulēt iepriekšējo zināšanu atsauksanu atmiņā ( <i>atvērti jautājumi, Prāta vētra ...</i> )	Lai izveidotu lietotni tika pielietotas iepriekš gūtās zināšanas par ciklu un nosacījumu pārbaudes izveidi.	
APJĒGŠANA	Prezentēt jauno mācību tēmu	Mācību stundas laikā tika rādīta prezentācija par jaun pielietojami bibliotēku. Kā nākošais solis bija algortima izveide ar funkcijas pielietojumu.	
	Virzīt mācīšanos atbalstot, bet nesniedzotpareizās atbildes ( <i>piemēru analīze, diskusija...</i> )	Programmas izstrādes laikā skolēniem tika dota iespēja izteikt priekšlikumus kā turpināt veidot koda arhitektūru.	

	Dot iespēju praktizēties, lietot jauno informāciju ( <i>vingrinājumu izpilde, darbs pāros/grupās ...</i> )	Skolēniem tika sniegta iespēja patstāvīgi modificēt izstrādāto lietotni. Pievienot jaunas funkcijas.	
	Sniegt AS ( <i>skolotājs – skolēns vai skolēns – skolēns</i> )	Stundas beigās tika dota iespēja izpildīt testu par stundā pielietotajām funkcijām.	
REFLEKSIJA	Novērtēt sniegumu atbilstoši izvirzītajam SR ( <i>izejas biļete, īss raksts, atbilde uz jautājumu, nepabeigtie teikumi ...</i> )	SR tika sasniegts, skolēni parādīja arī savas individuālās prasmes programmas izpildes laikā.	