

Digipassi 1.-2. lk,

On tutustunut koodauksen alkeisiin (L1, L4)

Oppitunnit:

1. Koodaaminen: **Box Island**
2. Koodaaminen: **BeeBot**
3. Koodaaminen: **Scratch Jr**

Välineet: IPad jossa asennettuna em. ohjelmat

Ohjeet: Koodauksen alkeisiin tutustuminen kannattaa aloittaa **Box Island – ohjelmalla**, jossa on selkeät suomenkieliset käyttäjää opastavat ohjeet. Ohjelma lähtee yksittäisistä komennoista ja laajenee toistolausekkeista ehtolausekeisiin tarjoten oppilaille monen tasoisia haasteita.

Vinkki: Kannattaa itse pelata peliä ennen oppituntia.

Vinkki 2: Hyödynnä koulun OppilasAgentteja

Ohjeet Scratch Jr:n käyttöön

<http://koodiaapinen.fi/kirjasto/scratchjr/>

Tunnin kulku: Kerrotaan oppilaille lyhyesti pelien perusteet ja annetaan heidän itse tutustua peleihin. Autetaan ja ohjataan tarvittaessa.

Oppivat asiat:

- Pelillinen oppiminen
- Koodauksen alkeet
- Komennot *
- Toistolauseet **
- Ehtolauseet ***