



Koodauksen alkeita BlueBotilla (L1, L2, L3, L5)

Oppitunnit: Integroidaan koodausta ja opiskelussa olevia sisältöjä useissa oppiaineissa.

Ohjeet: BlueBotit ladataan latausalustalla ja ne vaihtavat värinsä punaisesta vihreäksi, kun akut ovat täynnä.

Yhden BlueBotin kanssa suositeltava käyttäjämäärä on 2-4 oppilasta.

Ohjeissa on oletuksena, että ollaan pareittain yhden pelialustan äärellä yhden Botin kanssa.

Tunnin kulku: Kiertopistetyöskentely. Siirrytään pelialustalta seuraavalle n. 5-8 minuutin välein riippuen hieman ryhmän koosta. Käytössä on kuusi BlueBottia ja useita eri alustoja koodaustehtäviin. Jokaisen suoritettujen tehtävien jälkeen komentojonot nollataan X-painikkeesta.

Opittavat asiat: Koodauskomennot **eteen** ja **taakse**, sekä **käännös oikealle** ja **vasemmalle**. Lisäksi drillataan matemaattisia tehtäviä, muodostetaan tavuista sanoja, harjoitellaan englantia jne.



Kuva 1

Aarresaari

1. Aseta BlueBot kartalle ja anna parillesi ohje siirtyä johonkin kartalla olevaan paikkaan.
2. Kun pariisi on suorittanut tehtävän, on sinun vuorosi ratkaista tehtävä.

* Aarresaarella BlueBottia ei tarvitse välttämättä nostaa pelialustalta. Haasteellisuutta voi lisätä antamalla ehtoja, kuten:

-Mene aarteen luokse, mutta ota papukaija mukaan.

Tässä pelissä voidaan myös opetella ilmansuuntia:

-Kulje kaksi ruutua pohjoiseen, käänny itään ja kulje kaksi ruutua eteenpäin.



Kuva 2

Kymppiparit

1. Aseta BlueBot jollekin luvulle ja anna parillesi ohje siirtyä sen kymppiparin luokse.
2. Kun pariisi on suorittanut tehtävän, hän nollaa ja siirtää botin. On sinun vuorosi ratkaista tehtävä.

Peliä voidaan pelata myös kerto-, yhteen- tai vähennyslaskuilla.

-Mitä on neljä kertaa neljä?

-Mitä jää, kun neljästäkymmenestä vähennetään 8?

- Mitä on 7+8?

36	10	56
45	49	16
64	8	28
24	42	40

Kuva 3

Kertolaskut

1. Aseta BlueBot jollekin luvulle ja sano jokin kertolasku, jonka vastaus pelialustalla on.
2. Kun pariisi on suorittanut tehtävän, hän nollaa ja on sinun vuorosi ratkaista jokin kertolasku.

14	9	5
13	3	8
1	6	15
2	12	7

Kuva 4

Kymppiparit alkuopetukseen

1. Aseta BlueBot jollekin luvulle ja anna parillesi ohje siirtyä sen kymppiparin luokse.
2. Kun pariisi on suorittanut tehtävän, hän nollaa ja siirtää botin. On sinun vuorosi etsiä kymppipari.

hyp	kiek	törp
pal	heit	tä
kent	py	lo
ko	pö	to

Kuva 5

Tavuista sana

1. Aseta BlueBot jollekin tavulle ja anna parillesi etsiä tavupari, josta muodostuu sana.
2. Kun pariisi on suorittanut tehtävän, hän nollaa ja siirtää botin. On sinun vuorosi ratkaista tehtävä.

su	mi	mu
ma	uu	si
i	aa	ai
sa	sii	muu

Kuva 6

Tavuista sana (1.luokan syksy)

1. Aseta BlueBot jollekin tavulle ja anna parillesi etsiä tavupari, josta muodostuu sana.
2. Kun pariisi on suorittanut tehtävän, hän nollaa ja siirtää botin. On sinun vuorosi ratkaista tehtävä.

Anna hyvän kiertää! Jos keksit lisää tehtäviä, toteuta se kartongille.