

Pakuhuone materiaali -ohjelmointiosaaminen

Pakuhuoneen suunnittelun täprip: [Tee itse pakuhuone lasten synttäreille - 7 vinkkiä suunnitteluun \(hupa.fi\)](https://hupa.fi)

1. Mieti tunnelma (valaistus, äänet, taustamusiikki)
2. Kirjoita taustatarina (mihin lapset ratkomisella pyrkivät)
3. Muodosta tehtävät (huomioi tässä valittu tunnelma)
4. Kokoa rakenne (huomioi tehtävien looginen eteneminen sekä etteivät lapset pääse hyppäämään loppuun ennen aikojaan, olisi myös hyvä lisätä peliin etsimistä tai pulmia)
5. Mieti tarvittavat pelimateriaalit (huomioi, että lapsia kiinnostavat toiminnalliset tehtävät)
6. Käytetäänkö lukkoja, lukittavia esineitä tai asioita (eivät pakollisia)
7. Palkinto (mikä on niin sanottu vau-efekti)

Materiaali:

Harjoittelemme muun muassa ongelmanratkaisutaitoja, vuorovaikutustaitoja, alkukirjaimien hahmottamista, kirjaimien jäljittelyä, kuullun ymmärtämistä ja karkeamotorisia taitoja.

-Tarina: *Tässä on Nalle (esim jokin pehmolelu). Nalle tarvitsisi teidän apuanne, haluaisitteko auttaa häntä?*

Nallella on pulmallinen tehtävärata, johon hän tarvitsee apua reippailta lapsilta. Hän ei mitenkään osaa ratkaista sitä yksin. Meidän pitäisi yhdessä ratkaista kolme tehtävää, jotka vaativat tarkkuutta, nokkeluutta ja yhteistyötä. Nalle tietää, että jos ratkaisette kaikki tehtävät onnistuneesti yhdessä kavereiden kanssa, on tiedossa jokin yllätys!

-Materiaali koostuu siis yllä olevasta tarinasta ja kolmesta tehtävästä, jotka liittyvät ohjelmointiosaamiseen. Jokaisen tehtävän kohdalla on ilmoitettu tarvittavat välineet. Ennen tehtävien alkua tulosta myös pdf tiedosto *Tavut*. Jokaisen tehtävän jälkeen lapset saavat tavun, jotka kootaan lopuksi yhteen ja muodostetaan niistä sana "Toiveleikki". Lasten toivomaa leikkiä leikitään yhdessä sovittuna ajankohtana, joko heti tehtävien jälkeen tai myöhemmin.

-Looginen ajattelu (tehtävä 1)

- Luokitellaan sanoja alkukirjaimien mukaan (samalla alkukirjaimella alkavat samaan ryhmään). Luokittelun jälkeen lapset saavat **ensimmäisen tavun**.
- Tarvittavat välineet: tulosta pdf tiedostot (*Alkukirjaimet 1 ja Kuvat*) ja leikkaa ne korteiksi

-Ohjelmointi (tehtävä 2)

- Jokainen lapsi kirjoittaa oman nimensä kirjaimet paperille (yksi kirjain/paperi). Kirjaimet järjestetään satunnaiseen järjestykseen ruudukon muotoon lattialle. Vuorollaan jokainen lapsi kulkee ruudukon läpi muodostaen polkunsä oman nimensä kirjaimista oikeassa järjestyksessä. Suorituksen jälkeen lapset saavat **toisen tavun**.
- Tarvittavat välineet: A4 papereita, kyniä

-Luova tuottaminen (tehtävä 3)

- Lapset muodostavat yhdessä annetuista liikuntavälineistä esteradan sekä keksivät annetuista alkukirjaimista toimintaa kuvaavia sanoja (hyppiä, kävellä, laukata..). Alkukirjaimia on yhteensä saman verran kuin lapsia. Yksitellen lapset kulkevat valitsemillaan tavoin radan, jonka jälkeen saavat **viimeiset tavut**.
- Tarvittavat välineet: liikuntavälineitä, kuten palloja, hyppynaruja, vanteita, lattiamerkkejä sekä alkukirjain kortit (tulosta *Alkukirjaimet 2 -pdf tiedosto*)

Palkinto: Lapset muodostavat yhdessä pohtien saaduistaan **tavuista sanan "Toiveleikki"**, jota leikitään yhdessä sopivassa ajankohdassa.

Tulostettavat materiaalit: Tavut, Alkukirjaimet 1, Alkukirjaimet 2, Kuvat