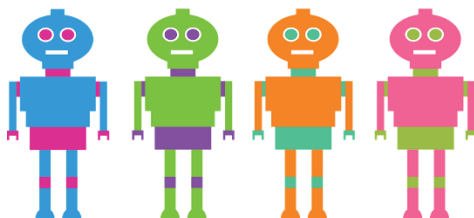


OHJELMOINTIPORRAS

1. ASKELMA

KOHTI OHJELMOINTIOSAAMISTA



0–2 –vuotiaat (aikuisjohtoisesti, ryhmän yhteiset puuhat)

0–2 –vuotiaiden kanssa matka kohti ohjelmointiosaamista alkaa ohjelmoinnillisen ajattelun rakentamisella, mitä lähdetään harjoittelemaan luokitteluun ja rakenteluun keskittyvien harjoitusten avulla.

KESTO: 2x30 min.

ALOITUS: Kapteeni käskee -leikki tai Värilaulu

TAITO: Ohjeen mukaan toimiminen. Värilaulussa tietty väri toimii ehtolausekkeena tietylle toiminnalle.

TYÖSKENTELY:

1. Lelujen luokittelu

- Etsi samanlainen lelu tai esim. rakennuspalikka
 - Aikuinen näyttää mallin ja koko ryhmä etsii yhdessä.
 - Seuraavassa vaiheessa yksi lapsista voi olla vuorollaan mallin näyttäjä.
- Luokitellaan värin mukaan, esim.
 - palloja
 - rakennuspalikoita / legoja
 - värillisiä papereita
 - puuvärejä
- Luokitellaan aiheen mukaan, esim.
 - pallot ja palikat
 - villasukat ja pipot TAI hanskat ja tossut
 - hepat ja koirat

- nuket ja ajoneuvot
 - Luokitellaan ominaisuuden mukaan, esim.
 - pieni – suuri
 - pehmeä - kova
 - lyhyt - pitkä
 - tytöt - pojat
 - lapset - aikuiset
 - **TAITO: Ohjelmoinnillinen ajattelu: Luokittelu ja vertailu; ominaisuuksien tunnistaminen.**
2. Rakenna samanlainen
- Torneja palikoista
 - 1–3 palikkaa päällekkäin, vierekkäin, peräkkäin
 - Lisää haastetta: Leikittele väreillä tai jatka mallia sarjoittamisen periaatteella.
 - **TAITO: Säännönmukaisuuksien ja toistuvien rakenteiden tunnistaminen. Looginen ajattelu. Hahmottaminen.**
3. Tehdään käskystä! Liiku kuin:
- Eläinaiheisia kuvia
 - Sammakko, käärme, lintu, karhu, jänis, rapu
 - Tähän sopivat kuvien tilalle myös pehmoeläimet, käsinuket tai pikkueläimet.
 - **TAITO: Täsmällisten ohjeiden antaminen ja niiden tarkka noudattaminen. Visuaalisen ohjeen noudattaminen.**

LOPETUS:

- * Loppupalaute, esim. peukkubarometri

TARVITAAN:

- * Erilaisia leluja luokittelua varten
- * Rakennuspalikoita, esim. Legoja
- * Eläinaiheiset kuvat tai pehmoeläimiä / käsinukkeja

AVAINSANAT:

- x Uudet lukutaidot
- x Ohjelmointiosaaminen
- x Ohjelmoinnillinen ajattelu
- x Ohjeen mukaan toimiminen
- x Luokittelu, rakentelu