

ALKEISOHJELMOINTIA

0.-2. luokat

- ohjelmointia ilman laitteita
 - piirtäminen tai liikkuminen ohjeiden mukaisesti
 - vaiheittaiset toimintaohjeet
 - algoritmi
 - yksityiskohtainen ohje, miten tehtävä suoritetaan
 - esim. kakkuresepti
- yksinkertaiset komennot
- ehtolauseajatteluun tutustuminen
 - "Kaikki joilla on punaista vaatteissa, nousevat seisomaan."
- ohjelmointisovellukset
 - Box Island (iPad)
- alkeisrobotiikka
 - Bee Bot -robotit

OHJELMOINTIKIELET

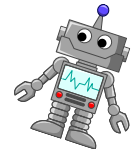
3.-4. luokat

- ohjelmoinnin ydinkäsitteitä
 - toisto eli silmukka
 - ehtolause
- ohjelmointisovellukset
 - Box Island (iPad)
 - Scratch Jr. (iPad)
 - A.L.E.X (iPad)
- robotiikka
 - Bee Bot -robotit
 - LEGO-robotit



5.-6. luokat

- ohjelmoinnin ydinkäsitteitä
 - toisto eli silmukka
 - ehtolause
 - muuttuja
- ohjelmointisovellukset
 - Box Island (iPad)
 - LightBot CodeHour (iPad)
 - A.L.E.X (iPad)
 - Scratch (tietokone)
 - Minecraft
 - Koodaustunti (tietokone)
- robotiikka
 - LEGO-robotit
 - Micro:bit -
 - kuvakepohjainen ohjelmointi



7.-9. luokat

- ohjelmoinnin ydinkäsitteitä
 - toisto eli silmukka
 - ehtolause
 - muuttuja
 - funktio
- ohjelmointisovellukset
 - Scratch (tietokone)
 - Python
 - Kilpikonnagrafiikka
 - Tie koodariksi
- robotiikka
 - LEGO-robotit
 - Micro:bit -
 - kuvakepohjainen ohjelmointi
 - tekstipohjainen ohjelmointi - MicroPython

