

PROGRAMMERING I UNDERVISNINGEN

BEGREPP
Händelse
Algorithm
Kommando
Funktion
Variabel

PROGRAMMERINGSSPRÅK

Basstrukturer i
program-
meringen

**EGNA
PROGRAMMERADE
INNOVATIONER**

God
program-
meringssed

Automation
och
robotik

Planera och bygga
programmerbara
produkter

**ÄMNESÖVERGRIPANDE
HELHETER**

Basbegrepp i
programmeringen

Visuell
programmering

Programmerade
saker i vår
omgivning

STRUKTURER
Kommandoblock
Upprepningsats
Villkorssats

**VI
BEKANTAR
OSS MED
OLIKA
PROGRAMMERINGS-
SPRÅK**

GRUNDPROGRAMMERING

Program-
meringsappar

Grund-
robotik

Enkla
kommandon

Steg för steg
instruktioner

**VI BEKANTAR
OSS MED
PROGRAMMERING
GENOM LEK
OCH SPEL**

PROGRAMMERING UTAN DATOR

Att känna igen
mönster

Problem-
lösning

Skapande av
algoritmer

Lek med
språket

**UTVECKLA
DATALOGISKT
TÄNKANDE**

START

Innokas!

CodeWeek.



Information, uppgifter och tips: www.innokas.fi/sv/material/programmering-i-undervisningen