

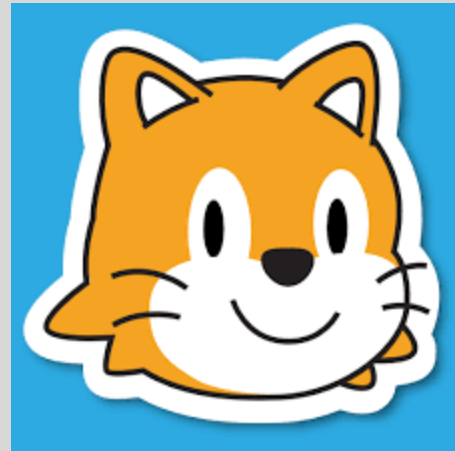
The background is a light pinkish-purple gradient. In the top left, there are two small 3D cubes, one white and one pink, connected by a thin white line. A large, dark pink 3D triangle is positioned at the bottom left. On the right side, there is a network of white dots connected by thin white lines, resembling a molecular or data structure. A dark grey rectangular frame is centered on the page, containing the text. A gold-colored rectangular block is positioned at the top center of the frame.

SCRATCH JR

Perehdytysvideo YouTubessa



Käynnistä iPad ja etsi Scratch jr -sovellus



# Sitten harjoittelemaan!

- Kokeile rakentaa ohjelma, jossa saat kissan tai jonkin muun hahmon liikkumaan ja ääntelemään.
- Kokeile myös vaihtaa jokin taustamaisema, jossa hahmosi liikkuu.

HAHMO

TAUSTA

OHJAUS

KETÄ  
OHJATAAN

MISTÄ  
KÄYNNISTYY

MITÄ TEKEE JA  
KUINKA MONTA KERTAA

LOHKOT



# Ohjelmoinnin harjoittelua alakoulussa

Ohjelmoinnillista ajattelua voi alakouluilla käydä läpi esim. tällaisella mallilla.

**Tavoite on, että 6. luokalla osataan tehdä ohjelma graafisessa ympäristössä ja osataan ohjelmoida robottia toimimaan.** Graafinen ohjelmointiympäristö on sellainen, jossa ohjelmointi tapahtuu valmiita lohkoja asettelemalla, siinä ei kirjoiteta ohjelmaa itse millään ohjelmointikielellä. Tällainen on esim. Scratch

Jokaisella luokalla on hyvä ottaa jotain, jotta taito rakentuu pikku hiljaa.

- Esiopetus: Bee-Bot -robotit
- 1.lk: Scratch-junior -sovellus iPadeilla
- 2.lk: Code.org -sivuston Kurssi 2
- 3.lk Code.org -sivuston Kurssi 3
- 4.lk Sphero-robotit
- 5.lk Scratch.mit.edu -sivusto
- 6.lk Lego Spike PRIME -robotit