

OHJELMOINTI OPETUKSESSA

KÄSITTEET
tapahtuma
algoritmi
muuttuja
komento
funktio

OHJELMOINTIKIELET

Ohjelmoinnin
ydinrakenteet

**HYÖDYNNETÄÄN
OHJELMOINTIA
OMISSA
INNOVAATIOISSA**

Hyvät
ohjelmointi-
käytännöt

Automaatio
ja
robotiikka

Suunnitellaan
ja valmistetaan
ohjelmoitavia
tuotteita

**OPPIAINERAJAT
YLITTÄVÄT
KOKONAISUUDET**

Ohjelmoinnin
ydinkäsitteet

Visuaalinen
ohjelmointi-
ympäristö

Ohjelmoidun
ympäristön
havainnointi

RAKENTEET
komentosarja
toistorakenne
ehtolause

**TUTUSTUTAAN
OHJELMOINTI-
KIELIIN**

Ohjelmointi-
sovellukset

ALKEISOHJELMOINTIA

Alkeis-
robotiikka

Yksinkertaiset
komennot

Vaihteittaiset
toimintaohjeet

**TUTUSTUTAAN
OHJELMOINTIIN
LEIKKIEN JA
PELATEN**

OHJELMOINTIA ILMAN LAITTEITA

Kaavojen
tunnistaminen

Ongelman
ratkaiseminen

Algoritmien
luominen

Kielillä
leikkiminen

**TARVITTAVAT
AJATTELUN
TAIDOT**

LÄHTÖ

Innokas!

CodeWeek.

