**Valinnaisaineen opetussuunnitelma: Tietotekniikka Peliohjelmointi**

|  |
| --- |
| Tyyppi: \_\_\_\_ Taide- ja taitoaineiden valinnaiset aineet  \_\_\_x\_ Valinnaiset aineet  Luokka-aste: 3 lk \_\_\_ 4 lk \_\_\_ 5 lk \_\_\_ 6 lk \_\_\_ 7 lk \_\_\_ 8 lk \_\_x\_ 9 lk \_\_\_  Oppiaine: Peliohjelmointi  Viikkotuntimäärä: 1  Laaja-alaisen osaamisen alue:  L1 Ajattelu ja oppimaan oppinen \_\_\_\_\_\_\_  L2 Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu \_\_\_\_\_\_\_  L3 Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot \_\_\_\_\_\_\_  L4 Monilukutaito \_\_\_\_\_\_\_  L5 Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen \_\_\_x\_\_\_\_\_  L6 Työelämätaidot ja yrittäjyys \_\_\_\_\_\_\_\_  L7 Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävän tulevaisuuden rakentaminen \_\_\_\_\_\_\_ |
| Tavoitteet:  Ohjelmoinnin perusasioiden harjoittelu.  Graafisen ohjelmoinnin peruskäsitteet.  Oppilas osaa ohjelmoida tietokoneella oman idean mukaisen tietokonepelin. |
| Sisällöt:  ohjelmointivälineet  ohjelman rakenne  pelin suunnittelu  pelin ohjelmoiminen  testaus ja pelaaminen |
| Oppimisympäristöihin, työtapoihin, tukeen ja ohjaukseen liittyvät erityispiirteet (jos tarpeen)  Opiskelu perustuu tietokoneella työskentelyyn ohjattujen harjoitusten ja oppilastöiden muodossa. Kurssin alkupuolisko käytetään graafisen ohjelmointiympäristön käytön opetteluun. Loppupuoliskolla oppilaat suunnittelevat ja ohjelmoivat oman pelin. Ohjelmoimista opetellaan käyttäen Kodu-ohjelmointiympäristöä tai muuta vastaavaa graafista ohjelmointikieltä. |
| Arviointikriteerit: Huom. Jos 2vvh, pitää olla myös Hyvän osaamisen kriteerit  Hyväksytty / hylätty. Hyväksyttyyn arvosanaan vaaditaan, että oppilas osallistuu oppitunneille, työskentelee ohjeiden mukaan sekä suunnittelee ja ohjelmoi oman pelin. |