**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: PeliohjelmointiViikkotuntimäärä: 1Laaja-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: ohjelmointivälineetohjelman rakennepelin suunnittelupelin ohjelmoiminentestaus 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 kriteeritHyväksytty / hylätty. Hyväksyttyyn arvosanaan vaaditaan, että oppilas osallistuu oppitunneille, työskentelee ohjeiden mukaan sekä suunnittelee ja ohjelmoi oman pelin. |