

Kopioitu: [Bee-Bot on helppo askel ohjelmoinnin maailmaan \(tevilla.fi\)](https://tevilla.fi)

Seikkailukarttamatossa ja seikkailukartassa on kymmenen erilaista kuvaa: reppu, vuori, puu, telta, lintu, nuotio, sateenkaari, niitty, leopardi ja linna. Nämä samat kuvat löytyvät myös kaksipuoleisten seikkailukorttien toiselta puolelta. Seikkailukorttien kuvapuolen toiselle puolelle kiinnitetään tehtäväkortteja. Ideana on se, että oppilas ohjaa Bee-Bot-robotia seikkailukarttamatolla seikkailukortteihin kiinnitettyjen tehtäväkorttien ohjeistuksien mukaisesti. Kun oppilas menee kartalla esimerkiksi ruutuun, jossa on reppu, kääntää hän reppuseikkailukortista esille tehtävän. Kun oppilas on tehnyt kyseistä kuvaa vastaavan tehtävän, hän merkitsee sen seikkailukartaansa rastilla.

Ohje alkuun:

- **Seikkailukarttamatto kootaan A3 paperille tulostetuista osista. Tulosta osat, laminoi ja kiinnitä ne toisiinsa. A3 koko on tärkeä, jotta osat ovat oikean kokoisia Bee-Botin liikkeille.**
- **Tulosta ja laminoi seikkailukartat ja seikkailukortit.**
- **Kiinnitä seikkailukortteihin tehtäväkortteja. Voit käyttää tekemiäni valmiita tehtäväkortteja tai keksiä myös itse omia.**
- **Asettele seikkailukortit seikkailukarttamaton viereen kuvapuoli ylöspäin niin, etteivät tehtäväkortit näy oppilaille valmiiksi. Tehtävä katsotaan vasta, kun oppilas on kyseistä kuvaa vastaavassa ruudussa.**

Olen suunnitellut kaksi erilaista tehtäväkorttityyppiä, joista molemmat liittyvät nimenomaisesti ohjelmoinnin harjoitteluun. Mikään ei kuitenkaan estä sinua tekemästä itse tehtäväkortteja, jotka liittyisivät muihinkin sisältöihin. Suunnittelemani tehtäväkorttityypit ovat reitin suunnittelu ja koordinaatistosta hakeminen.

Suunnittele reitti -tehtäväkortit

Näiden korttien avulla oppilas pääsee pohtimaan vaiheittaisia toimintaohjeita Bee-Bot -robotille. Oppilaan tehtävänä on ohjata Bee-Bot -robotti kulkemaan kortissa näkyvien kuvien ja niitä vastaavien ruutujen läpi tehtäväkortissa esitetyssä järjestyksessä. Oppilas voi ohjata Bee-Bot -robotin kuvasta toiselle joko pysähtyen välissä tai laatimalla yhtäjaksoisen toimintaohjeen ruudusta yksi ruutuun kolme. Tämä tehtävä eriyttää lähtökohtaisesti jo hyvin.

Esimerkki käytöstä:

1. Oppilas on seikkailukarttamatolla ruudussa, jossa on sateenkaari.
2. Oppilas nostaa sateenkaarta vastaavan seikkailukortin.
3. Seikkailukortin toiselta puolelta paljastuu vieressä olevan kuvan vasemmassa ylä laidassa oleva tehtäväkortti.
4. Oppilas suunnittelee reitin, joka lähtee sateenkaariruudusta ja etenee leopardiruudun kautta linturuutuun.
5. Oppilas on suorittanut tehtävän, kun hän on linturuudussa. Tällöin hän tai hänen parinsa nostaa lintua vastaavan seikkailukortin ja sama kaava toistuu.



Hae koordinaatista -tehtäväkortit

Näiden korttien avulla oppilas pääsee harjoittamaan koordinaatiston lukemista ja Bee-Bot -robotin ohjaamista haluttuun koordinaattiin kartalla. Oppilaan tehtävänä on ohjata Bee-Bot -robotti kulkemaan kortissa näkyvän koordinaatin luokse.

Esimerkki käytöstä:

1. Oppilas on seikkailukarttamalla jossakin ruudussa.
2. Oppilas nostaa kyseistä ruutua vastaavan seikkailukortin.
3. Seikkailukortin toiselta puolelta paljastuu vieressä olevan kuvan vasemmassa ylä laidassa oleva tehtäväkortti.
4. Oppilas etsii koordinaatin kartasta ja ohjaa Bee-Bot -robotin kyseiseen ruutuun.
5. Oppilas on suorittanut tehtävän, kun hän on tehtäväkorttia vastaavassa koordinaatissa. Tällöin hän tai hänen parinsa nostaa kyseistä ruutua vastaavan seikkailukortin ja sama kaava toistuu.

