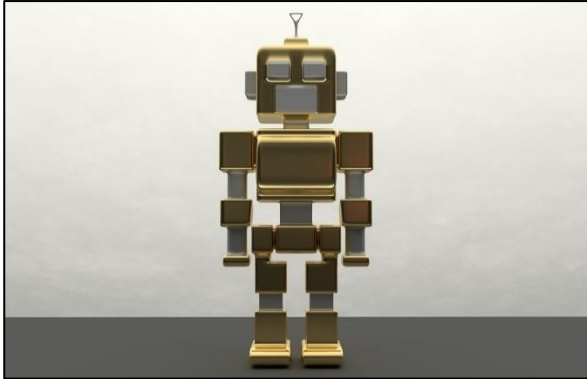


Ohjelmointiosaaminen, 3-5v



Robottileikki

Välineet: Suuri tila

Sovellukset: -

Käyttöohjeet: -

Toteutus:

Lapset ovat robotteja, jotka toimivat annettujen ohjeiden mukaisesti. Aluksi aikuinen antaa helppoja, yksiosaisia komentoja esim. "ota kolme askelta eteenpäin". Leikin jatkuessa komennot monimutkaistuvat esim. "ota kolme askelta eteenpäin ja hyppää", "ota kolme askelta eteenpäin, hyppää ja pyörähdä ympäri" jne.

Leikkiä voi leikkiä myös pareittain, jolloin lapset pääsevät ohjelmoimaan toisiaan. Haastetta saa pilkkomalla komennot mahdollisimman pieniin ja moneen osaan.

Tavoitteet:

Kielten rikas maailma: harjaannutaan ottamaan kielen avulla haltuun erilaisia tilanteita ja toimimaan vuorovaikutuksessa muiden kanssa.

Osallistuminen ja vaikuttaminen: tuetaan lasten keskinäistä yhdessä toimimista ja leikkiä, joka edellyttää luottamusta, sääntöjen ja sopimusten noudattamista.

Ohjelmointiosaaminen: ohjelmoinnillinen ajattelu.

Esimerkki: Kellarpellon päiväkot / Pauliina

