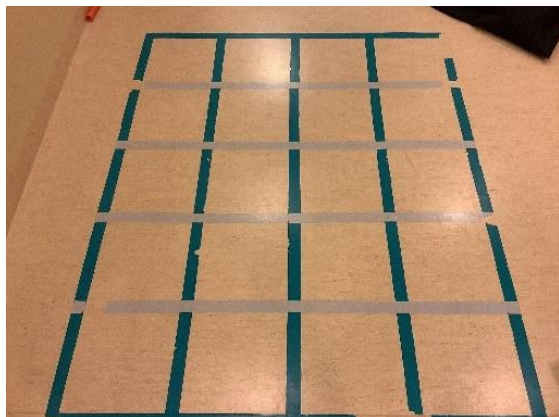




Savonlinna

Ohjelmointiosaaminen, Eskarit



Robottileikki

Välineet: esim. lattiaan teipattu ruudukko

Sovellukset: -

Käyttöohjeet: -

Toteutus:

Leikitään robotteja ja annetaan ohjeita ihmisrobotille mm. sanallisesti, koskettamalla tai kuvien (nuolikorttien) avulla. Asetetaan jokin esine, lelu, kirjain tms. johonkin kohti lattialla olevaa ruudukkoa ja ohjataan robottikaveri kyseisen kohteen luokse.

Sanallisesti ohjeita voidaan antaa aluksi yksinkertaisesti esim. "Liiku eteenpäin" "Pysähdy" "Käänny oikealle" "Jatka suoraan eteenpäin" jne. Haastetta voidaan lisätä antamalla ohjeita ruuduittain: "Liiku kaksi ruutua eteenpäin" "Käänny oikealle" "Jatka suoraan kaksi ruutua" jne.

Ohjeistuksen voi tehdä myös kosketuksella esim. eteenpäin (kosketetaan selkää), vasemmalle (kosketetaan vasenta olkapäätä) jne. tai nuolikortteja hyödyntämällä.

Tavoitteet:

Kielen rikas maailma: vahvistetaan lasten kielellistä toimijuutta ja osallisuutta harjoittelemalla kertomista sekä ohjataan ymmärtämään, muistamaan ja arvioimaan kuulemaansa.

Ajattelu ja oppiminen: kannustetaan lapsia sinnikkyYTEEN ja ohjataan suuntaamaan sekä ylläpitämään tarkkaavaisuuttaan.

Ohjelmointiosaaminen: ohjelmoinnillinen ajattelu.

Esimerkki: Asemantien päiväkot / Niina H.

