

Oppitunti 21: Päättöprojekti III

Ohjelmoinnin keskeiset käsitteet	Suunnitteluprosessi, modulaarisuus
Luku- ja kirjoitustaidon keskeiset käsitteet	Kirjoitusprosessi, äännetietoisuus
Myönteiset teknologia-aidot	Sisällön luominen, luovuus
Hyveiden paletti	Uteliaisuus, kärsivällisyys, myönteisyys
Tunnin jälkeen lapset osaavat...	• Suunnitella tarinaan vaihtoehtoisia lopetuksia suunnittelupäiväkirjan kysymysten avulla. • Luoda tarinaan vaihtoehtoisen lopetuksen ScratchJr-projektissaan. • Muuttaa olemassa olevaa ScratchJr-projektia lisäämällä Hassut hurjat hirviöt -tarinaan uuden hahmon.
Sanasto	• Vaihtoehtoinen lopetus: tarinan mahdollinen lopetus, joka poikkeaa alkuperäisestä
Opettajan esivalmistelut	• Lue tuntisuunnitelma. • Tulosta 21. oppitunnin suunnittelupäiväkirja jokaiselle lapselle tai käytä Koko suunnittelupäiväkirjaa. • Avaa Lisähahmokysymykset-diaesitys valmiiksi seinälle heijastamista varten.

Lämmittely

- **Arvaa kuka?** (*Aikaehdotus: 5 minuuttia*)
 - Valitse itsellesi hahmo ja anna lasten arvata, ketä esität.
 - Jos tunnet lapset hyvin, valitse hahmoksesi joku heistä.
 - Tai valitse esim. jokin kirjojen tai ScratchJr:n hahmoista.
 - Esim. Fredrika - pitää kirjoittamisesta ja leipomisesta.
 - Esim. Kissa - oranssi, pitää ohjelmoitavana olemisesta.
 - Laita lapset keksimään kysymyksiä, joihin voit vastata “kyllä” tai “ei” ja joilla lapset voivat saada esittämäsi hahmon selville. Kirjaa lasten kysymykset muistiin [Lisähahmokysymykset](#)-dioihin.
 - Esim. onko hahmosi kuvitteellinen / oikeasti olemassa?

Alkupiiri

- **Vaihtoehtoinen lopetus ja lisähahmo** (*Aikaehdotus: 10 minuuttia*)
 - Palatkaa viime tunnin keskusteluun **vaihtoehtoisista lopetuksista**. Miettikää, miten tarina muuttuisi, jos...
 - Tarinassa olisi uusia hahmoja?
 - Tarina päättyisi eri tavalla?
 - Ohjeet omaan projektiin
 - Lapset tekevät kahdella edellisellä tunnilla luomaansa projektiin uuden lopetuksen muuttamalla viimeistä sivua. Lapset lisäävät hirmujen tanssiin uuden hahmon.

Lukitaitotyöskentely

- **Oman projektin suunnittelua** (*Aikaehdotus: 10 minuuttia*)
 - Lapset kirjoittavat [suunnittelupäiväkirjaan](#) suunnitelmiaan viimeisen sivun muutoksista ja lisähahmostaan.
 - Muutokset viimeiseen sivuun - mitä muuttaisit?
 - Uusi hahmo - kenet haluaisit vierailulle tarinaasi?

ScratchJr-työskentely

Kokeilevaa ilmaisua:

- **Oman projektin ohjelmointi** (*Aikaehdotus: 10 minuuttia*)
 - Lapset ohjelmoivat muutoksia tarinansa viimeiselle sivulle. Lapset liittävät uuden ScratchJr-hahmon hirmujen tanssiin kopioimalla sille toisen hahmon komentosarjan.

Loppupiiri

- **Kysymyksiä lisähahmosta** (*Aikaehdotus: 10 minuuttia*)
 - Leikitään lämmittelyssä leikittyä Arvaa kuka -leikkiä koko luokan kanssa tai pienissä ryhmissä. Yksi lapsista vastaa luokan tai oman ryhmänsä kysymyksiin joko kyllä tai ei, ja muut yrittävät arvata, minkä hahmon lapsi lisäsi tarinaansa.
 - Ota [Lisähahmokysymykset](#)-diasarja esille avuksi kysymysten keksimiseen.