

Oppitunti 10: Täytettä tarinankerronnan työkalupakkiin

Ohjelmoinnin keskeiset käsitteet	Suunnitteluprosessi, esitys, virheenkorjaus
Luku- ja kirjoitustaidon keskeiset käsitteet	Kirjoitusprosessi, muokkaus ja yleisön huomioon ottaminen
Myönteiset teknologia-aidot	Luovuus, sisällön luominen
Hyveiden paletti	Rehellisyys, armollisuus, avuliaisuus, uteliaisuus, avoimuus
Tunnin jälkeen lapset osaavat...	• Käyttää sivunvaihtolohkoa ScratchJr:ssa • Käyttää Kasvata-, Kutista-, Piilota- ja Näytä-lohkoja ScratchJr:ssa • Arvioida projektiaan suunnittelupäiväkirjan ohjeiden avulla
Sanasto	• Muokata: tehdä muutoksia, jotka parantavat lopputulosta
Opettajan esivalmistelut	• Lue tuntisuunnitelma • Tulosta 10. tunnin suunnittelupäiväkirja jokaiselle lapselle tai käytä Koko suunnittelupäiväkirjaa. • Tutustu projektiin katsomalla esimerkkiprojekteja.

Lämmittely

- **Koodari käskee - muuta kokoa!** (Aikaehdotus: 5 minuuttia)
 - Anna lapsille seuraavia ohjeita koodari käskee -leikissä
 - Kasva tosi isoksi.
 - Kutistu tosi pieneksi.
 - Veny tosi pitkäksi.
 - Piiloudu.

Alkupiiri

- **Fredrikan ikävaiheet** (Aikaehdotus: 5 minuuttia)
 - Kerro Fredrikan eri ikävaiheista. Fredrika kasvaa tarinan myötä. Tarinan alussa Fredrika on pikkutyttö, joka opettelee lukemaan ja kirjoittamaan. 19-vuotiaana hänen kotikaupunkinsa palaa. Fredrika menee 23-vuotiaana naimisiin Johan Ludvig Runebergin kanssa ja synnyttää kahdeksan lasta. 30-vuotiaana Fredrika muuttaa Porvooseen ja kirjoittaa siellä ensimmäisen kirjansa, jonka hän kuitenkin polttaa. Fredrika jatkaa kuitenkin kirjoittamista ja 51-vuotiaana hän julkaisee

kirjan Rouva Katariina Boije ja hänen tyttärensä, joka on Suomen ensimmäisiä historiallisia romaaneja. Kasvaessaan aikuiseksi Fredrika kasvaa myös pituutta.

- Kerro, että tänään opetellaan kasvattamaan, kutistamaan, piilottamaan ja näyttämään asioita ScratchJr:ssa.

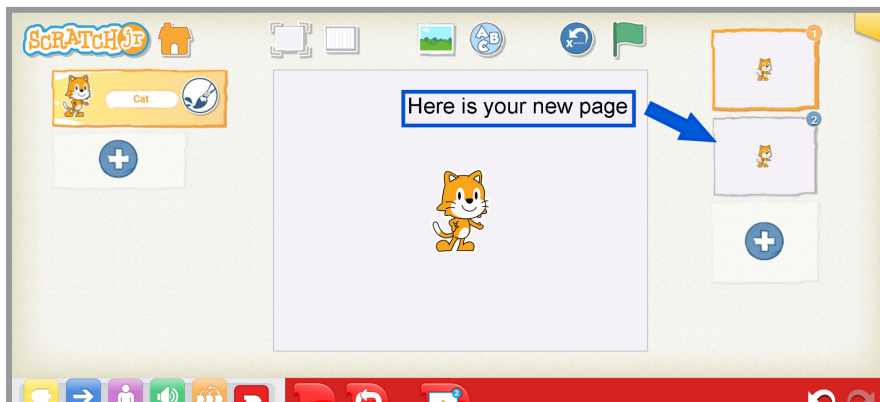
ScratchJr-työskentely

Rakennehaaste:

- **Vaihda sivua** (*Aikaehdotus: 5 minuuttia*)
 - Esittele sivunvaihtolohko
 - Tarinan jatkaminen seuraavalla sivulla tapahtuu päättämällä yksi ohjelmista punaiseen lopetuslohkoon, jossa on kuva seuraavasta sivusta. Näin syntyy sivunvaihtofunktio:
 1. Lisää uusi sivu.



2. Sivun lisäämisen jälkeen sivunvaihtolohko ilmestyy punaisten lopetuslohkojen valikoimaan.

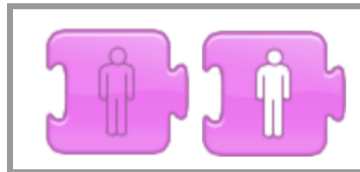


3. Lisää sivunvaihtolohko ohjelmasi loppuun ensimmäisellä sivulla. Näin sivu vaihtuu ohjelman päätyttyä.

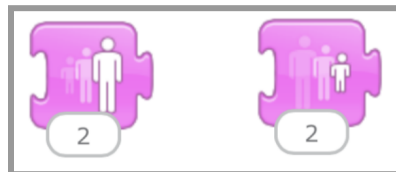


- **Piilota/Näytä & Kasvata/Kutista** (Aikaehdotus: 5 minuuttia)

- Esittele Piilota/Näytä-lohkot: Näytä, kuinka Piilota-lohkon lisääminen hahmon koodiin saa hahmon katoamaan! Hahmon saa uudelleen näkyviin Näytä-lohkokilla.



- Käytä sitten Kasvata- ja Kutista-lohkoja esitelläksesi, miltä näyttää, kun hahmo kasvaa.



- Kokolohkojen parametrit: kerro lapsille, että kuten liikelohkojen parametreilla voitiin määrätä, montako askelta hahmo ottaa, kokolohkoillakin on parametrit, joilla voidaan määrätä, kuinka paljon hahmo kasvaa.

- Esittele Palauta koko -lohko: Näytä, että Palauta koko -lohkon lisääminen hahmon koodiin palauttaa hahmon alkuperäiseen kokoonsa.



- Takaisin tarinaan! Kerro, että tarinaan voidaan lisätä uusia sivuja, joilla Fredrika kasvaa. Kerro, että seuraavaksi ohjelmoidaan uusi osa Fredrikan tarinasta - nuoruus.

Kokeilevaa ilmaisua:

- **Uusi sivu violetteille lohkoille** *(Aikaehdotus: 10 minuuttia)*
 - Ohjaa lapsia lisäämään oppitunnilla 9 aloitettuun tarinaan uusi sivu Adan elämän seuraavaa vaihetta varten.
 - Muistuta, että tarinassa Fredrika kasvaa aikuiseksi. Siksi myös aikasemmin luotu osa tarinasta saattaa tarvita jotain uutta alkuun tai loppuun.
 - Rohkaise lapsia käyttämään violetteja lohkoja (Piilota/Näytä, Kasvata/Kutista, Palauta koko) sen ilmaisemiseen, että Fredrika on tarinan alussa nuorempi.
 - Pyydä lapsia näyttämään ohjelmaansa jollekin toiselle lapselle.

Lukitaitotyöskentely

- **10. oppitunnin suunnittelupäiväkirja** *(Aikaehdotus: 10 minuuttia)*
 - Suunnittelupäiväkirjassa lapset vastaavat näihin kysymyksiin Fredrika-tarinansa muokkaamiseen liittyen:
 - Haluaisitko muuttaa Fredrika-tarinaasi tai lisätä jotakin?
 - Miten voisit parantaa tarinaasi? Mitä yksityiskohtia voisit lisätä?

Loppupiiri

- **Suunnittelupäiväkirjojen jakaminen** *(Aikaehdotus: 5 minuuttia)*
 - Lapset jakavat suunnittelupäiväkirjamerkintöjään muille.