

1. - 2. lk ohjelmointitaidot

Tavoite	Polku
Oppilas oppii lineaarisen ajattelutavan	Oppilas osaa ottaa vastaan ja antaa vaiheittaisia toimintaohjeita.
Peräkkäisten toimintaohjeiden noudattaminen	Oppilas osaa ottaa vastaan ja antaa vaiheittaisia toimintaohjeita. Oppilas harjoittelee pelien ja leikkien avulla ohjelmoinnin perusteita.
Peräkkäisten toimintaohjeiden tuottaminen	Oppilas osaa ottaa vastaan ja antaa vaiheittaisia toimintaohjeita. Oppilas harjoittelee pelien ja leikkien avulla ohjelmoinnin perusteita. Oppilas harjoittelee ohjelmointia robottien tai jonkin oppimisohjelman avulla.