

Oppitunti 8: Hahmottelua

Ohjelmoinnin keskeiset käsitteet	Suunnitteluprosessi
Luku- ja kirjoitustaidon keskeiset käsitteet	Kirjoitusprosessi
Myönteiset teknologia-aidot	Viestintä, sisällön luominen, luovuus
Hyveiden paletti	Uteliaisuus, avoimuus, sinnikkyys
Tunnin jälkeen lapset osaavat...	• Tunnistaa kirjoittamisen ja ohjelmoinnin samankaltaisuuksia. • Tunnistaa tarinan hahmoja. • Suunnitella uuden hahmon ScratchJr:ssa. • Lisätä tekstiä projektiin ScratchJr:n tekstityökalulla.
Sanasto	• Nimike: kirjan tai projektin nimi • Kirjailija: kirjan kirjoittaja
Opettajan esivalmistelut	• Lue tuntisuunnitelma • Avaa suunnitteluprosessikaavion diaesitys valmiiksi seinälle heijastamista varten. • Hanki tai lainaa kirjastosta Fredrika tai jokin muu päähenkilön lapsuudesta alkava elämäkerta.

Lämmittely

- **Suunnitteluprosessilaulu** (Aikaehdotus: 5 minuuttia)
 - Heijasta [suunnitteluprosessikaavio](#) seinälle. Laulakaa [suunnitteluprosessilaulu](#).

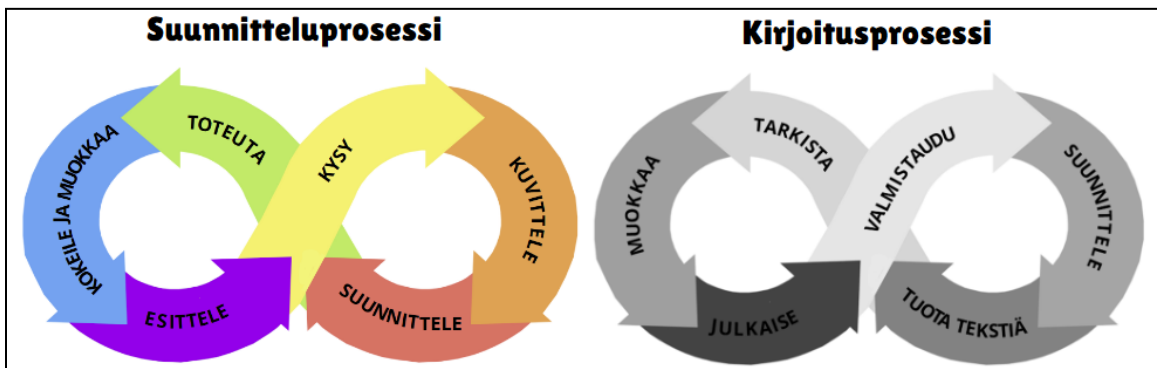
[\(Tuiki tuiki tähtösen sävelellä\)](#)
[Kyselen, kuvittelen, suunnittelen harkiten.](#)
[Suunnitelman toteutan, kokeilen ja parannan.](#)
[Kun saan valmiin teoksen, muille esittelen sen.](#)

Alkupiiri

- **Suunnitteluprosessi ja kirjoitusprosessi** (Aikaehdotus: 10 minuuttia)
 - Keskustelua ohjelmiston suunnittelun ja kirjan kirjoituksen prosessien yhtäläisyyksistä.
 - Näytä lapsille [suunnitteluprosessikaavio ja kirjoitusprosessikaavio](#). Kerro, että näihin molempiin luoviin prosesseihin tarvitaan kuvittelua, suunnittelua,

toteuttamista, muokkaamista, palautteen saamista ja muille esittelyä. Sekä ohjelmoijat että **kirjailijat** muuttavat ideat projekteiksi, joiden tuotokset jaetaan muiden kanssa. Kysy lapsilta, mihin muuhun tekemiseen liittyy prosessi (esim. ruoanlaitto, maalaus, kehittyminen urheilussa jne.)

- Miettikää, mitä yhteistä ja eroa on ohjelmoijilla ja kirjailijoilla. Kirjoitusprosessi: aivan kuten ohjelmoijat suunnittelevat ja toteuttavat projekteja suunnitteluprosessin avulla, kirjailijat käyvät läpi kirjoitusprosessin, jossa pyöritellään ideoita, tuotetaan tekstiä, tehdään parannuksia ja esitellään työ muille. Myös kirjoitusprosessi on syklinen: siinä ei ole mitään tiettyä aloitus- tai lopetuskohtaa ja eri vaiheita voi mennä eteen- ja taaksepäin!



Lukitaitotyöskentely

- Lue [Fredrika](#) (Aikaehdotus: 10 minuuttia)
 - Selitä tarinan sanastoa tarvittaessa.
 - Keskeytä lukeminen välillä ja varmista, että lapset ovat ymmärtäneet tekstin.

ScratchJr-työskentely

Rakennehaaste: (Aikaehdotus: 5 minuuttia)

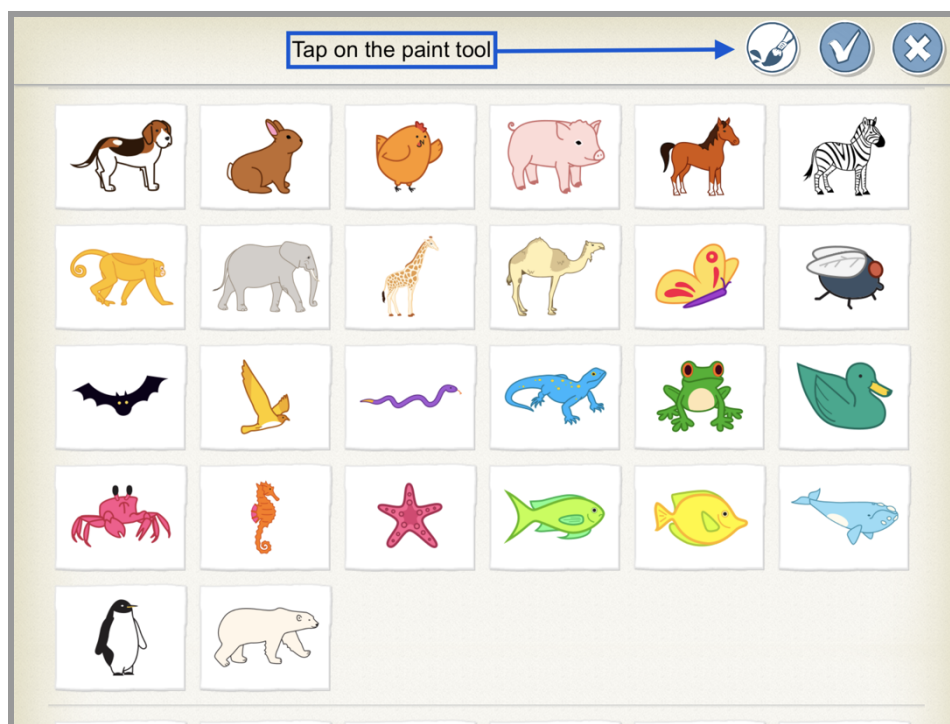
1. Maalaustyökalu

Kerro lapsille, että nyt he saavat tehdä oman Fredrikan ScratchJr:lla! Esittele maalaustyökalu:

1. Napauta plus-merkkiä lisätäksesi hahmon.



2. Valitse hahmo muokattavaksi tai piirrä oma maalaustyökalun avulla.



3. Neuvo lapsia maalaustyökalun käytössä alla olevan ohjeen avulla.

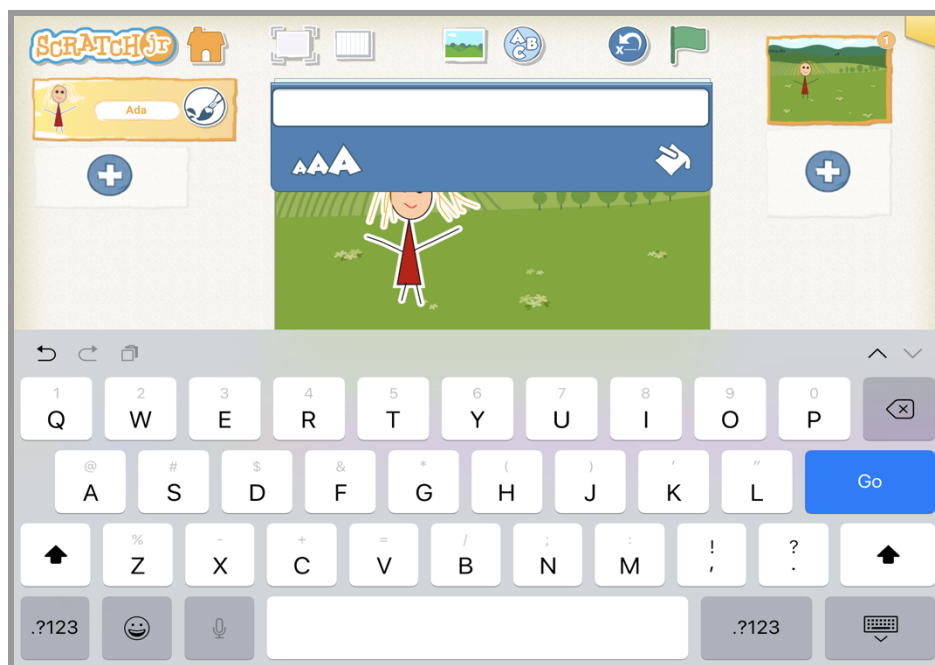


2. Tekstin lisääminen

- Lapset voivat lisätä kuvaan otsikon, nimetä hahmon tai kirjoittaa kuvaan oman nimensä näin:



1. Napauta tekstipainiketta. Teksti-ikkuna avautuu.



2. Lapset voivat kirjoittaa tekstiä laitteen näppäimistöllä.

3. Valmista tekstilaatikkoa voi liikutella ikkunassa raahaamalla sitä.



Huom: Hahmoja voi liikutella ja ohjelmoida, mutta taustoja ei.

Kokeilevaa ilmaisua:

1. Tee oma Fredrika (Aikaehdotus: 10 minuuttia)

- Näytä lapsille muutamia kuvia kirjasta.
 - Kysy kysymyksiä Fredrikan ulkonäöstä.
 - Esim. “Minkä väriset hiukset Fredrikalla on?” “Mitä Fredrikalla on päällään?”
- Lapset suunnittelevat oman Fredrikan maalaustyökalulla.

Loppupiiri

- **Tuotosten jakaminen (Aikaehdotus: 5 minuuttia)**
 - Lapset näyttävät työnsä luokalle. Pyydä heitä kertomaan Fredrikastaan ja tee huomioita siitä, kuinka jokaisen Fredrika on omanlainen. Pyydä lapsia kertomaan, mitä työkaluja he käyttivät hahmon tekemiseen.