

## Oppitunti 24: Päätöprojeffin esittely

|                                              |                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ohjelmoinnin keskeiset käsitteet             | Suunnitteluprosessi, algoritmit                                                                                                                                                                      |
| Luku- ja kirjoitustaidon keskeiset käsitteet | Kirjoitusprosessi, jäsentäminen                                                                                                                                                                      |
| Myönteiset teknologia-aidot                  | Yhteisöllisyys                                                                                                                                                                                       |
| Hyveiden paletti                             | Kiitollisuus, avuliaisuus, myönteisyys, uteliaisuus                                                                                                                                                  |
| Tunnin jälkeen lapset osaavat...             | <ul style="list-style-type: none"><li>• Esiintyä luokan edessä vastaten opettajan apukysymyksiin</li><li>• Jakaa valmiit ScratchJr-työnsä muille.</li></ul>                                          |
| Sanasto                                      |                                                                                                                                                                                                      |
| Opettajan esivalmistelut                     | <ul style="list-style-type: none"><li>• Lue tuntisuunnitelma</li><li>• Tulosta <a href="#">24. oppitunnin suunnittelupäiväkirja</a> tai käytä <a href="#">Koko suunnittelupäiväkirjaa</a>.</li></ul> |

### Lämmittely

- **Tanssi hirmujen tanssi** (*Aikaehdotus: 5 minuuttia*)
  - Tanssikaa yhdessä hirmujen tanssi *Hassut hurjat hirviöt* -kirjasta. Musiikiksi sopii esimerkiksi [Hertan Jumppa](#).

### Päätöprojeffin esittely

 (*Aikaehdotus: 20 minuuttia*)

- Leikkikää, että olette projektimuseossa esittelemässä projektejanne.
- Jaa ryhmä puoliksi. Toinen puoli esittelee omaa projektiaan toiselle puolelle, joka kiertele museossa katselemaan projekteja. Laita ajastin hälyttämään 10 minuutin kuluttua.
- Rohkaise lapsia esittämään kysymyksiä.
- Apukysymyksiä:
  - Kuka on bonushahmosi?
  - Miten muutit tarinan loppua?
  - Millaisia lohkoja olet käyttänyt ohjelmassasi?
- Anna lapsille lista projekteissa mahdollisesti esiintyvistä elementeistä ja laita lapset etsimään niitä toisten projekteista museossa liikkueensa.
- Kun aika päättyy, ryhmät vaihtavat osia (esittelijöistä tulee museokävijöitä ja kävijöistä esittelijöitä).

### Lukitaitotyöskentely

- **24. oppitunnin suunnittelupäiväkirja** (*Aikaehdotus: 10 minuuttia*)
  - Lapset vastaavat suunnittelupäiväkirjoissaan seuraaviin tehtäviin:
    - Piirrä tai kirjoita jostakin asiasta, jonka olet oppinut.
    - Piirrä tai kirjoita, mikä on lempijuttusi ScratchJr:ssa.

### Loppupiiri

- **Ohjelmoinnin tulevaisuus** (*Aikaehdotus: 10 minuuttia*)
  - Kehu ja kiitä lapsia projektien eteen tehdystä työstä ja hienosta suoriutumisesta koko kurssin aikana.
  - Keskustelkaa yhtenä ryhmänä ohjelmoinnin tulevaisuudesta näiden apukysymysten avulla:
    - Mikä on paras asia, jonka he ovat oppineet ScratchJr:lla?
    - Millaista projektia he haluaisivat tehdä seuraavaksi? Tai minkä taidon he haluaisivat oppia seuraavaksi?
    - Jos mietitään laajemmin kuin vain ScratchJr:ia, millaista teknologiaa he haluaisivat olla mukana suunnittelemassa tai ohjelmoimassa?
  - Kerro, että nyt kun he ovat suorittaneet tämän kurssin, he ovat ohjelmoinnin tulevaisuus! Kasvaessaan isommiksi he voivat oppia kehittämään ja toteuttamaan omia ideoitaan entistä paremmin!
  - Laulakaa ja leikkikää siivouslaulu vielä viimeisen kerran.

(Hämä-hämähäkin sävelellä)  
*Sammutetaan laitteet, laitetaan ne pois.  
Että ensi kerralla yhtä hauskaa ois,  
kävellen me viemme laitteet paikalleen.  
Pian saamme käyttää niitä uudelleen.*