

Oppitunti 14: Uusia alkuja

Ohjelmoinnin keskeiset käsitteet	Ohjausrakenteet
Luku- ja kirjoitustaidon keskeiset käsitteet	Kirjallisuuden keinot
Myönteiset teknologiataidot	Sisällön luominen, yhteistyö, viestintä
Hyveiden paletti	Uteliaisuus, kärsivällisyys, sinnikkyys, avoimuus
Tunnin jälkeen lapset osaavat...	• Tunnistaa mahdollisia tilanteita jokapäiväisessä elämässä. • Käyttää Aloita törmäyksestä ja Aloita napautuksesta -lohkoja ScratchJr:ssa • Käyttää pysäytyslohkoa ScratchJr:ssa
Sanasto	• Ehto: jotakin, minkä pitää tapahtua ennen kuin jonkin muu voi tapahtua
Opettajan esivalmistelut	• Lue tuntisuunnitelma • Tulosta 14. oppitunnin opitun tarkistus tai avaa 14. oppitunnin opitun tarkistus -diat.

Lämmittely

- **Neljä nurkkaa** (*Aikaehdotus: 10 minuuttia*)
 - Määritä pelialueeksi luokkahuoneen neljä nurkkaa, maton neljä kulmaa tai avoin alue.
 - Yksi lapsista (tai opettaja) seisoo huoneen keskellä ja sulkee silmänsä. Muut lapset menevät huoneen nurkkiin. Kun kaikki ovat jossakin nurkassa, keskellä olija osoittaa satunnaisesti yhtä nurkkaa ja avaa silmänsä. Kaikki siinä nurkassa olijat putoavat pelistä. Tätä toistetaan, kunnes jäljellä on 1-3 lasta.
 - Jos aikaa jää, edellisen pelin voittaja voi olla keskellä seuraavassa pelissä.

Alkupiiri

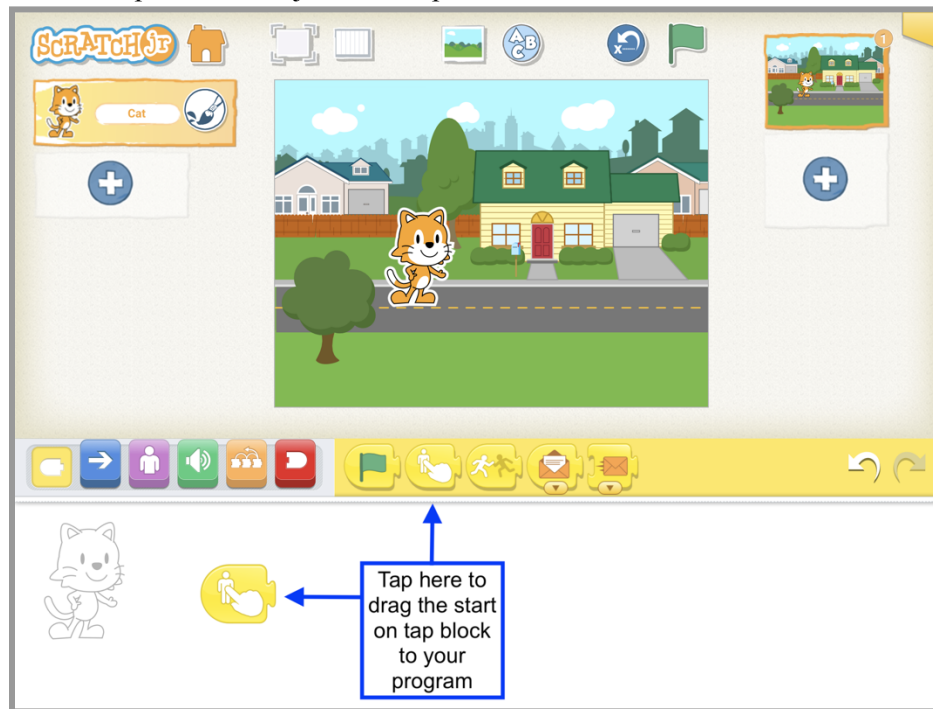
- **Mikä on ehtolause?** (*Aikaehdotus: 5 minuuttia*)
 - Käykää läpi neljän nurkan peliä. Jos pelaajan nurkkaa osoitettiin, pelaaja putosi pelistä. Tietääkseen, oliko yhä mukana pelissä, piti katsoa, mihin nurkkaan keskellä olija osoitti. Tätä kutsutaan **ehtolauseeksi**.

- Ehtolause tarkoittaa asiaa, jonka täytyy tapahtua ennen kuin seuraava asia voi tapahtua. Keskustelkaa seuraavista esimerkeistä:
 - Mistä tiedät, pitääkö ulos mennessä laittaa takki päälle? (Onko kylmä, sataako)
 - Mitä pitää tapahtua ennen kuin oppilas saa puhua luokassa? (Opettaja antaa puheenvuoron)
 - Mitä pitää tehdä ennen syömistä? (Pestä kädet)
 - Mitä pitää tarkistaa ennen kuin saa ajaa autolla liikennevaloista? (Että valo on vihreä)

ScratchJr-työskentely

Rakennehaaste:

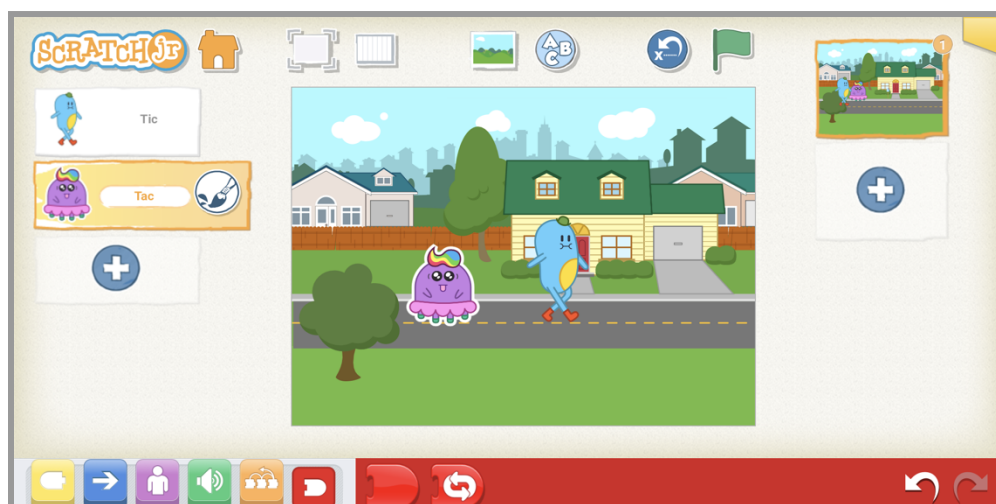
- Aloita napautuksesta/törmäyksestä, pysähdy (*Aikaehdotus: 10 minuuttia*)
 - Esittele Aloita napautuksesta -lohko.
 - Näytä, että tämän lohkon laittaminen hahmon koodin alkuun saa hahmon aloittamaan ohjelmansa vasta, kun hahmoa napautetaan sormella. Näytä tämä esitysnäkymässä, että lapset näkevät eron Aloita vihreästä lipusta-lohkon ja Aloita napautuksesta -lohkon välillä.



- Esittele pysäytyslohko ja Aloita törmäyksestä -lohko.



- Näytä, miten ScratchJr:n pysäytyslohkoa ja Aloita törmäyksestä -lohkoa käytetään. Pysäytyslohkolla voidaan pysäyttää kaikki tietyn hahmon käynnissä olevat ohjelmat lohkon sisältämää ohjelmaa lukuun ottamatta. Aloita törmäyksestä -lohkolla voidaan laittaa hahmon ohjelma alkamaan siitä, kun jokin toinen hahmo törmää hahmoon. Näiden lohkojen käytön opettamiseen tarvitaan kaksi hahmoa. Ensimmäisellä hahmolla on kaksi ohjelmaa: yksi, joka toistuu ikuisesti, ja toinen, joka antaa pysäytä-käskyn, kun hahmoon törmätään. Toisella hahmolla on jokin ikuisesti toistuva ohjelma, esimerkiksi:



Opitun tarkistus: Testaa lasten ymmärtämys juuri opituista asioista ennen projektin aloitusta. Lue kysymykset lapsille ääneen ja anna lasten vastata nostamalla valitsemansa vastausvaihtoehdon numeron verran sormia ylös (1-3) tai näyttämällä peukaloa ylös (kyllä) tai peukaloa alas (ei). Kertaa asiat tarvittaessa.

Kokeilevaa ilmaisua:

- **Vapaata leikkiä** (*Aikaehdotus: 15 minuuttia*)
 - Lapset saavat tehdä kokeiluja Aloita törmäyksestä -lohkolla, pysäytyslohkolla ja Aloita napautuksesta-lohkolla.
 - Vahvista vianetsintää yrityksen ja erehdyksen kautta Aloita törmäyksestä -lohkon käyttöä kokeillessa.

Loppupiiri

- **Tuotosten jakaminen** (*Aikaehdotus: 5 minuuttia*)
 - Lapset jakavat projektinsa luokalle. Jos aikaa on vähän, valitse pari lasta esittelemään omansa.
 - Rohkaise lapsia kysymään kysymyksiä siitä, miten esittelijä käytti Aloita napautuksesta -lohkoa, pysäytyslohkoa ja Aloita törmäyksestä -lohkoa.
 - Kysy lapsilta, joutuiko joku tekemään virheenkorjausta.