



MITEN OHJELMOINTIA OPITAAN

SUOMEN
**KOODI-
KOULU**

NÄIN OPETAT

Suomen Koodikoulu tarjoaa perusopetuksen ohjelmoinnin ja robotiikan tavoitteiden tueksi ainutlaatuisen työkalun:

Oppimisen kirjaston digimateriaalit.



Moduuli 3

Interaktiivinen tarina kuvien, animaation ja äänien kera.

Moduuli 4

Sokkelopelin suunnittelu ja toteuttaminen.

Moduuli 7

Atomimallista visuaaliseksi musiikkisovellukseksi.

Moduuli 5

Hälytysjärjestelmän toteuttaminen interaktiiviseen Aartenryöstöpeleihin.

Moduuli 8

Robottien vartioima pakohuonepeli.

OPPI-
MISEN
KIRJASTO

Moduuli 1-2

Johdatus ohjelmoinnin alkeisiin harjoitusten, pelien ja leikkien avulla.

Moduuli 6

Kertolaskupelin ohjelmointi ja kehittäminen käyttäjäpalautteen perusteella.

Moduuli 9

Ohjelmointiprojekti Pythonilla.

VUOSI-
LUOKAT

1

2

3

4

5

6

7

8

9

POPS
2014

Tutustuminen ohjelmoinnin alkeisiin. (MA 51)

Suunnitellaan ja toteutetaan ohjelmia graafisessa ohjelmointiympäristössä. (MA 51)

Hyvät ohjelmointikäytännöt ja soveltaminen. (MA 51)

Digitaalisen median parissa työskentelyä ja ikäkaudelle sopivaa ohjelmointia. (L5)

Harjoitellaan ohjelmoimalla aikaan saatuja toimintoja (KS 53)

Sulautetut järjestelmät ja ohjelmoinnin soveltaminen. (KS 53)

Kokemuksia siitä, miten teknologian toiminta riippuu ihmisen tekemistä ratkaisuista. (L5)

Ohjelmointia osana eri oppiaineiden opintoja. (L5)

Päätösarvio (MA 6Ik):

Toimiva ohjelma graafisessa ohjelmointiympäristössä.

Päätösarvio (MA 9Ik):

Algoritminen ajattelun periaatteiden soveltaminen. Yksinkertaisten ohjelmien ohjelmoiminen.

Oppimisen kirjasto tarjoaa kattavan oppimispolun ohjelmoinnille ja robotiikalle läpi perusasteen. Kullakin luokka-asteella toteutetaan ikäkaudelle motivoiva projekti monialaisena kokonaisuutena.

Kirjasto sisältää opettajan ja oppilaan materiaalit, jotka ovat koulukontekstissa testattuja ja pedagogien ja ohjelmoijien yhteistyössä kehittämiä. OPH on hyväksynyt materiaalin tukevan perusopetuksen tavoitteita.

NÄIN OPIT ITSE

Meiltä saat myös asiantuntevaa koulutusta ohjelmointiin, robotiikkaan ja Oppimisen kirjaston käyttöön.

KOULUTUKSET

Mitä ohjelmoinnin oppiminen vaatii? Mitä kannattaa opetuksessa huomioida, minkälaisia järjestelyitä tehdä? Koulutuksiemme avulla varmistat tarpeeseen sopivat tekniset ja käytännön taidot itsellesi.

YHTEISOPETTAJUUS

Opi käytännössä! Tuomme ohjelmointiopetuksen luokkaan. Kouluttajamme auttavat opetustyössä ja jakavat niksit ja ideat kanssasi. Tämän kokemuksen myötä sinun on helppo hyödyntää Oppimisen kirjastoa opetustyössäsi.

SERTIFIointi

Koulutuksiin osallistuvat voivat virallistaa osaamisensa sertifiointimme avulla. Sertifioituna voit kouluttaa muita opettajia ja mahdollistaa laadukkaan ohjelmoinnin opetuksen levittämisen kustannustehokkaasti.

Mitä ohjelmointiympäristöjä kannattaa käyttää?

Millaisia harjoituksia kannattaa tehdä viidesluokkalaisten kanssa?

Mihin OPS tähtää ja mitä se tarkoittaa käytännössä eri luokkasteilla?

Onhan meillä Lego-robotteja! Miten voisni hyödyntää niitä opetuksessani?

Miten tuen erilaisia oppimispolkuja?

KOULUTUKSET.

Alkaen 69 € / opettaja / koulutus

Sovitamme koulutuspäivien määrän, sisällön ja mallin tilanteeseesi sopivaksi. Voit opiskella myös verkossa.

MATERIAALIT

Alkaen 69 € / opettaja / vuosi

"Hyvä koulutus. Omat lähtötiedot oli lähes nollassa, ja koulutuksessa edettiin siten, että aloittelijakin pääsi mukaan ja innostui. Oppimisen kirjaston materiaali on hyvä. Suosittelen kollegoillekin."
-TVT-tutor, 2018.

Hyödynnä
ilmaisia ohjelmointi-
ympäristöjä tai
koululle jo
hankittuja
laitteita.

Kasvata
omaa käytännön
osaamista
tehokkaasti.

Saavuta
OPS:n tavoitteet
ohjelmoinnille.

Luo
oppilaillesi
johdonmukainen
polku
oppimiseen.

Käytä
materiaalia
sellaisenaan tai
ota avuksi
opetustyöhön.

**KYSY
LISÄÄ**

SUOMEN
**KOODI-
KOULU**

Ota yhteyttä

Kaisu Pallaskallio

044 355 7355

kaisu@codeschoolfinland.fi

SUOMEN KODIKOULU

044 2411 024

info@codeschoolfinland.fi

www.codeschoolfinland.com

