

Valinnaisaineiden suunnittelu

Valinnaisaineen nimi: Luo oma peli x syventävä <input type="checkbox"/> soveltava		Luokka-asteet: 7 ja 8 luokka
Laajuus: 1vvt		Oppimisympäristöt: Näppistaiturin CodeMonkey
Laaja-alaisen osaamisen alueet: L1, L4, L5, L6		
Valinnaisaineeseen liittyvät yhteiset oppiaineet	Tavoitteet	Sisällöt
Matematiikka	T3, T4, T5, T6, T7, T9, T15, T20	S1, S3
Arviointi: Arviointi perustuu oppilaan antamaan näyttöön sekä oppiaineiden vuosiluokkaistettuihin tavoitteisiin ja kriteereihin. Valinnaisaineelle luontaiset työtavat luovat pohjan monipuolisille arviointitavoille. Alle kahden vuosiviikkotunnin laajuiset valinnaisaineet arvioidaan sanallisesti hyväksyty/hylätty ja vähintään kahden vuosiviikkotunnin laajuiset valinnaisaineet arvioidaan numeerisesti. Yhteiseen oppiaineeseen liittyvässä sanallisesti arvioitavassa valinnaisessa aineessa osoitettu osaaminen voi korottaa kyseisen oppiaineen päättöarvosanaa.		
Ohjaus, tuki ja eriyttäminen: Valinnaisaineen opettajan tehtävänä on ohjata oppilasta koulunkäynnissä ja oppiaineen opiskelussa kokonaisvaltaisesti. Ohjaus toteutetaan opetussuunnitelman luvussa 7.1.1. annettujen toimintamallien ja tavoitteiden mukaisesti. Muita opetussuunnitelman luvussa 7 mainittuja pedagogisen tuen muotoja voidaan käyttää tuen tarpeen ilmetessä.		

Valinnaisaineen kuvaus:

LUO OMA PELI

Valinnaisaineessa sukellamme ohjelmoinnin maailmaan luomalla omia pelejä. Peliä ohjelmoidaan CodeMonkey-ympäristössä, jossa jokainen etenee omaa tahtia kohti peliään. Tutustumme ohjelmoinnin perusteisiin, kuten muuttujiin, ehtolauseisiin ja silmukoihin. Opimme pelisuunnittelua, esimerkiksi tarinan luomista ja pelimekaniikkojen suunnittelua. Käytämme luovuutta ja ongelmanratkaisutaitoja yksin ja yhdessä muiden kanssa. Ohjelmointi on tärkeä tulevaisuuden taito teknologisessä maailmassa. Valinnaisaine sopii vasta-alkajille, sekä jo kokeneemmillekin koodareille.