

Programmeerimise ainekava Scratch baasil

Aine maht (kursuse tundide arv):

11 tundi

Õpetuse eesmärgid:

Õpilane tutvub programmeerimise alustega keskkonna Scratch baasil.

Õpitulemused: 1. Õpilane tutvub lihtsamate programmeerimisvõtetega.

2. Õpilane loob erinevaid Scratch programme.

Õppesisu:

Tund	Teema	Ülesanne
1.tund	Sissejuhatus õppeainesse. Programmeerimise põhivõtetega tutvumine keskkonnas code.org	Ülesanne keskkonnas code.org
2.tund	Programmeerimise põhivõtetest kokkuvõte. Ülevaade Scratch keskkonnast (tegelased, lava, kostüümide joonistamine, programmeerimise põhitööriistad) õpetaja loodud näidiste abil.	Kasutaja loomine keskkonda Scratch
3.-6.tund	Kujundus. Tegelaste valimine galeriist ning tegelaste joonistamine. Lava valik ja/või joonistamine. Programmeerimine. Tegelase liigutamine klahvidega, tegelase erinev reageerimine kokkupuutel teise tegelasega (kadumine, ilmumine, kostüümi muutus, liikumine juhuslikku asukohta, tekst, heli). Muutujate kasutamine programmeerimisel, kordus, tingimuslauseid. Punktiarvestuse ja taimeri programmeerimine. Mängule kirjelduse – tutvuste andmine Scratch keskkonnas.	Ülesanne 1. Omaloomingulise mängu programmeerimine (arvestuslik)
7. tund	Omaloominguliste mängude mängimine.	Õpilane mängib vähemalt 3 kaasõpilase mängu ja annab neile konstruktiivset tagasisidet.

8. – 10. tund	Alamprogramm, selle loomine ja väljakutsumine.	Ülesanne 2. Interaktiivse animatsiooni programmeerimine (arvestuslik)
11.tund	Kokkuvõtte kursusest	Tööde lõpetamine, enesehinnangu andmine endale kui algajale programmeerijale.

Üldpädevuste kujundamine õppeaines

1. Väärtuspädevus
2. Õpipädevus

Läbivate teemade käsitlemine

1. Digipädevus
2. Tehnoloogia-ja innovatsioon
3. Karjääri planeerimine
4. Väärtused ja kõlblus
5. Teabekeskond

Hindamine (*hindamise põhimõtted ja kokkuvõtva hinde kujunemine*)

- Mitteeristav hindamine (arvestatud/mittearvestatud)
- Hinde arvestatud saamiseks peab olema õpilasel esitatud 2 programmi (ülesanded 1-2).