



# KOODILEIRI

## 10-12 VUOTIAILLE

27.6. – 29.6.2016 klo 9 – 14  
Raudaskylällä

Luvassa on mm. Robottien ohjailua, aarteen etsintää, karkkirobotti, oman pelin suunnittelua ja tietysti KOODAUSTA...

### Sisältö:

Leirin aikana tutustutaan ohjelmoinnin eli koodauksen saloihin hauskoilla tavoilla. Kurssille tulijan ei tarvitse tietää mitään ohjelmoinnista, koska aloitamme alkeista. Mukaan voi ottaa (=ei pakollinen) oman älypuhelimien, jota käytämme ohjelmointiin liittyvän pelin ja kursilla koodattujen ohjelmien kokeiluun.

### 1. Päivä

Ohjelmointiin tutustuminen:

- Tutustutaan toisiimme ja ohjelmointiin robotin avulla
- Tehdään karkkirobotti- tehtävä
- Pelataan ohjelmointiaiheisia lautapelejä
- Lego Mindstorms- robotit ja Fix the factory- peli

### 2. Päivä

Visuaalinen ohjelmointi:

- Luodaan tunnukset code.org sivustolle, ja tehdään Angry Birds sokkelo-, Minecraft-, Star Wars- ja Floppy code- koodustehtäviä
- Tutustutaan algoritmin tekemiseen paperilennokin ja aarteen etsinnän avulla

### 3. Päivä

Oman ohjelman tai pelin tekeminen:

- Jatketaan edellisen päivän code.org tehtäviä
- Jutellaan ohjelman tekemisestä ja suunnitellaan oma ohjelma
- Tehdään oma ohjelma code.org sivuston Pelilabrassa tai vaihtoehtoisesti Taitelijat- tehtävän avulla jokin oma kuva/kuvio

### Hinta:

90 €/osallistuja (sisältää ohjauksen, lounaan ja välipalan)

### Ilmoittautuminen:

Sitova ilmoittautuminen Nettihaku- linkin kautta sähköisesti ma 13.6.2016 mennessä soitteessa [www.rko.fi](http://www.rko.fi)

### Leirin ohjaaja:

Ohjelmistoalan ammattilainen, Dataseppä tmi, Jaana Seppälä. Hän on antanut ohjelmoinnin opetusta lapsille Rauskin koodikoulussa syksystä 2015 lähtien, ja hänellä on 20 vuoden kokemus ohjelmoinnista.

### Tiedustelut:

jaana.seppala@dataseppa.fi 0400-793056  
sami.vuolteenaho@rko.fi 044 7427 622



Raudaskylän Kristillinen Opisto

Opistontie 4-6, 84880 Ylivieska info@rko.fi (08) 4276 200