

Panda-ohjelmointi

ohjelmointi, matematiikka, käsityö



Junior
University

Työpajan kuvaus

Ensin täytyy pelastaa pandarobotit lukitusta matkalaukusta loogisen päättelyn ja ongelmanratkaisun avulla. Rakennetaan pandoille pelialusta ja harjoitellaan ohjelmoinnin perustaitoja. Oivalletaan, miten panda ohjelmoidaan kulkemaan haluttuun paikkaan, laaditaan niille erilaisia reittejä pelialustalla ja selvitetään millaisista asioista pandarobotit pitävät. Huomataan, että pandat osaavat ilmaista myös tunteita.

Avainkäsitteet

looginen päättely, ajattelutaidot, ongelmanratkaisu, tunnetaidot, luovuus

Tiedot

Toteutus: kampus
Kenelle: 1.-4.lk
Oppilasmäärä: max 25
Kesto: 45-60min

