

OHJELMOINTIKERHO 6. luokkalaisille

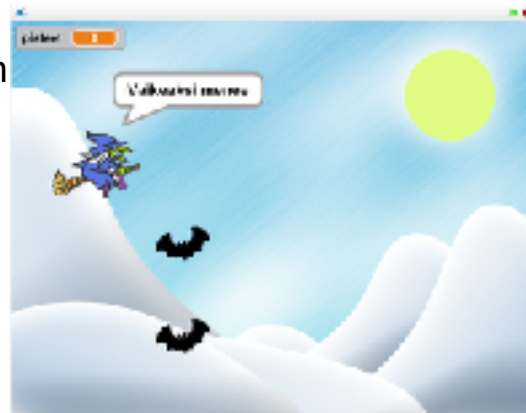
Kerhossa opetellaan ohjelmoinnin perusteet tekemällä yksinkertaisia pelejä visuaalisella Scratch-ohjelmointikielellä.

Scratch-ohjelmoinnissa ei tarvitse murehtia ohjelmointikielen syntaksista, joten se on helppo lähtö mukavaan harrastukseen.

Pelin tekemisen lomassa oppii peruslogiikat, joita tarvitaan myöhemmin myös muiden hieman vaikeammin omaksuttavien ohjelmointikielten kanssa.

Vieressä oleva peli, jossa noita väistelee lepakoita, on toteutettu Scratchillä.

Terveisin kerho-ohjaaja Risto Järvinen



Kerho kokoontuu **keskiviikkoisin klo 13.30**

– **15.30** TVT-luokassa:

3.11.16 / 16.11.16 / 30.11.16 / 14.12.16

ja kiinnostuksen riittäessä 11.1.17 / 25.1.17 / 8.2.17 / 22.2.17