


## Lukuvuosisuunnitelma

Suunnitelma ohjelmien opetukseen **kuukausittain** seitsemän kuukauden aikana. Sisällöt eritelty luokittain. Käyttöajat suositusaikoja taitojen karttumiseen ja oppimisen edistymiseen.

<b>NäppisTaituri</b>	<b>Digitaidot</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 krt 30 min</li> <li>• 2 krt 15 min</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 oppitunti</li> <li>• lisänä opeopas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 krt 45 min.</li> <li>• 2 krt 20 min</li> </ul>
SISÄLTÖ	SISÄLTÖ	SISÄLTÖ
1.lk NäppisTaiturin seikkailut 2.lk Nyt näppis tutuksi! 3.lk Juniortaituri 4.lk Juniortaituri + Nopeustaituri 5.lk NäppisTaituri + Nopeustaituri 6.lk NäppisTaituri + Merkkitaituri <b>Bonus:</b> Pelinurkka	1.-2. lk 6-7 oppituntia per lukuvuosi 3.-4. lk 9 oppituntia per lukuvuosi 5.-6. lk 9 oppituntia per lukuvuosi  <b>Lisäksi:</b> opeoppaan teemat ja toiminnalliset tunnit	1. lk CodeMonkey JR 2. lk JR loppuun, Beaver Ach. 1 3. lk Beaver Ach. 2 + Space adv. 4. lk Beaver Ach. 3 + Dodo Does Math 5. lk Coding Adv. (+ Skill Mode) 6. lk Coding Adv. + Blocks Jumper
7. lk Motoriset taidot 8. lk Peruskurssi 9. lk Peruskurssi  <b>Lisäksi:</b> Nopeuden kehittäminen, Erikoismerkit, Numerorivi ja Numeronäppäimistö	<b>Alakoulu: 4 tuntia/kk</b> <b>28 tuntia/lukuvuosi</b>  <b>Yläkoulu: 2 tuntia/kk</b> <b>14 tuntia/lukuvuosi</b>	7. lk Banana Tales 1 tai Coding Adv. osaamisen mukaan 8. lk Banana Tales 2 + pelikurssit 9. lk Pelikurssit + Chatbots (BT loppuun) Valinnainen: esim. pelikurssit tai chatbots <b>Eriyttäminen:</b> Voit tuoda ylempien tai alempien vuosiluokkien kursseja ryhmällesi.