

# PROGRAMMERING I GRUNDSKOLAN

**BEGREPP**  
Händelse  
Algorithm  
Kommando  
Funktion  
Variabel

ÅRSKURS 3-6

PROGRAMMERINGSSPRÅK

ÅRSKURS 7-9

Planera och bygga programmerbara produkter

Basstrukturer i programmeringen

**EGNA PROGRAMMERADE INNOVATIONER**

Automation och robotik

Basbegrepp i programmeringen

God programmeringssed

ÄMNESÖVERGRIPANDE HELHETER

Visuell programmering

**STRUKTURER**  
Kommandoblock  
Upprepningsats  
Villkorssats

GRUNDPROGRAMMERING

Programmerade saker i vår omgivning

**VI BEKANTAR OSS MED OLIKA PROGRAMMERINGS-SPRÅK**

Programmeringsappar

Grundrobotik

Enkla kommandon

ÅRSKURS 1-2

Steg för steg instruktioner

**VI BEKANTAR OSS MED PROGRAMMERING GENOM LEK OCH SPEL**

PROGRAMMERING UTAN DATOR

Att känna igen mönster

Problem-lösning

Skapande av algoritmer

Lek med språket

**UTVECKLA DATALOGISKT TÄNKANDE**

SMÅBARNSFOSTRAN

[www.innokas.fi/sv](http://www.innokas.fi/sv)

START

Innokas!



LUMA-KESKUS SUOMI

