



Ohjelmoidaan oma mainos (20min)

Valmistautuminen

Tutustu Scratch-ohjelmaan osoitteesta: <https://scratch.mit.edu>. Voit käyttää Pikku yrittäjille valmiiksi luotua tiliä tai luoda omat tunnukset.

Käyttäjätunnus: Pikku yrittäjät
Salasana: Pikku yrittäjät koodaa

Apuja ohjelmointiin:

Koodi2016 - ensiapua ohjelmoinnin opettamiseen peruskoulussa koodi2016.fi

Hello Ruby –kirja ja nettisivut tarjoavat myös hyviä virikkeitä koodaukseen:

<http://www.helloruby.com>

Aloitus (5 min)

Kerro, että klubilaiset pääsevät ohjelmoimaan yrityksilleen oman mainoksen Scratch-ohjelmalla. Ennen koodaamisen aloittamista keskustelkaa ohjelmoinnista ja siitä mitä ohjelmoija tekee.

Ohjelmoinnin perusajatuksena on:

- ihminen ohjaa tietokonetta antamalla sille käskyjä, koska kone osaa tehdä monia asioita ihmistä nopeammin ja varmemmin.

Koodari eli ohjelmoija esimerkiksi:

- toteuttaa tietokonepelejä
- rakentaa koneita
- kehittää itsestään ajavia autoja

Esimerkkejä mainoksista

Tutustukaa Kallion Pikku yrittäjät-kesäleirin yritysten mainoksiin osoitteesta:

<http://ideoillesiivet.blogspot.fi/2015/06/ideoiden-kirjastaminen.html>



Mainoksien tekeminen (15 min)

Johdatus

- Avaa selain ja kirjaudu sisään Scratchiin (<https://scratch.mit.edu>)
- Selitä klubilaisille, että mainoksista tulee sellaisia kuin kukin Pikkuyritys haluaa toteuttaa
- Esittele esimerkin avulla kuinka Scratch toimii (voit käyttää esimerkkinä Pikkuyrittäjät-Scratch-tililtä löytyviä mainoksia tai Kallion Pikkuyrittäjät-kesäleirin mainoksia). Tietokoneelle täytyy antaa komentoja raahaamalla hiirellä komentolaatikoita toiseen ikkunaan.

Mainoksen tekeminen

1. Klikkaa Luo-välilehteä ja uusi mainoksen teko voi alkaa.
2. Aluksi näytölle lisätään hahmo "Uusi hahmo" -kohdasta.
3. Kohdasta "Uusi tausta" valitaan mieluinen taustakuva
4. Hahmoon liitetään toiminnallisuus Tapahtumat-välilehdestä "Kun vihreää lippua klikataan" – toiminnallisuuden sisältävä palikka raahataan näkymän oikeanpuoleiseen osaan.
5. Seuraavaksi lisätään puhekupla Ulkonäkö-välilehdestä. Valitaan toiminnallisuus "Ajattele 'TÄHÄN VALITSEMANNE TEKSTI' 5 sekunnin ajan".
6. Hahmon voi laittaa myös liikkumaan esimerkiksi Liike-välilehdestä valitaan toiminto "Liiku 30 askelta" –toiminto.
7. Klikkaa vihreää lippua ja katso miltä mainos näyttää.
8. Tallentakaa mainos klikkaamalla vasemmasta yläkulmasta "Tiedosto" > "Tallenna nyt".
9. Paina "Jaa"-painikkeesta näytön oikeasta ylälaidasta. Mainos avautuu omaan ikkunaan, jonka linkin voi jakaa sosiaalisessa mediassa tai upottaa verkkosivuille.

Pikkuyrittäjät-toimintaa järjestää Nuori Yrittäjyys ry.