

Code Week veikla: CodyRoby žaidimas

Autorius Alessandro Bogliolo

Numatoma trukmė: 1 valanda

Amžius: pradinių klasių mokiniai

Mokymosi uždaviniai, įgūdžiai ir kompetencijos:

Šios pamokos metu atliekamos veiklos be skaitmeninių įrenginių siekiant supažindinti mokinius su pagrindiniais programavimo principais naudojant komandinį-varžymosi žaidimą.

Veiklos ir rolės

Šios veiklos metu mokiniai:

- Įgys komandinės veiklos ir varžymosi patirties
 - Supras apie skirtingas roles: kodoautojas (Cody) ir robotas (Roby)
 - Susipažins su paprastų instrukcijų ir instrukcijų rinkinių koncepcija
 - Sužinos, kad elementarių instrukcijų seka gali išspręsti problemą
 - Patikrins konkrečios programos teisingumą, imituodami jos vykdymą
 - Supras, kad programavimas reikalauja daugiau samprotavimo nei technologijos
- Mokytojas pateikia instrukcijas, konsultuoja ir esant reikalui duoda grįžtamąjį ryšį.

Kokių priemonių reikia?

- [CodyRoby rinkinio](#) su didelėmis kortomis
- Grindų su kvadratinėmis plytelėmis arba mažiausiai 10 kiliminės dangos iškarpy ar lipni juosta
- Piešimo popieriaus ir spalvotų piešimo priemonių

Mokymosi vieta

Klasės kambarys

Pasiruošimas pamokai

Pastaba: mokiniai gali dalyvauti bet kuriame pasiruošimo etape.

1. Atsisiųsti ir išspausdinti CodyRoby kortas (mažiausiai 16 „judėti pirmyn“, 6 „pasukti dešinėn“, ir 6 „pasukti kairėn“). Naudokite didelį formatą, pvz., viena korta kaip vienas A4 lapas rekomenduojamas šio amžiaus grupei.



2. Paruoškite žaidimo pagrindą, kuriame kvadratiniai langeliai sudėliojami į judėjimui skirtą kelią (galima naudoti minkštas kilimines dangos iškarpas arba naudojant lipnią juostą grindyse suformuoti kvadratinis langelius)



3. Paprašykite mokinių nupiešti jūsų miesto pagrindinius paminklus (vienas paminklas viename lape)

Žaidimo aprašymas

Instrukcijų rinkinys

Jei CodyRoby kortas su mokiniais naudojate pirmą kartą, įsitinkite, kad visi mokiniai supranta kiekvienos kortos reikšmę ir koku būdu naudojant jas sudaroma seka. Šiam tikslui mokytojas apsiima Roby rolę ir prašo vaikų duoti judėjimo instrukcijas, tada šias instrukcijas įvykdyti ir paprašyti paaiškinti kiekvienos kortos reikšmę. Galite paprašyti vaikų pavaizduoti Roby rolę, tuomet mokytojas pateikia judėjimo instrukcijas, o visi vaikai pagal šias instrukcijas atlieka judėjimo veiksmus.

Rolės ir judėjimo pagrindas

Dvi komandos varžosi tarpusavyje tam, kad padėtų turistui (mokytojui arba mokiniui) aplankyti miesto paminklą. Vienas dalyvis (mokytojas arba mokinys) paskiriamas būti turistu, iš likusių mokinių suformuojamos dvi komandos. Turistas (atlikdamas Roby vaidmenį) vykdys instrukcijas, o dvi komandos (atlikdamos Cody vaidmenį) pateiks instrukcijas. Pastatykite turistą žaidimo pagrindo judėjimo kelio pradžioje, o kitoje judėjimo kelio pabaigoje padėkite piešinį su lankytinu

paminklu. Jeigu judėjimo kelias turi kelias šakas, tuomet padedami keli piešiniai su lankytiniais paminklais. Tokiu atveju turistas gali pats pasirinkti kurį paminklą jis nori aplankyti. Visos kortos padedamos ant stalo vienodu atstumu nuo komandų.

Žaidimas ir taisyklės

Turistas klausia kokią judėjimo kryptį pasirinkti judant prie paminklo.

Dvi komandos turi pasirinkti tokias kortas, kad iš jų sudėliotų tinkamą instrukcijų, kaip turistui keliauti iki paminklo, seką. Kai komanda surenka instrukcijų (kortų) seką, judėjimo seka pateikiama turistui, kuris stebint mokytojui ir komandoms atlieka judėjimą pagal išdėliotų kortų seką. Jeigu seka teisinga, laimi ta komanda, kuri ją pateikė.

Daugiau apie žaidimą CodyRoby lietuvių kalba:

http://www.skaitmeninekoalicija.lt/wp-content/uploads/2017/10/CodyRoby_LT.pdf

CodyRoby žaidimo pavyzdys, kai žaidimo pagrindas yra atspausdintas lapas, žaidžiama ant stalo, tačiau naudojamos tos pačios žaidimo taisyklės kaip ir turisto žaidime:

<https://www.youtube.com/watch?v=izpB0CvI0tk&feature=youtu.be>

Autorius: Alessandro Bogliolo

Teksto vertimas į lietuvių kalbą ir adaptavimas VŠĮ „Informacinių technologijų institutas“. Jei turite pastabų ir

■ *pasiūlymų, rašykite info@ecdli.lt.*