

# Code Week veikla: CodyRoby dvikova

## Autorius Alessandro Bogliolo

**Numatoma trukmė:** 1 valanda

**Amžius:** vidurinių 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: koduotojas (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
- Sugalvos, realizuos ir adaptuos strategijas
- Spręs problemas ir kritiškai mąstys

Mokytojas pateikia instrukcijas, konsultuoja ir esant reikalui duoda grįžtamąjį ryšį.

### Kokių priemonių reikia?

- [CodyRoby rinkinio](#) su didelėmis kortomis
- Atspausdinto CodyRoby žaidimo pagrindo arba grindų su kvadratinėmis plytelėmis arba lipnios juostos

## Mokymosi vieta

Klasės kambarys

## Pasiruošimas pamokai

Pastaba: mokiniai gali dalyvauti bet kuriame pasiruošimo etape.

1. Atsisiųsti ir išspausdinti CodyRoby kortų rinkinį, įskaitant 40 instrukcijų kortų, 8 specialias kortas, 5 figūrėles, žaidimo pagrindą ir kortų dėžutę.
2. Naudoti lipnią juostą norint suformuoti 5x5 kvadratinį langelių bloką, jei bus žaidžiama ant grindų arba naudoti CodyRoby rinkinio atspausdintus ir iškirptus žaidimo pagrindą ir roboto figūrėles.



Arba



## Žaidimo aprašymas

### Instrukcijų rinkinys

Jei CodyRoby kortas su mokiniais naudojate pirmą kartą, pateikite pavyzdžių, kuriuose demonstruojami veiksmai, susiję su pagrindinėmis trejomis instrukcijomis: „judėti pirmyn“, „judėti kairėn“ ir „judėti dešinėn“.

### Rolės ir judėjimo pagrindas

Kiekvieną rungtį žaidžia dvi komandos, kurios judėjimui lentoje naudoja robotų figūrėles (viena figūrėlė komandai, jei žaidžiama komandose arba viena figūrėlė vienam žaidėjui, jei žaidžiama dviese) pradėdant nuo priešingų kampų ir persekiojant vienas kitą.

### Žaidimas ir taisyklės

Komandos žaidžia naudodamos 5 kortas, kurios paaimamos iš sumaišytos kortų kaladės. Kiekvieno ėjimo metu komanda naudoja nuo vienos iki penkių kortų sudėliotą j seką.

Dvi komandos savo figūrėles padeda priešingose žaidimo pagrindo pusėse. Taip pat kiekviena komanda pastato savo **bloką** bet kuriame lentos langelyje (į šį langelį negalima patekti). Visos 40 žaidimo kortų yra sumaišomos ir padedamos kaladėje taip, kad nesimatytų judėjimo krypties ant stalo ar grindų.

Kiekvieno ėjimo metu komanda nuo kortų kaladės viršaus paima 5 kortas nerodant jų priešininkams. Jei komanda turi likusių kortų iš ankstesnio ėjimo, tuomet iš kortų kaladės paima tiek, kiek trūksta iki 5 kortų. Komanda įvertina turimas kortas ir panaudoja nuo vienos iki penkių. Komandos figūra juda pagal po vieną atitinkamos komandos parodytą vieną kortą, tačiau komanda gali nuspręsti kiek kortų panaudos vienam ėjimui, tačiau turi panaudoti bent vieną kortą.

**Laimi** ta komanda, kurios figūrėlė patenka į tą patį langelį, kuriame yra priešininkų komandos figūrėlė.

Žaidimo išimtys:

- Jeigu kortų kaladė baigiasi dar nesibaigus žaidimui, visos žaidime panaudotos kortos surenkamos, išmaišomos, sudedamos į naują kaladę ir toliau naudojamos žaidime.
- Jei komanda atlieka neteisingą ėjimą t.y. figūrėlė patenka už žaidimo pagrindo ribų arba į draudžiamą langelį, ta komanda pralaimi žaidimą.

### Nuorodos:

- CodyRoby rinkinys ir aprašymas lietuvių kalba. [http://www.skaitmeninekoalicija.lt/wp-content/uploads/2017/10/CodyRoby\\_LT.pdf](http://www.skaitmeninekoalicija.lt/wp-content/uploads/2017/10/CodyRoby_LT.pdf)
- CodyRoby rinkinys ir aprašymas anglų kalba. <http://codemooc.org/codyroby/en/>
- Vaizdo filmukas: dvikovos žaidimo pavyzdys <https://youtu.be/JiGjOwOz6Y>

**Autorius: Alessandro Bogliolo**

*Teksto vertimas į lietuvių kalbą ir adaptavimas VšĮ „Informacinių technologijų institutas“. Jei turite pastabų ir pasiūlymų, rašykite [info@ecd.lt](mailto:info@ecd.lt).*