

Code Week veikla: Competence CodyGame

Autorius Alessandro Bogliolo

Numatoma trukmė: 1 valanda

Amžius: vyresnių 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 tuo pačiu patikrinant jau turimas kompetencijas.

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 naudoti lipnią juostą norint suformuoti 5x5 kvadratinių langelių bloką
- Iki 25 žaidimo kortų
- Spalvotų žymeklių

Mokymosi vieta

- Klasės kambarys

Pasiruošimas pamokai

Pastaba: mokiniai gali dalyvauti bet kuriame pasiruošimo etape.

1. Atsisiųsti ir išspausdinti CodyRoby kortų rinkinį
2. Naudoti lipnią juostą norint suformuoti 5x5 kvadratinių langelių bloką
3. Sugrupuoti vaikus į tris komandas: A komanda, B komanda ir žaidimo vedėjai.
4. Su žaidimo vedėjais viena ar keliomis temomis paruošti klausimų ir juos surašyti ant atskirų lapų.



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

Žaidimo vedėjų komanda, prižiūrima mokytojo, parengia klausimus ir stebi žaidimą. Kitos dvi komandos žaidžia žaidimą. Kiekviena komanda paskiria, kuris jų narys bus robotas, vaikščiojantis žaidimo lentoje.

Žaidimas ir taisyklės

Pradžioje žaidimo lentos didžiojoje dalyje langelių reikia sudėlioti klausimus arba pažymėti vieną langelį kaip žaidimo tikslą. Dviejų komandų dalyviai, paskirti būti robotais, pastatomi viename langelyje arba dviejuose langeliuose, nutolusiuose nuo žaidimo tikslo vienodu atstumu.

Visos 40 žaidimo kortų yra sumaišomos ir padedamos kaladėje taip, kad nesimatytų judėjimo krypties.

Kiekvieno ėjimo metu komanda nuo kortų kaladės viršaus paima 3 kortas nerodant jų priešininkams. Jei įmanoma (t.y. jei yra toks ėjimas, kad robotas nepatenka už žaidimo lentos) komanda turi panaudoti visas tris kortas tam, kad robotas pajudėtų nurodyta kryptimi arba pasiektų tikslą.

Laimi ta komanda, kurios robotas patenka į tikslo langelį.

Kai robotas sustoja langelyje, kuriame yra klausimas, žaidimo vedėjai garsiai perskaito klausimą ir abi komandos gali pateikti atsakymą. Ta komanda, kuri pateikia teisingą atsakymą, toliau tęsia žaidimą ir atlieka kitą ėjimą. Jei robotas sustoja tuščiam langelyje, kuriame nėra klausimo, tuomet abi komandos pakaitomis atlieka ėjimą.

Nuorodos:

- CodyRoby rinkinys ir aprašymas lietuvių kalba. 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: Competence CodyGame žaidimo pavyzdys: <https://www.youtube.com/watch?v=MzqTXxfuyg>

Autorius: Alessandro Bogliolo

Teksto vertimas į lietuvių kalbą ir adaptavimas VšĮ „Informacinių technologijų institutas“. Jei turite pastabų ir pasiūlymų, rašykite info@ecdli.lt.