

# CodyRoby και μαθαίνω αλγοριθμική!

- Ο προγραμματισμός είναι ο ταχύτερος τρόπος να υλοποιήσουμε τις ιδέες μας και ο αποτελεσματικότερος τρόπος να αναπτύξουμε τις ικανότητες μας σε θέματα υπολογιστικής σκέψης. Ωστόσο, η τεχνολογία δεν είναι απολύτως απαραίτητη για την ανάπτυξη της υπολογιστικής σκέψης. Αντιθέτως, οι δικές μας δεξιότητες υπολογιστικής σκέψης είναι ουσιαστικής σημασίας προκειμένου να λειτουργήσει η τεχνολογία. (Πηγή: [codeweek.eu](http://codeweek.eu))
- Το CodyRoby δημιουργήθηκε το 2014 στην Ιταλία και είναι ένα παιχνίδι με κάρτες για να μάθουν τα παιδιά αλγοριθμική / προγραμματισμό, χωρίς υπολογιστή (unplugged coding)
- Χρειάζονται 3 είδη καρτών (Στρίψε αριστερά, Προχώρησε Μπροστά, Στρίψε δεξιά), μία πίστα παιχνιδιού, ο CodyRoby και φαντασία!
- Τα παιδιά κινούν τον CodyRoby στην πίστα/tableau παιχνιδιού σύμφωνα με τις οδηγίες που δίνουν οι κάρτες για να πετύχουν τον στόχο τους.

# Ανάλυση δραστηριότητας

- «Σε ένα κατάστημα τεχνολογίας, οι υπάλληλοι θέλουν να διαχωρίσουν τις συσκευές σε μονάδες εισόδου κι εξόδου. Ας τους βοηθήσουμε, δίνοντας τις κατάλληλες οδηγίες για να συγκεντρωθούν οι συσκευές στο αντίστοιχο κουτί.»
- Δραστηριότητα προγραμματισμού με ή χωρίς χρήση υπολογιστή (δια ζώσης ή/και εξ αποστάσεως εκπαίδευση), στο πλαίσιο της οποίας οι μαθητές συμμετέχουν σε ένα παιχνίδι που τους εξοικειώνει με τις βασικές αρχές του προγραμματισμού και τους υπενθυμίζει τις βασικές μονάδες υλικού του ηλεκτρονικού υπολογιστή και το διαχωρισμό τους σε μονάδες εισόδου κι εξόδου.
- Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας αυτής, οι μαθητές και μαθήτριες θα κατανοήσουν τον διαχωρισμό των ρόλων μεταξύ ενός προγραμματιστή και ενός ρομπότ, θα εξοικειωθούν με την έννοια της στοιχειώδους εντολής και του συνόλου των εντολών, θα μάθουν ότι μια ακολουθία εντολών μπορεί να επιλύσει ένα πρόβλημα, θα θυμηθούν ποιες είναι οι μονάδες εισόδου δεδομένων και μονάδες εξόδου δεδομένων/πληροφοριών σε έναν Η.Υ.
- Οι μαθητές και μαθήτριες θα πρέπει να σκεφτούν τη σωστή ακολουθία εντολών για να φτάσουν στο τετράγωνο που βρίσκεται η συσκευή και να την μεταφέρουν στο αντίστοιχο κουτί (Εισόδου / Εξόδου).

 ΗΧΕΙΑ			 ΠΟΝΤΙΚΙ	
		 ΟΘΟΝΗ		
	 ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ			 ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ
			 ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ	
 ΣΑΡΩΤΗΣ	 ΜΟΝΑΔΕΣ ΕΞΟΔΟΥ	 Εκκίνηση	 ΜΟΝΑΔΕΣ ΕΙΣΟΔΟΥ	



Οδήγησε τον Cody Roby να μαζέψει όλες τις μονάδες/συσκευές εισόδου και να τις μεταφέρει στον αντίστοιχο κάδο.

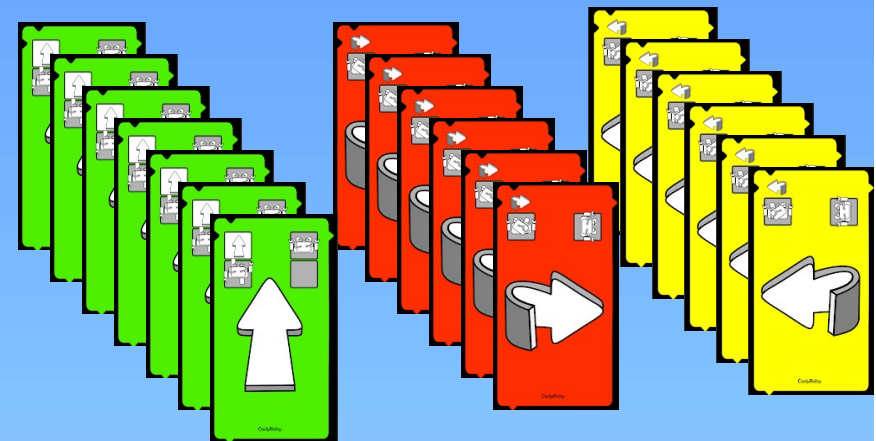
Οδήγησε τον Cody Roby να μαζέψει όλες τις μονάδες/συσκευές εξόδου και να τις μεταφέρει στον αντίστοιχο κάδο.

 ΗΧΕΙΑ			 ΠΟΝΤΙΚΙ	
		 ΟΘΟΝΗ		
	 ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ			 ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ
			 ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ	
 ΣΑΡΩΤΗΣ	 ΜΟΝΑΔΕΣ ΕΙΣΟΔΟΥ	 Εκκίνηση	 ΜΟΝΑΔΕΣ ΕΙΣΟΔΟΥ	

ΠΗΓΑΙΝΕ  
ΜΠΡΟΣΤΑ

ΣΤΡΙΨΕ  
ΔΕΞΙΑ

ΣΤΡΙΨΕ  
ΑΡΙΣΤΕΡΑ



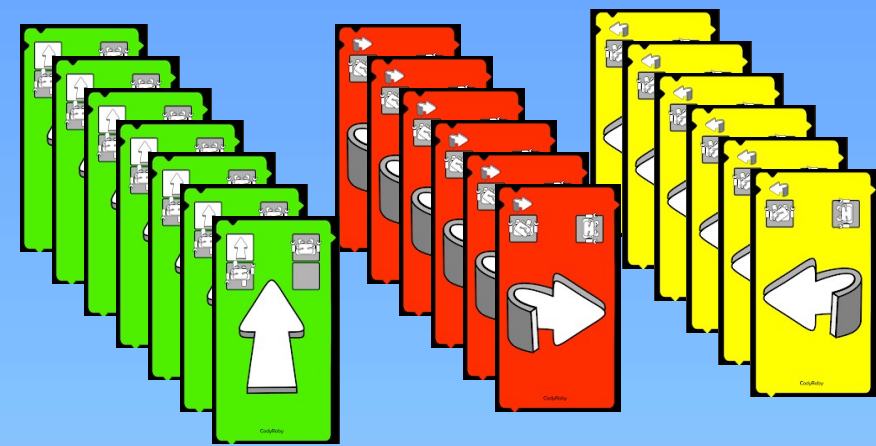
# Μονάδες Εισόδου

 ΗΧΕΙΑ			 ΠΟΝΤΙΚΙ	
		 ΟΘΟΝΗ		
	 ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ			 ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ
			 ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ	
 ΣΑΡΩΤΗΣ	 ΜΟΝΑΔΕΣ ΕΞΟΔΟΥ	 Εκκίνηση	 ΜΟΝΑΔΕΣ ΕΙΣΟΔΟΥ	

ΠΗΓΑΙΝΕ  
ΜΠΡΟΣΤΑ

ΣΤΡΙΨΕ  
ΔΕΞΙΑ

ΣΤΡΙΨΕ  
ΑΡΙΣΤΕΡΑ



# Μονάδες Εξόδου