

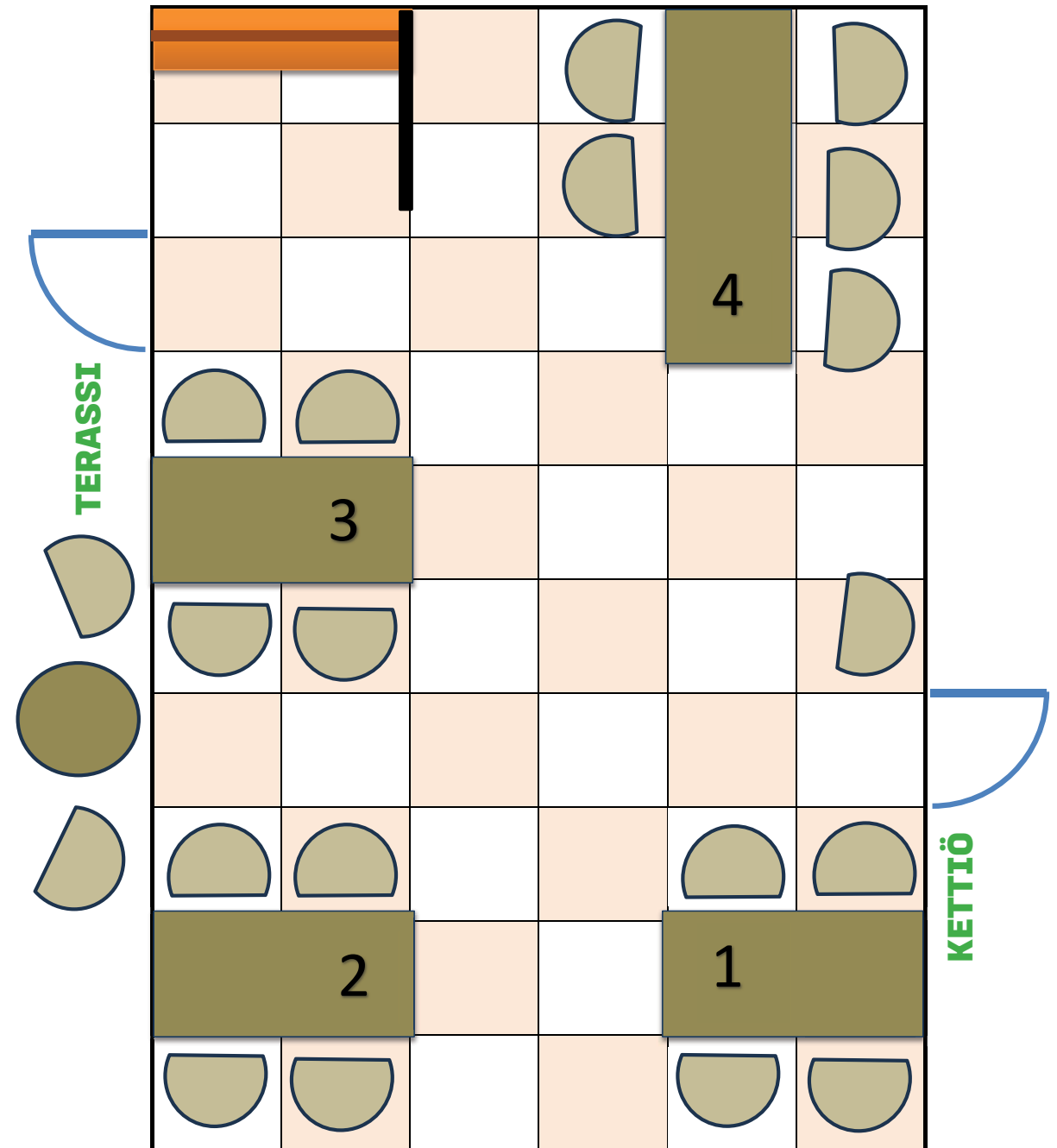
Lautapeli tien neuvomisesta

Seuraavalla aukeamalla on suullista kielitaitoa harjoittava ohjelmointipeli tien neuvomisesta, imperatiivista sekä ravintolasanastosta ja -fraaseista. Peli onnistuu taitotasolta A1.3 lähtien. Peliä pelataan pareittain. Pelissä ohjelmoijan tehtävänä on koodata ravintolan robotti suorittamaan tarjoilijan työtehtäviä. Ohjelmoija valitsee tehtävän, miettii robotille annettavat komennot oikeaan järjestykseen ja testaa koodia robotilla eli parillaan. Lopuksi älyrobotti keksii tilanteeseen sopivan fraasin (puhekupla-komento). Rooleja vaihdetaan.

Oppijoille näytettävät peliohjeet käydään yhdessä läpi ennen pelaamista. Oppijoille kannattaa huomauttaa, että robotti ei saa tehdä mitään, mihin se ei ole saanut komentoa. Esimerkiksi kääntyminen oikealle tai vasemmalle tapahtuu aina paikallaan, eikä sisällä siirtymistä eteenpäin. Seuraavaksi opettaja selittää pelilaudan toiminnan: keittiössä robotti varustetaan valmiiksi (kätet oikeassa asennossa kuljetukseen), ja ravintolasalin puolella robotti liikkuu lattiaruutujen mukaisesti. Pelipohjalta osoitetaan keittiö ja ulko-ovi (terassi), pöydät ja tuolit sekä mahdollisesti narikka ja väliseinä.

PELIMUUNNOKSIA

- Peli lautapelinä korteilla: Robottia ohjataan suullisesti tai kirjallisesti pelilaudan ja -ohjeiden avulla. Robotti voi liikkua yksi suullinen komento kerrallaan, komennot voidaan numeroida ja lukea kerralla ääneen tai komennot voidaan kirjoittaa erilliselle paperille listaksi, josta ne luetaan kerralla ääneen.
- Peli lautapelinä korteilla: Robottia ohjataan suullisesti korttien avulla. Ohjelmoija pinoaa kortit oikeaan järjestykseen ja lukee kortti kerrallaan komennot robotille, joka piirtää tien ravintolasaliin ja liikuttaa käsiään.
- Peli roolipelinä: Pelialustaksi valitaan ruutulattia (kahden kengän mahdollista ruutuun) tai hiekkakenttä, joihin voidaan maalarinteipillä tai kepillä merkitä enintään 6*10-ruudukko. Myös pöydät ja tuolit merkitään. Ohjelmoija voi lukea ohjeita yksittäin paperista tai koota robotille komentokorttipinon, josta robotti lukee komennot ääneen ja toimii komentojen mukaisesti.
- Oppijat voivat keksiä lisää tehtäviä ja toimintoja robotille. Robotin voi ohjelmoida hakemaan tilauksen, pitämään tanssiesityksen keskilattialla tai auttamaan takin ylle. Lisäkortteihin voidaan piirtää esimerkiksi komennot ”mene yksi askel taaksepäin”, ”pyöri ympäri”, ”valitse takki” tai ”sytytä kynttilä”.
- Peliä voidaan laajentaa ravintolan asiakaspalvelutilanteilla: dialogeilla, fraaseilla, sanastolla.
- Pohjapiirrosta muuttamalla aihe vaihtuu: Mitä robotti tekisi kotikeittiössä? Vaatekaupassa?



Peliohje

© JENNI TEMMES

Sinä olet ohjelmoija (koodari), ja sinun pari on ravintolan tarjoilijarobotti.

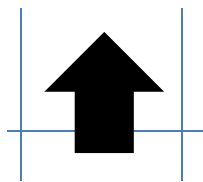
1. Valitse yksi ohjelmointitehtävä:
 - a. Robotti vie ruoat keittiöstä pöytään 1.
 - b. Robotti vie kynttilän keittiöstä pöytään 2.
 - c. Robotti vie laskun keittiöstä pöytään 3.
 - d. Robotti vie puuttuvan tuolin pöytään 4.
 - e. Robotti vie kaksi juomaa ulos terassille.
Asiakas hakee juomat ovelta.
 - f. Keksi oma tehtävä robotille.
2. Ohjelmoi robotti: järjestä kuvat oikeaan järjestykseen. Samaa kuvaa voi käyttää monta kertaa.
3. Testaa koodi: kerro robotille ohjeet. Robotti tekee.
4. Vaihtakaa rooleja: sinä olet robotti, ja sinun pari on ohjelmoija.



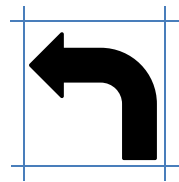
Käynnisty.



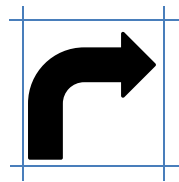
Sammu.



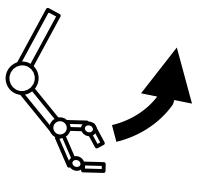
Astu yksi ruutu eteenpäin.



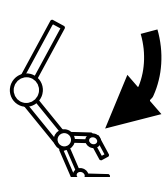
Käännä vasemmalle.



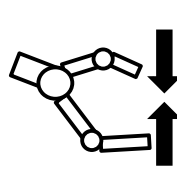
Käännä oikealle.



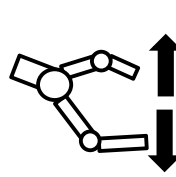
Nosta käsi ylös.



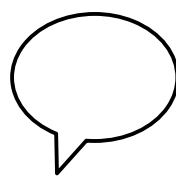
Laske käsi alas.



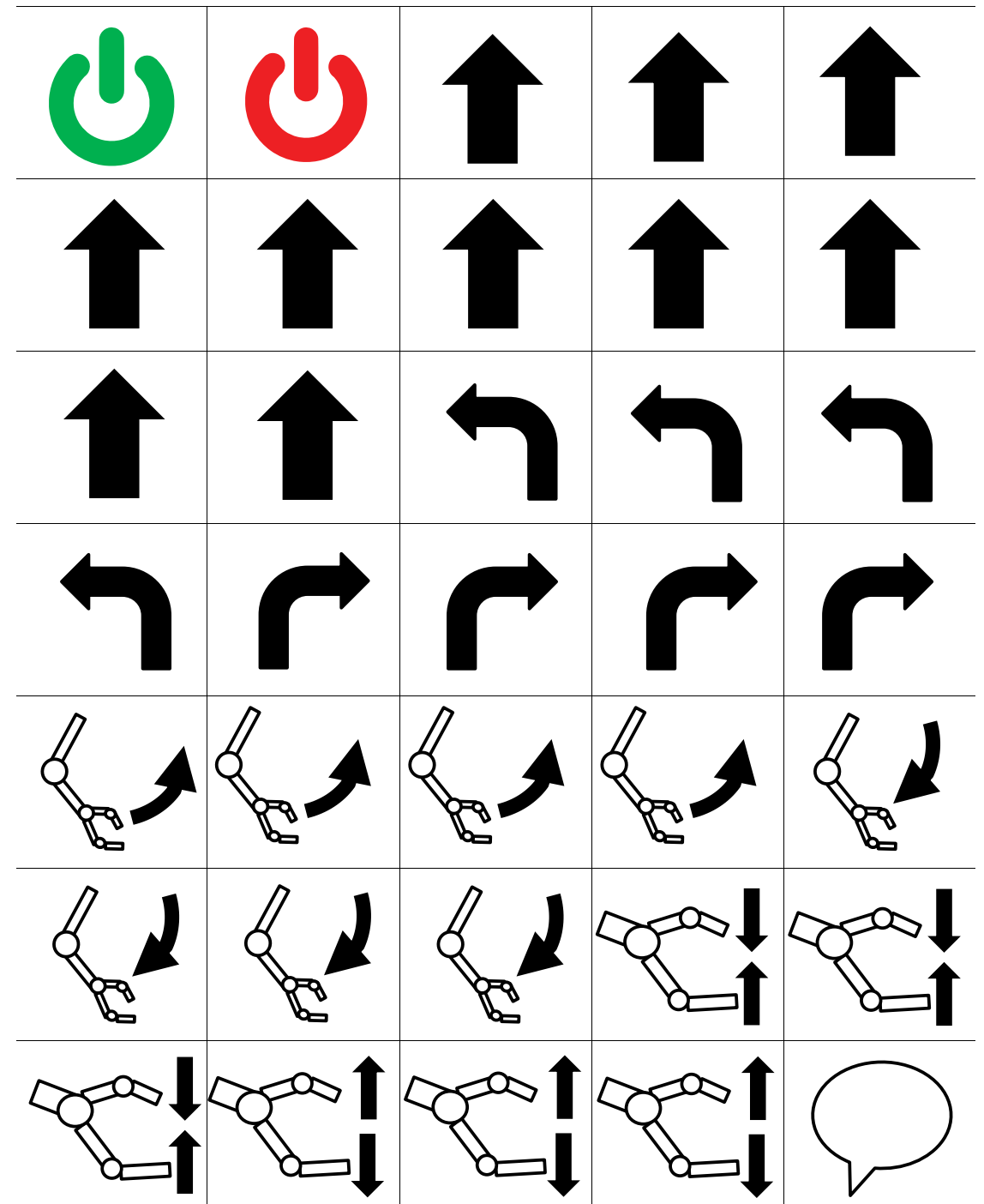
Ota kiinni.



Irrota.



Puhu.



Suurena kortit sopivan kokoisiksi. Korttisarja riittää yhdelle parille tai pienryhmälle.