

CITTÀ DEI SOGNI

Set di carte

Raccontare storie con
la robotica educativa.

SCARICA



Città dei sogni: Manuale del mazzo di carte per la narrazione di storie

AUTORI

Maria Figueiredo e Valter Alves,
Instituto Politécnico de Viseu, Portugal

GRAPHIC DESIGN

Valter Alves

GREENCODE LOGO DESIGN

Lorenzo Pestarino

ISBN

978-989-36409-3-7

DOI

10.34633/978-989-36409-3-7

DATA DI PUBBLICAZIONE

2025

EDITORE

Escola Superior de Educação de Viseu,
Instituto Politécnico de Viseu
Rua Maximiano Aragão
3504-501 Viseu, Portugal

SITO DI PUBBLICAZIONE

Viseu, Portugal

COORDINATORE DEL PROGETTO

Latvijas Universitate, Latvia

ORGANIZZAZIONI PARTNER DEL PROGETTO

Universität Mannheim, Germany · Scuola di Robotica, Italy ·
Early Years – the organisation for young children, Ireland ·
Instituto Politécnico de Viseu, Portugal · Mellis Eğitim Teknoloji
Ticaret Limited Şirketi, Turkey · Sveučilište u Rijeci, Croatia

LICENZA E RICONOSCIMENTI

Questo lavoro è concesso in licenza ai sensi della licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale 4.0 Internazionale (CC BY-NC 4.0). [Greencode – Building an Eco-Friendly Future with Robots](#) 2023-1-LV01-KA220-HED-000157623 è un progetto Erasmus+, finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva per l'Istruzione e la Cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per essi.





INTRODUZIONE

Il progetto GREENCODE promuove la consapevolezza ambientale e la robotica educativa nell'educazione della prima infanzia. Questo set di carte sostiene gli obiettivi del progetto incoraggiando bambini e adulti a interagire con uno degli strumenti più potenti per l'apprendimento: **storytelling**.

Attraverso narrazioni fantasiose è possibile esplorare le questioni ambientali e le diverse soluzioni in modo creativo e significativo. Creando storie, i bambini possono comprendere l'importanza di prendersi cura del pianeta e riconoscere il ruolo che possono svolgere nella protezione dell'ambiente. La narrazione rende le idee ambientali astratte comprensibili e memorabili, gettando le basi per una consapevolezza e una gestione ambientale che durerà tutta la vita.

Le carte presentano immagini che stimolano l'immaginazione, ma le storie saranno guidate dai giocatori, dalle loro esperienze e dalle loro preoccupazioni. L'obiettivo è quello di **contribuire alla realizzazione di una Città dei Sogni, dove i problemi ambientali vengono risolti grazie alla collaborazione tra diversi attori**.

Ogni carta è aperta all'interpretazione dei giocatori e le storie possono utilizzare tutte le carte necessarie. Altri oggetti possono essere combinati con le carte per ampliare l'universo della storia e/o rendere il gioco più divertente. In particolare, i robot sono ottimi compagni di gioco con queste carte.

Divertiti con le carte e fatti sapere qual è la tua città dei sogni!

CATEGORIE DI CARTE



Spazi



Personaggi animali



Personaggi robot



Personaggi umani



Problemi ambientali



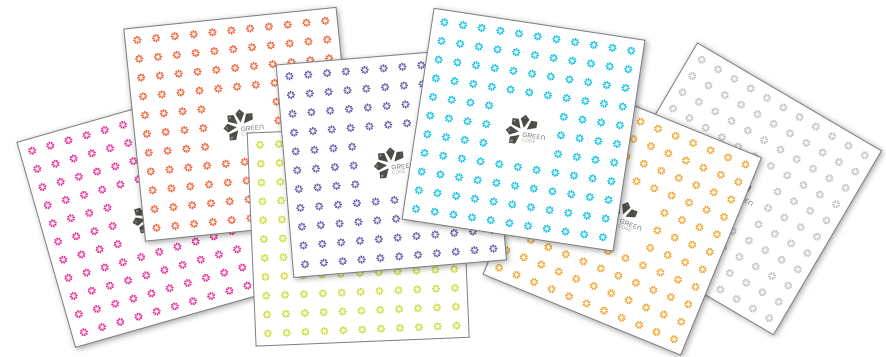
Soluzioni: Azioni



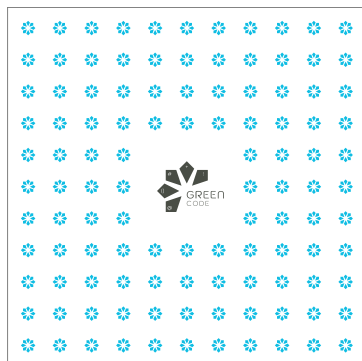
Soluzioni: Oggetti

Le categorie presentano idee importanti per una storia: dove, chi, cosa e come. Ogni categoria può essere una scintilla per l'immaginazione.

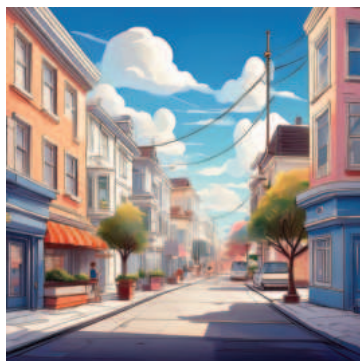
Il colore sul retro delle carte consente l'identificazione della loro categoria.



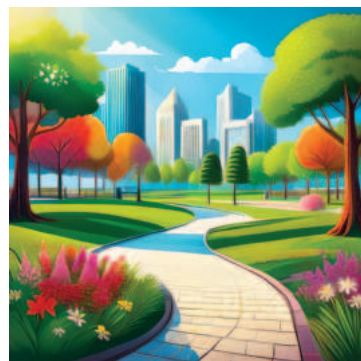
SPAZI



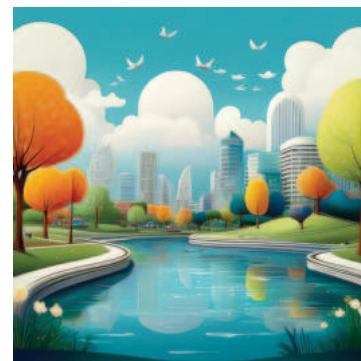
(Retro delle carte)



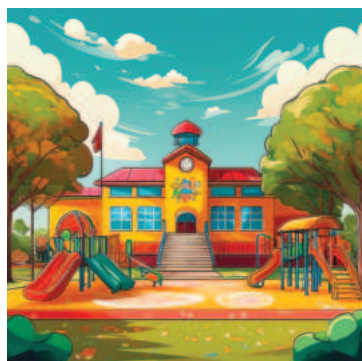
Strada cittadina



Parco cittadino



Fiume/lago cittadino



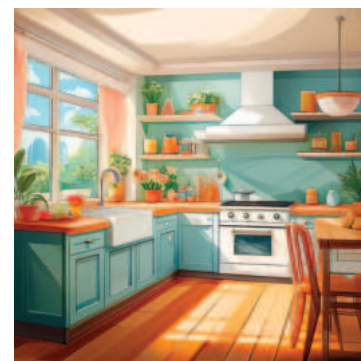
Parco giochi



Scuola/asilo

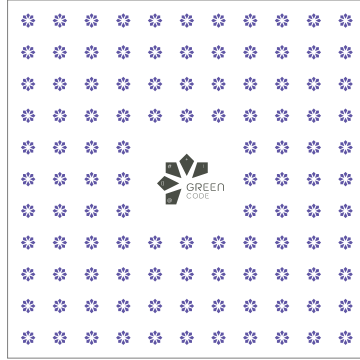


Giardino di casa



Casa

PERSONAGGI ANIMALI



(Retro delle carte)



Cane



Ape



Pesce



Scoiattolo



Uccello

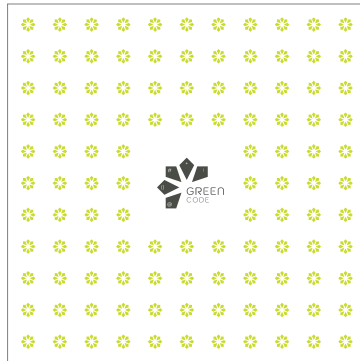


Gatto

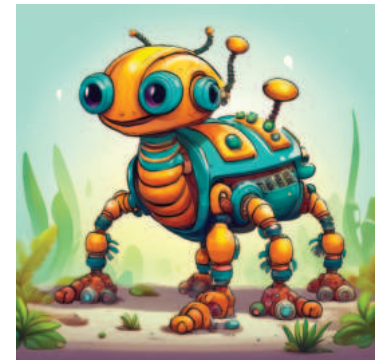
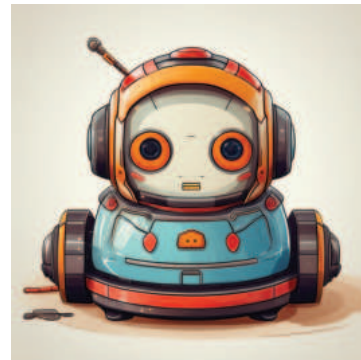
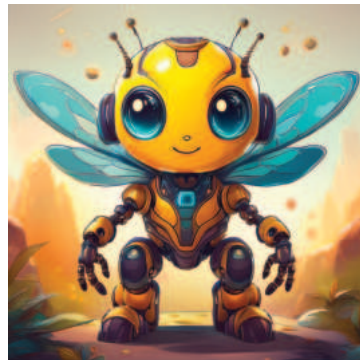


Rospo

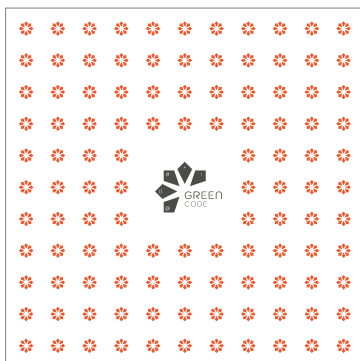
PERSONAGGI ROBOT



(Retro delle carte)



PERSONAGGI UMANI



(Retro delle carte)



Scienziato



Giardiniere



Giornalista



Ecologista



Ingegnere

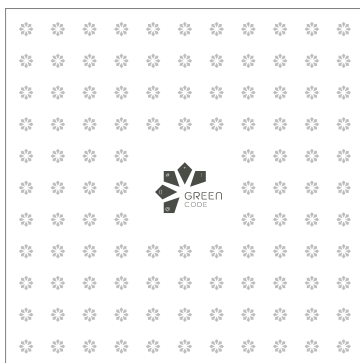


Artista



Dottore

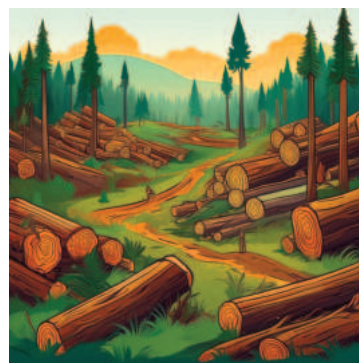
PROBLEMI AMBIENTALI



(Retro delle carte)



Perdita di biodiversità



Perdita di biodiversità



Perdita di biodiversità



Perdita di biodiversità



Consumo/spreco di acqua



Consumo energetico/sprechi



Consumismo

(continua...)



Traffico



Inquinamento acustico



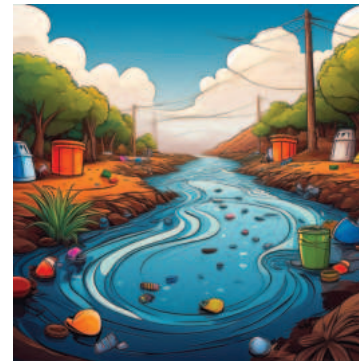
Inquinamento acustico



Inquinamento atmosferico



Inquinamento atmosferico

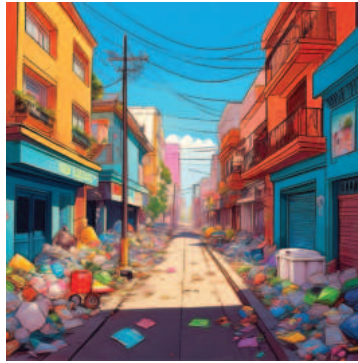


Inquinamento idrico



Inquinamento idrico

(continua...)



Rifiuti (immondizia per strada)



Rifiuti (plastica)



Rifiuti (metallo)



Rifiuti (carta)



Rifiuti (vetro)

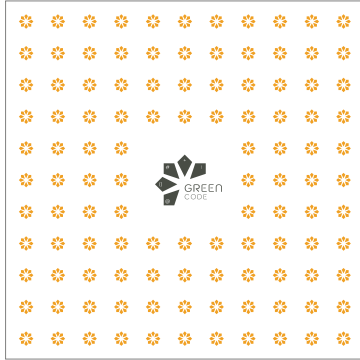


Rifiuti (batterie)



Rifiuti (elettronici)

SOLUZIONI: AZIONI



(Retro delle carte)



Campagna



Andare in bicicletta



Riciclare



Piantare fiori



Cura degli animali

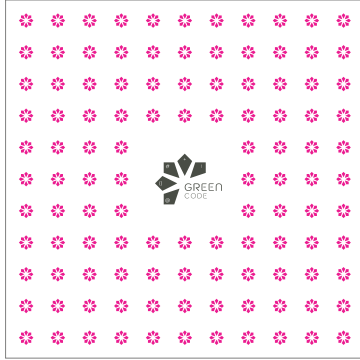


Trascorri del tempo nella natura



Riutilizzo

SOLUZIONI: OGGETTI



(Retro delle carte)



Turbine eoliche e pannelli solari



Interruttore della luce



Compostiera



Contenitori per il riciclaggio



Albergo per insetti



Strumenti di ricerca



Manifesti

COME GIOCARE

Le carte possono essere utilizzate in vari modi: singolarmente o in gruppo, utilizzando tutte le categorie o solo alcune, scelte a caso o accuratamente selezionate. Si consiglia di iniziare le storie con il classico inizio "C'era una volta..." e di concluderle con una visione della Città dei Sogni, immaginata e plasmata dai giocatori stessi.

Ogni carta appartiene a una categoria specifica e include contenuti suggeriti, ma la sua interpretazione è aperta all'esperienza e all'immaginazione dei giocatori. Una discussione significativa su ciò che si vede o si legge è una parte fondamentale del processo, che arricchisce sia la narrazione che l'apprendimento. Le esperienze personali dei bambini nelle loro città possono naturalmente diventare parte delle narrazioni, radicando le storie in connessioni e prospettive del mondo reale.

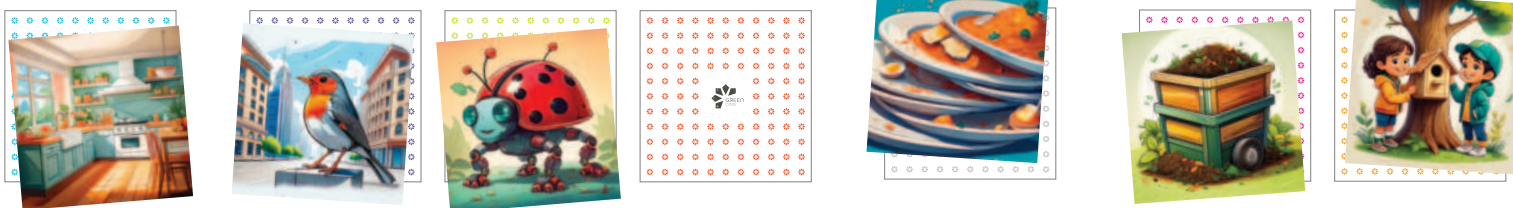
Per approfondire il coinvolgimento, i bambini possono creare disegni o utilizzare oggetti per rappresentare elementi della loro storia. Queste aggiunte apportano nuovi livelli di significato al processo. I disegni possono essere trasformati in nuove carte per ampliare il set, dando ai bambini un senso di paternità e appartenenza al mondo narrativo in evoluzione.

GIOCO DI BASE

Inizia disponendo le carte a faccia in giù, organizzate in sette mazzi separati in base alle loro categorie. Ogni giocatore o gruppo seleziona una carta da ciascuna delle seguenti categorie: **Spazi**, **problemi**, e fino a tre **Personaggi**. Dopo aver discusso le carte selezionate, i giocatori riflettono sulle soluzioni che potrebbero essere necessarie per affrontare le sfide presentate. Successivamente, cercano tra le **Soluzioni** mazzetti per trovare una o più carte che rispondano al meglio ai problemi individuati. Con tutte le carte selezionate in mano, i giocatori iniziano a costruire la loro storia.

Esempio

Dal mazzo degli Spazi, i bambini hanno pescato Casa. Poi, dal mazzo dei Personaggi sono usciti il robot Uccello e il robot Coccinella. Non appena è stata pescata la carta Consumismo dal mazzo dei Problemi, la conversazione si è spostata sullo spreco di cibo. La storia ha iniziato a prendere forma: una famiglia che ha bisogno di aiuto per risolvere il problema dello spreco di cibo. I bambini hanno scelto la carta Compostiera, collegata allo spreco di cibo. Grazie al personaggio dell'Uccello, è stata scelta anche la carta Cura degli animali. E la storia ha avuto inizio...



La narrazione dovrebbe includere tutte le carte scelte, incoraggiando la creatività e la collaborazione mentre i bambini immaginano come i personaggi interagiscono con gli spazi, risolvono i problemi e contribuiscono alla loro visione di una Città dei Sogni..

GIOCO GUIDATO DA PROMPT

Iniziate scegliendo una carta **Personaggio** e una carta **Problema** e usatele per introdurre una storia che inviti i bambini a partecipare e a immaginare insieme delle soluzioni. (Potete anche suggerire a un bambino o a un gruppo di iniziare il processo per gli altri).

Esempio

"Un giorno, Stripy, la piccola ape, venne nella nostra scuola per chiedere aiuto..

"Non ci sono più fiori da visitare", disse lei..

Tutte le api sono affamate e si sentono tristi..'

Cosa possiamo fare per aiutare l'ape

e i suoi amici a vivere nella Città dei Sogni?"



Il resto della storia può essere sviluppato utilizzando le idee contenute in una qualsiasi delle carte rimanenti, indipendentemente dalla loro categoria. Lasciate che siano i bambini a guidare la direzione della narrazione con la loro creatività e le loro esperienze.

Questo approccio aperto incoraggia la discussione, l'empatia e la risoluzione collaborativa dei problemi, mantenendo l'esperienza della narrazione divertente e significativa..

GIOCO DIVERTENTE

Inizia disponendo le carte a faccia in giù, organizzate in sette mazze separate in base alle loro categorie. Ogni giocatore o gruppo pesca una carta da ciascuna categoria, in modo casuale. Con tutte le carte selezionate in mano, i giocatori iniziano a costruire la loro storia.

Esempio

Le carte Personaggio pescate erano il Gatto, il Cane robot e lo Scienziato. Lo Spazio era il Parco giochi. Il Problema era l'Inquinamento acustico. Le carte Soluzione erano Piantare fiori e Strumenti di ricerca. All'inizio i bambini hanno avuto difficoltà a stabilire delle connessioni, poiché le carte non sembravano correlate. Hanno iniziato la storia con un incontro dei personaggi nel parco giochi della scuola, perché lo scienziato voleva l'aiuto dei bambini nell'uso degli strumenti di ricerca che potevano chiarire come il rumore influenzasse tutti gli abitanti della città. Come ricompensa per tutto il sostegno che avrebbe portato alla soluzione, è stato promesso un nuovo giardino nel parco giochi. E la storia ha avuto inizio. ...



La narrazione dovrebbe includere tutte le carte scelte, incoraggiando la creatività e la collaborazione mentre i bambini immaginano come i personaggi interagiscono con gli spazi, risolvono i problemi e contribuiscono alla loro visione di una Città dei Sogni..

GIOCO A SCELTA LIBERA

Disponete tutte le carte a faccia in su in modo che i giocatori possano vedere l'intera gamma di opzioni. Invitate i bambini a esplorare e discutere insieme le carte. Possono quindi scegliere quelle che li ispirano di più per costruire la loro storia.

I giocatori utilizzano le carte selezionate, di qualsiasi categoria, combinandole in modo fantasioso per creare una narrazione.

Esempio

I bambini volevano una storia che si svolgesse nel cielo. Così hanno scelto il robot Drago e l'Uccello. Poi hanno scelto l'inquinamento atmosferico come problema e l'Ingegnere che avrebbe potuto costruire una macchina per la pulizia che gli eroi volanti avrebbero portato nei cieli. E la storia ebbe inizio...



Questo formato aperto incoraggia la creatività, il processo decisionale e la narrazione collaborativa.

GIOCO DI SCOPERTA GUIDATA

Disponete tutte le carte a faccia in su, raggruppate per categoria, in modo che i giocatori possano vedere l'intera gamma di opzioni.

I giocatori iniziano selezionando una carta a caso per dare il via alla storia. Partendo da questo punto, scelgono poi altre carte da ciascuna categoria che vorrebbero includere nella loro narrazione e nella loro visione di una Città dei Sogni. Tutte le categorie devono essere incluse.

Esempio

La prima carta estratta è stata quella dell'albergo per insetti. Questo potrebbe aiutare gli insetti a prosperare, quindi i bambini hanno cercato l'ape e il robot ape. Con un po' di aiuto, è stata scelta la perdita di biodiversità, poiché i bambini hanno collegato questa carta alla carta delle api tristi. I bambini hanno aggiunto "piantare fiori" come parte della soluzione e hanno scelto l'artista per decorare gli alberghi. Il lago della città è stato scelto perché i bambini desideravano avere spazi verdi e acqua a disposizione degli insetti..



Questo approccio combina un elemento di sorpresa con una scelta creativa, incoraggiando i bambini a costruire connessioni, risolvere problemi e sviluppare una storia ispirata alle carte che selezionano.

GIOCO ASSISTITO DA ROBOT

Disponete le pile di carte su un tappetino, organizzate per categoria. I giocatori guidano quindi un robot verso ciascuna pila per aiutarlo a selezionare le carte per la loro storia. Una volta creata la storia, i bambini la raccontano utilizzando le carte sul tappetino, questa volta programmando o guidando il robot a spostarsi da una carta all'altra, seguendo la sequenza della narrazione.

Esempio

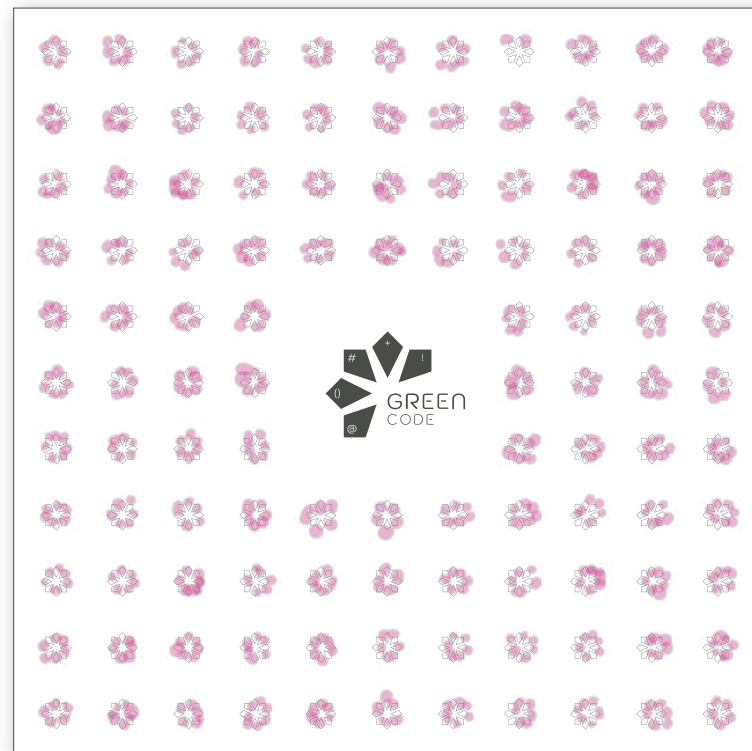
Dopo aver spostato il loro robot da una pila all'altra, i bambini avevano raccolto le seguenti carte: Strada cittadina, Scoiattolo, Robot pulitore, Giornalista, Rifiuti (immondizia) e Manifesti. Hanno deciso di disegnare una strada sul tappeto, aggiungendo immondizia su alcune caselle. Il loro robot è stato decorato in modo da assomigliare alla carta del robot pulitore. Poi, i bambini hanno raccontato una storia come se il giornalista stesse trasmettendo la notizia: uno scoiattolo e un robot stavano pulendo le strade della città, lasciando dei manifesti che incoraggiavano i cittadini a non gettare rifiuti per terra. Mentre i giornalisti trasmettevano la notizia, gli altri bambini spostavano il robot sul tappeto, sostituendo i rifiuti con i piccoli manifesti che avevano disegnato..



Questa attività incoraggia la narrazione, la sequenzialità e le competenze di base nella robotica in modo divertente e significativo.

PERSONALIZZAZIONE

Le pagine stampabili includono carte "vuote" che possono essere utilizzate per ampliare il set. I giocatori possono creare nuove carte che completano o rappresentano meglio la loro città e le loro storie..

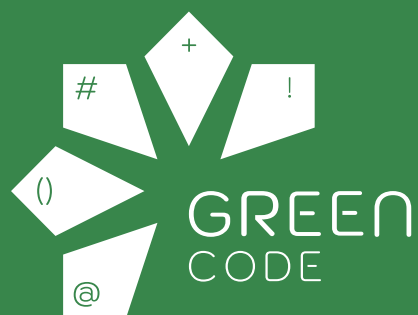


Esempio di una scheda creata da un utente per rappresentare un serbatoio per la raccolta dell'acqua piovana.

GREENCODE Kit

Il progetto Erasmus+ GREENCODE "Costruire un futuro eco-compatibile con i robot" ha sviluppato una serie di risorse complementari:

- [Preparing Future Educators: Higher Education Course **Curriculum** on Robotics and Environmental Education.](#)
- [Preparing Future Educators: **Lesson Plans** – Supporting the Higher Education Course Curriculum on Robotics and Environmental Education.](#)
- [Preparing Future Educators: Digital **Handbook** on Robotics and Environmental Education.](#)
- [**Activity Book** – Educational Robotics and Environmental Education in Early Childhood Education.](#)
- [**Video tutorials.**](#)
- [Dream City: **Set of Cards** for Storytelling with Educational Robotics.](#)



GREENCODE

Costruire un futuro eco-compatibile con i robot

2023-1-LV01-KA220-HED-000157623

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per essi.

 Licenza concessa ai sensi di CC BY-SA 4.0

greencodeproject.com