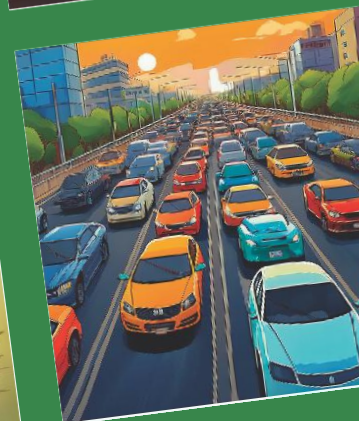


GRAD IZ SNOVA

Skup karata

Pripovijedanje uz
obrazovnu robotiku.

PREUZMI



Grad iz snova: Priručnik za korištenje kompleta kartica za pripovijedanje uz obrazovnu robotiku

AUTORI

Maria Figueiredo i Valter Alves,
Institut za politehniku Viseu, Portugal

GRAFIČKI DIZAJN

Valter Alves

GREENCODE LOGO DIZAJN

Lorenzo Pestarino

ORIGINAL DOKUMENTA:

Dream City: Manual of the Set of Cards for
Storytelling with Educational Robotics

ISBN: 000-000-00000-0-0

DOI: 10.34633/000-000-00000-0-0

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

GODINA IZDANJA

2025

KOORDINATOR PROJEKTA

Sveučilište u Latviji, Latvija

PARTNERI NA PROJEKTU

Sveučilište u Mannheimu, Njemačka · Škola robotike, Italija ·
Early Years – organizacija za djecu, Irska · Institut za
politehniku Viseu, Portugal · Mellis obrazovne tehnologije,
Turska · Sveučilište u Rijeci, Učiteljski fakultet, Hrvatska

LICENCA I ODOBRENJE

Ovaj rad je licenciran Creative Commons Attribution-
NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0) licencom.

[Greencode – Building an Eco-Friendly Future with Robots](#)

2023-1-LV01-KA220-HED-000157623 je Erasmus+ projekt,
financiran od strane Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja
pripadaju isključivo autorima i ne odražavaju nužno stavove
Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i
kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se
smatrati odgovornima za njih.





UVOD

Projekt GREENCODE promiče ekološku svijest i obrazovnu robotiku u ranom i predškolskom odgoju i obrazovanju. Ovaj skup kartica podržava ciljeve projekta potičući djecu i odrasle da se uključe u jedan od najmoćnijih alata za učenje: **pripovijedanje**.

Kroz maštovite priče moguće je istražiti pitanja okoliša i različita rješenja na kreativan, smislen način. Stvaranjem priča djeca mogu razumjeti važnost brige za planet i prepoznati uloge koje mogu imati u zaštiti okoliša. Pripovijedanje čini apstraktne ideje o okolišu prepoznatljivima i pamtljivima, postavljajući temelj za cjeloživotnu svijest o okolišu i brigu o njemu.

Kartice predstavljaju slike koje će potaknuti maštu, ali će priče voditi igrači, njihova iskustva i brige.

Cilj je **doprinijeti Gradu iz snova, u kojem se ekološki problemi rješavaju kroz suradnju različitih predstavnika**. Igrači sami tumače bilo koju kartu i u priči mogu koristiti neograničeni broj karata. Ostali predmeti mogu se kombinirati s kartama kako bi se proširio prostor priče i/ili potaknula zabava. Konkretno, roboti su dobri suputnici na ovim karticama.

Uživajte u igri i obavijestite nas o svom Gradu iz snova!

KATEGORIJE KARATA



Prostori



Likovi životinja



Likovi robota



Likovi ljudi



Ekološki problemi



Rješenja: Djelovanje

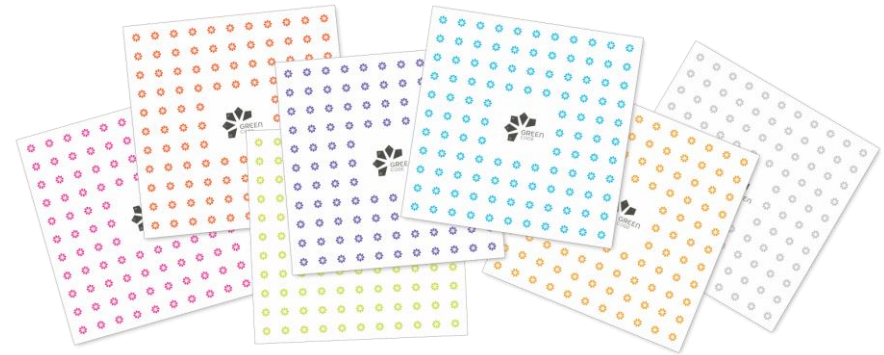


Rješenja: Predmeti

Kategorije predstavljaju ideje za priču: gdje, tko, što i kako.

Svaka kategorija može biti poticaj za maštu.

Boja na poledini kartica omogućuje identificiranje kategorije.



KAKO IGRATI?

Karte se mogu koristiti na različite načine - pojedinačno ili u grupama, mogu se koristiti sve kategorije ili tek nekoliko, odabranih nasumično ili pažljivo odabranih. Preporuča se da priče započnu klasičnim, "*Bilo jednom...*", a završe vizijom Grada iz snova, koju su zamislili i oblikovali sami igrači.

Svaka karta pripada određenoj kategoriji i uključuje predloženi sadržaj, ali njezina je interpretacija otvorena iskustvu i mašti igrača. Smisljena rasprava o viđenom ili pročitanoj ključan je dio procesa koji obogaćuje i pripovijedanje i učenje. Dječja osobna iskustva u njihovim gradovima mogu postati dio priče te je postaviti i povezati s perspektivama iz stvarnog svijeta.

Kako bi produbili sudjelovanje u igri, djeca mogu nacrtati crteže ili koristiti predmete za predstavljanje elemenata svoje priče. Ovi dodaci donose novo značenje procesu igre. Crteži se mogu pretvoriti u nove kartice kako bi se skup proširio, dajući djeci osjećaj autorstva i vlasništva u narativnom svijetu koji se razvija.

OSNOVNA IGRA

Započnite postavljanjem karata licem prema dolje, organiziranih u sedam zasebnih skupova prema njihovim kategorijama.

Svaki igrač ili grupa bira jednu kartu iz svake od sljedećih kategorija: prostori, problemi i do tri lika. Nakon pregleda odabranih kartica i razgovora o njima, igrači razmišljaju koja bi rješenja koristili za rješavanje postavljenih ekoloških izazova.

Zatim pretražuju skup kartica Rješenja kako bi pronašli jednu ili više kartica koje najbolje odgovaraju rješenju identificiranog problema. Sa svim odabranim kartama u rukama, igrači počinju graditi svoju priču.

Priča bi trebala uključivati sve odabrane kartice, potičući kreativnost i suradnju dok djeca zamišljaju kako likovi stupaju u interakciju s prostorima, rješavaju probleme i pridonose njihovoj viziji Grada iz snova.

ZABAVNA IGRA

Započnite stavljanjem karata licem prema dolje, organiziranih u sedam zasebnih skupova prema njihovim kategorijama. Svaki igrač ili grupa izvlači jednu kartu iz svake kategorije, nasumično. Sa svim odabranim kartama u rukama, igrači počinju graditi svoju priču. Priča bi trebala uključivati sve odabrane kartice, potičući kreativnost i suradnju dok djeca zamišljaju kako likovi stupaju u interakciju s prostorima, rješavaju probleme i pridonose zajedničkoj viziji Grada iz snova.

BRZA IGRA

Započnite odabirom lika i kartice problema i upotrijebite ih za uvođenje u priču koja poziva djecu da sudjeluju i zajedno smišljaju rješenja. Primjer:

"Jednog dana, mala Pčelica je došla u naš vrtić tražiti pomoć.

'Nema više cvijeća koje možemo posjetiti', rekla je. 'Sve su pčele gladne i tužne su.'

Što možemo učiniti da pomognemo Pčelici i njezinim prijateljima da žive u Gradu snova?"

(možete predložiti da dijete ili grupa započne proces za druge.) Ostatak priče može se razviti pomoću ideja s bilo koje od preostalih kartica, bez obzira na njihovu kategoriju. Neka djeca svojom kreativnošću i iskustvima vode tijek pripovijedanja. Ovakav otvoreni pristup potiče raspravu, empatiju i zajedničko rješavanje problema, dok iskustvo pripovijedanja postaje zabavno i smisleno.

IGRA OTVORENOG IZBORA

Položite sve karte licem prema gore tako da igrači mogu vidjeti cijeli niz opcija. Pozovite djecu da zajedno istražuju i razgovaraju o kartama. Zatim mogu odabrati one koji ih najviše inspiriraju da izgrade svoju priču.

Igrači koriste svoje odabrane karte – iz bilo koje kategorije – kako bi stvorili priču, kombinirajući likove, prostore, probleme i rješenja na maštovite načine. Ovaj otvoreni format potiče kreativnost, donošenje odluka i zajedničko pripovijedanje.

VOĐENA IGRA OTKRIVANJA

Položite sve karte licem prema gore, grupirane po kategorijama, tako da igrači mogu vidjeti sve mogućnosti.

Igrači započinju odabirom jedne karte nasumično kako bi pokrenuli priču. Koristeći tu kartu kao početnu točku, odabiru dodatne kartice iz svake kategorije koje bi željeli uključiti u svoju priču i viziju Grada iz snova. Treba uključiti sve kategorije.

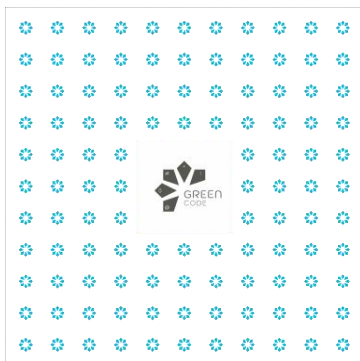
Ovaj pristup kombinira element iznenađenja s kreativnim izborom, potičući djecu da grade veze, rješavaju probleme i razvijaju priču inspiriranu kartama koje su odabrali.

IGRA POMOĆU ROBOTA

Položite skupove karata organizirane po kategorijama na podlogu za robota. Igrači vode robota do svakog skupa (kategorije) kako bi im pomogao odabrati karte za njihovu priču.

Nakon što je priča stvorena, djeca je prepričavaju pomoću kartica na podlozi – ovaj put programirajući ili vodeći robota da prijeđe s jedne kartice na drugu, prateći slijed priče. Ova aktivnost potiče pripovijedanje, stvaranje nizova i osnovne vještine robotike na zabavan i smislen način.

PROSTORI



(Poledina karata)



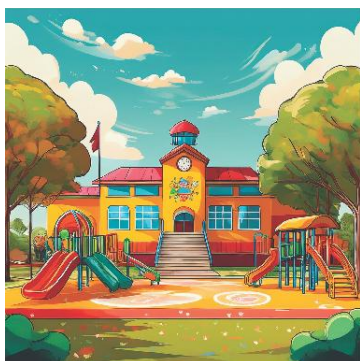
Gradska ulica



Gradski park



Rijeka/jezero u gradu



Igralište



Škola/vrtić

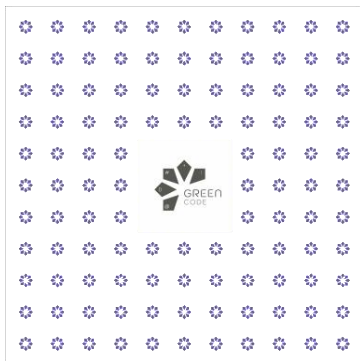


Kućno dvorište



Dom

LIKOVNI ŽIVOTINJA



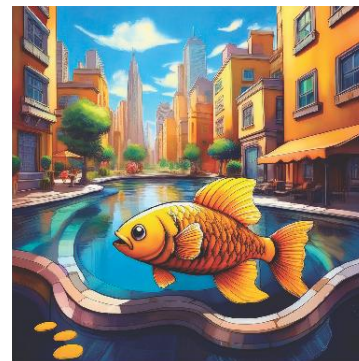
(Poledina karata)



Pas



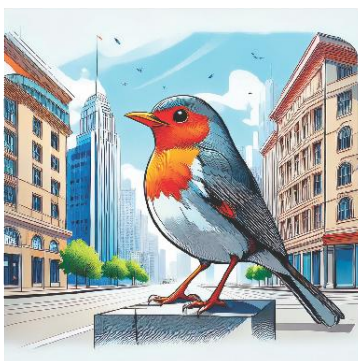
Pčela



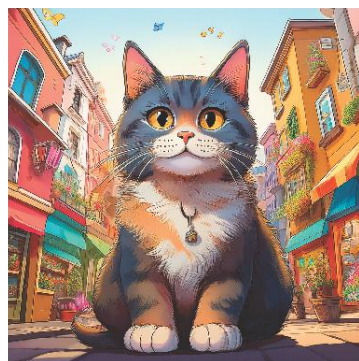
Riba



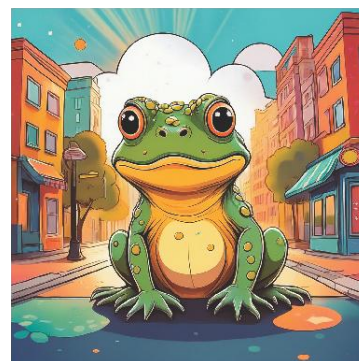
Vjeverica



Ptica

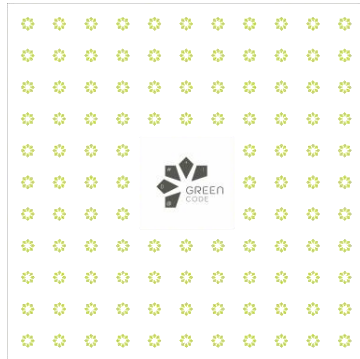


Mačka



Žaba

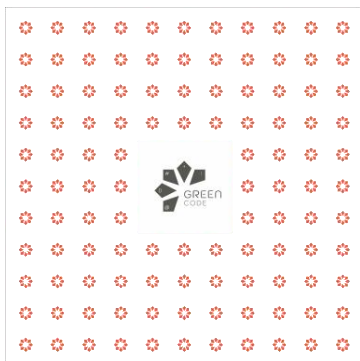
LIKOVNI ROBOTI



(Poledina karata)



LIKOV I LJUDI



(Poledina karata)



Znanstvenik



Vrtlar



Novinar



Ekolog



Inženjer

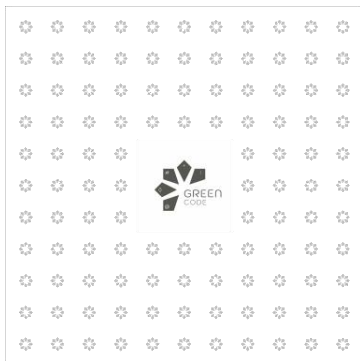


Umjetnik



Liječnik

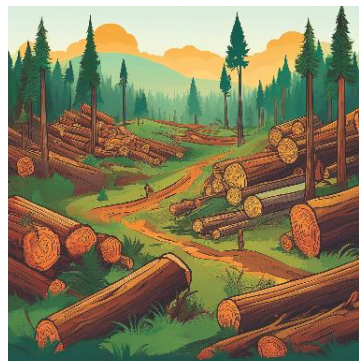
EKOLOŠKI PROBLEMI



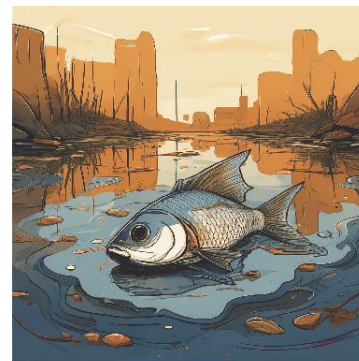
(Poledina karata)



Gubitak bioraznolikosti



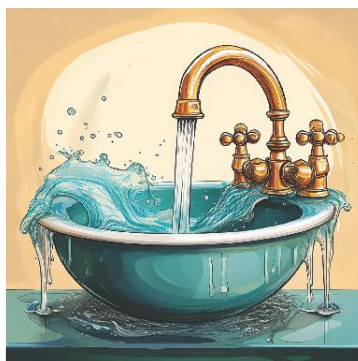
Gubitak bioraznolikosti



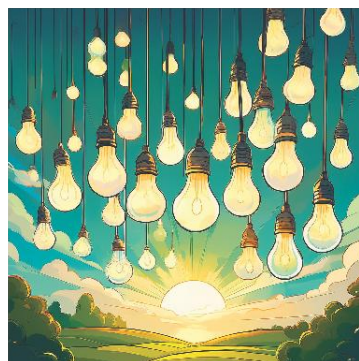
Gubitak bioraznolikosti



Gubitak bioraznolikosti



Potrošnja/rasipanje vode

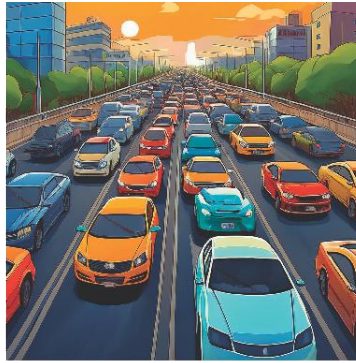


Potrošnja/rasipanje energije



Konzumerizam

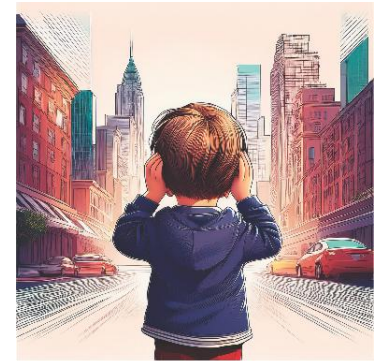
(nastavak ...)



Promet



Zagađenje bukom



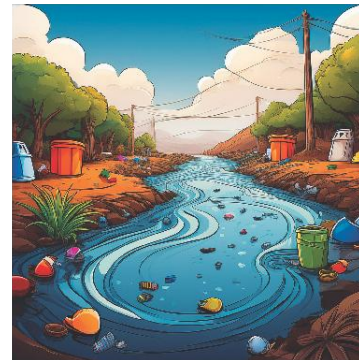
Zagađenje bukom



Zagađenje zraka



Zagađenje zraka

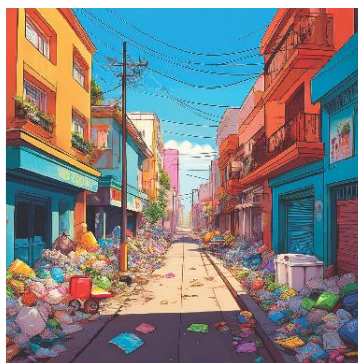


Zagađenje vode



Zagađenje vode

(nastavak...)



Otpad (smeće na ulicama)



Otpad (plastika)



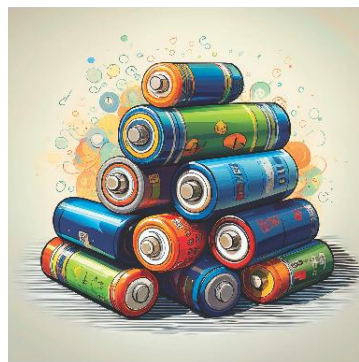
Otpad (metal)



Otpad (papir)



Otpad (staklo)

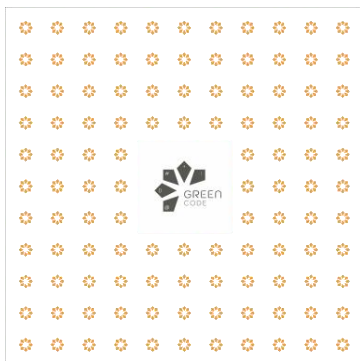


Otpad (baterije)



Otpad (elektronika)

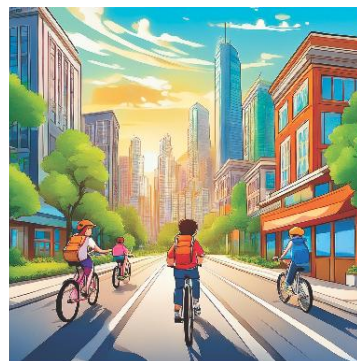
RJEŠENJA: DJELOVANJE



(Poledina karata)



Kampanja



Vožnja biciklima



Recikliranje



Sadnja biljaka



Briga o životinjama

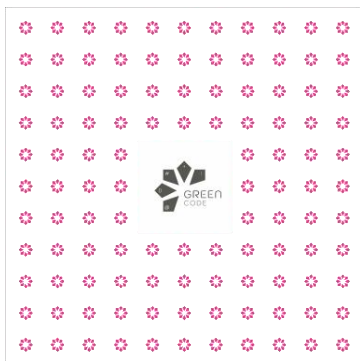


Provođenje vremena u prirodi



Ponovna upotreba

RJEŠENJA: PREDMETI



(Poledina karata)



Vjetroturbine i
solarni paneli



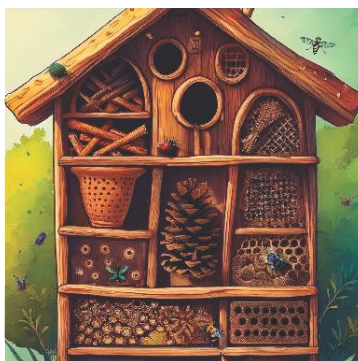
Prekidač za svjetlo



Komposter



Kante za recikliranje



Hotel za kukce



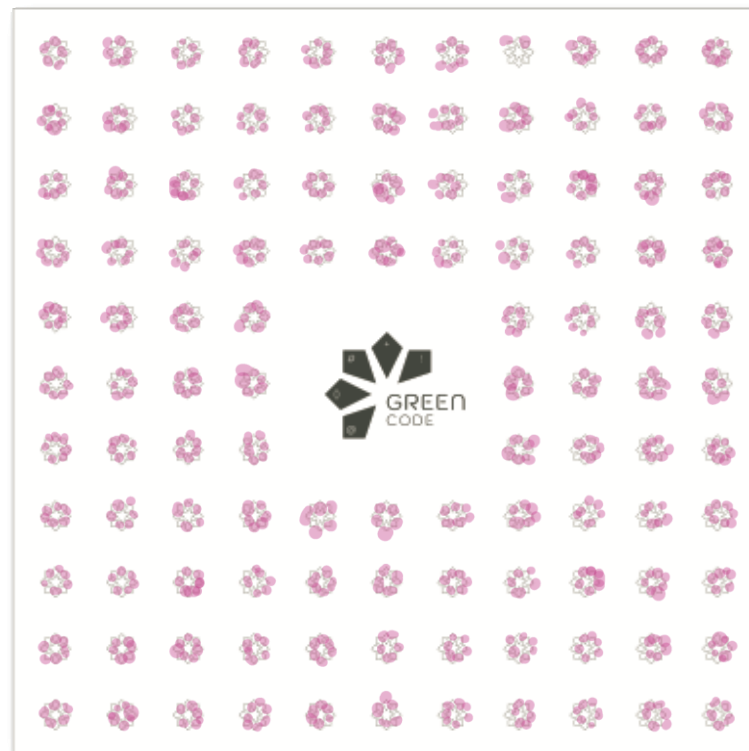
Istraživački alati



Poster

PRILAGOĐAVANJE

Stranice za ispis kartica za igru uključuju "prazne" kartice koje se mogu koristiti za proširenje kompleta. Igrači mogu sami izraditi nove karte koje upotpunjuju ili bolje predstavljaju njihov grad i priče.



Primjer kartice koju je kreirao korisnik, a koja predstavlja spremnik za skupljanje kišnice



GREENCODE

Izgradnja ekološki prihodljive budućnosti s robotima

2023-1-LV01-KA220-HED-000157623

Financirano od strane Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja pripadaju isključivo autorima i ne odražavaju nužno stavove Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

 Licenca CC BY-SA 4.0

greencodeproject.com