FAVOLE IN MOVIMENTO

VADEMECUM PER I DOCENTI

COSA PREPARARE PRIMA DEL LABORATORIO

1 DEFINISCI L'OBIETTIVO

Decidi gli obiettivi educativi del laboratorio:

- coding e pensiero computazionale
- creatività e narrazione
- matematica e problem solving
- collaborazione e ascolto
- educazione emotiva

2 SCEGLI LA FAVOLA DI PARTENZA

Seleziona una fiaba adatta all'età del gruppo.

Deve avere un inizio coinvolgente e un finale aperto.

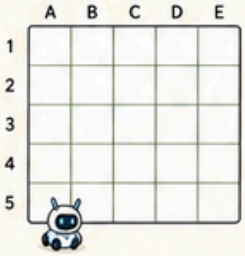
3 PREPARA I MATERIALI

Stampa o prepara tutte le carte del gioco:

- LUOGO
- PERSONAGGIO
- OGGETTO
- EMOZIONE
- IMPREVISTO
- VINCOLO MATEMATICO
- CAMBIO PROSPETTIVA ❤️
- E SE...?

4 PREPARA IL TAPPETO DI GIOCO

Usa il tappeto Photon con le coordinate visibili.



- ✓ Verifica che il tappeto sia pulito e in buone condizioni.
- ✓ Se necessario, aggiungi etichette con le coordinate.

5 VERIFICA IL ROBOT

Controlla che Photon:

- ✓ sia carico
- ✓ si connetta correttamente
- ✓ funzioni correttamente

6 PREPARA LE SCHEDE DI LAVORO

Prepara per ogni gruppo:

- ✓ scheda per la storia
- ✓ traccia per il percorso
- ✓ spazio per annotare i comandi
- ✓ spazio per la morale finale

7 ORGANIZZA I GRUPPI E I RUOLI

Crea gruppi da 4.
Spiega i 4 ruoli:

DECISORE
Sceglie la casella verso cui andare Photon.

PROGRAMMATORE
Scrive i comandi per far arrivare Photon.

NARRATORE
Continua la storia usando ciò che Photon incontra.

INVESTIGATORE
Fa domande, controlla la coerenza e propone idee.

8 SPIEGA LE REGOLE DEL GIOCO

Presenta sinteticamente le regole:

- ✓ si sceglie la destinazione, ma un altro continua la storia
- ✓ prima si prevede, poi si programma
- ✓ l'errore può diventare parte della storia
- ✓ si rispettano i vincoli matematici
- ✓ si ascoltano le prospettive degli altri
- ✓ la storia appartiene al gruppo

9 PREPARA LO SPAZIO

Organizza l'aula per favorire il lavoro di gruppo e il movimento del robot.

Tavoli ampi o tappeto a terra

Spazio libero per il movimento di Photon

Buona illuminazione e poca interferenza sonora

Posto dedicato per le carte e i materiali

Gestione del tempo: 2–3 ore consigliate

CHECK FINALE

- ☐ Favola pronta
- ☐ Carte pronte e divise
- ☐ Tappeto pronto
- ☐ Photon carico e testato
- ☐ Schede stampate
- ☐ Gruppi formati
- ☐ Spazio organizzato
- ☐ Regole spiegate

Tutto è pronto? Allora... buona avventura e buona storia a tutti! ❤️

CREATED BY- FLORIANA TANZILLO PER TEACHINTOUCH.IT

FAVOLE IN MOVIMENTO

LE REGOLE DEL GIOCO

Obiettivo: costruire insieme una favola programmando Photon, risolvendo sfide e collaborando!

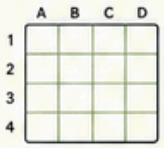
1 FORMATE I GRUPPI

Giocate in gruppi da 4.
Ogni gruppo ha:

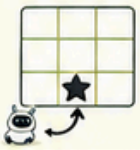
- 1 robot Photon
- 1 tappeto a griglia
- carte (luogo, personaggio, oggetto, emozione, imprevisto, vincolo matematico, cambio prospettiva, e se...?)
- una favola di partenza
- una scheda per la storia

2 COSTRUITE IL TABELLONE

1. Posizionate il tappeto con le coordinate.



2. Scegliete la casella di partenza.



3. Posizionate le carte LUOGO.

4. Aggiungete le carte PERSONAGGIO.

5. Aggiungete le carte OGGETTO.

6. Aggiungete le carte EMOZIONE.

Lasciate alcuni spazi vuoti: potrebbero servire nella storia!

3 PREPARATE LE CARTE SPECIALI

IMPREVISTO: cambiano la storia all'improvviso.

VINCOLO MATEMATICO: cambiano il modo di programmare Photon.

CAMBIO PROSPETTIVA ❤️: raccontate dal punto di vista di un altro personaggio.

E SE...?: nuove possibilità e domande per cambiare la storia.

4 SCOPRITE L'INIZIO DELLA FAVOLA

L'insegnante vi dà l'inizio della favola. Da quel momento... **siete voi a costruire il resto!**

5 ASSEGNATE I QUATTRO RUOLI

DECISORE

Sceglie la casella verso cui andare Photon (luogo, personaggio, oggetto o emozione).

NON decide come continua la storia!

PROGRAMMATORE

Pianifica i comandi per far arrivare Photon alla casella scelta.

NARRATORE

Quando Photon arriva, continua la favola usando quello che ha incontrato.

INVESTIGATORE

Fa domande, controlla la coerenza e aiuta il gruppo a trovare nuove idee.

? ? ?

6 PREVEDI E PROGRAMMA

Prima di avviare, il gruppo dice la coordinata in cui pensa che Photon arriverà.

Poi si programma e si avvia il robot!

7 CONTROLLATE COSA SUCCEDE

✓ Photon arriva nella casella giusta.

Il Narratore continua la favola!

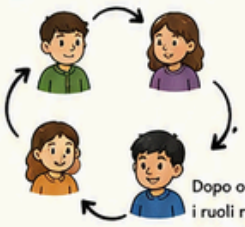
✗ Photon arriva nella casella sbagliata.

Avete 2 scelte:

A. DEBUG
Correggete il programma e riprovate.

B. ERRORE NARRATIVO
Accettate la casella raggiunta e inventate il perché!

8 CAMBIATE I RUOLI



Dopo ogni turno, i ruoli ruotano così tutti possono fare tutto!

9 IMPREVISTO!

Ogni 2-3 turni pescate una carta **IMPREVISTO** e cambiate la storia!

Trovate insieme una nuova soluzione.

10 SFIDA MATEMATICA!

Pescate una carta **VINCOLO MATEMATICO.** Ora dovete raggiungere la meta rispettando la regola indicata!

\+ − =

11 CAMBIO PROSPETTIVA ❤️

Raccontate ciò che è successo dal punto di vista di un altro personaggio (es. antagonista, aiutante...).

Ogni personaggio vede le cose in modo diverso!

12 E SE...?

Pescate una carta **E SE...?**
Immaginate nuove possibilità insieme e scegliete quella che volete inserire nella storia.

13 LA FINE DELLA FAVOLA

Quando pensate di aver risolto il problema principale, raggiungete la **CASELLA FINALE** e create la morale della favola!

LE 5 REGOLE D'ORO

1. IO SCELGO, TU CONTINUI.

Non posso decidere le conseguenze della mia scelta.

2. NESSUNA IDEA SI CANCELLA.

Cerchiamo un modo per utilizzarla.

3. PRIMA PENSIAMO, POI PROGRAMMIAMO.

Prevediamo dove arriverà Photon prima di muoverlo.

4. L'ERRORE NON FERMA IL GIOCO.

Si corregge o si trasforma in parte della storia.

5. LA STORIA APPARTIENE AL GRUPPO.

Dobbiamo creare una storia che nessuno avrebbe potuto scrivere da solo!

CREATED BY- FLORIANA TANZILLO PER TEACHINTOUCH.IT