

Montiglio Ilaria
IC Trofarello
Scuola primaria "G. Rodari"

Cody Games

Cody Story

a.s. 2017/2018

Premessa

L'attività presentata è stata pensata e realizzata nell'ambito del progetto PON "Progetti di Inclusione sociale e lotta al disagio" nel modulo *Info...rmatizzando*, rivolto a diciassette alunni delle classi seconde, terze, quarte e quinte della scuola primaria.

A conclusione di un percorso incentrato sullo sviluppo del pensiero computazionale e del coding, si è pensato di integrare le competenze acquisite con un'attività legata alla narrazione.

Per la creazione dell'attività è stato fonte di ispirazione il programma "Toolbox³- Cody Games" del prof. Alessandro Bogliolo¹. Sono stati inoltre utilizzati altri materiali presenti on line di cui via via verrà indicata la provenienza, mentre la mappa che ha ispirato le quattro storie è presente al sito http://maestralilla.altervista.org/joomla/media/media/images/allegati/mappa_testo_narrativo_realistico.pdf.

1 A. Bogliolo, *Toolbox³- Cody Games*, puntate reperibili al sito <http://www.raiscuola.rai.it/programma-unita/tool-box-iii/294/-1/default.aspx> (ultima consultazione 15/04/2018)

Progettazione

Tempi

I tempi previsti per lo svolgimento di tutte le fasi dell'attività è stimato in 6 ore.

Luoghi

Il luogo ideale per lo svolgimento della prima parte dell'attività è un'aula dove ci sia lo spazio per disporre le griglie che hanno un'area che ospiti le griglie e che sia dotata di collegamento wifi qualora i tablet non dispongano di una scheda per la connessione dati.

Successivamente, per la fase di montaggio e realizzazione dello storytelling è indicato il laboratorio di informatica o uno spazio che abbia almeno quattro pc.

Risorse e materiali

- due griglie di venticinque caselle disposte 5x5 e di dimensione 75 cm x 75 cm
- 4 robot Mind Clementoni
- 4 tablet (o smartphone o dispositivi per la ripresa audio/video)
- pennarelli colorati
- penne
- fogli bianchi (almeno 12)
- biglietti reperibili alla sezione **Appendice**
- schede reperibili alla sezione **Appendice**
- due insegnanti (o due adulti)

Organizzazione

Il gruppo di diciassette alunni viene suddiviso in quattro sottogruppi al fine di permettere a tutti una partecipazione attiva all'attività.

Metodologia

La metodologia utilizzata è quella dell'attività laboratoriale basata su un approccio legato alla peer education poiché all'interno di ogni sottogruppo sono presenti alunni provenienti da diverse classi della scuola primaria e con diverse necessità educative speciali.

Attività preliminari

- dotare ogni tablet della app Mind Designer;
- dotare ogni tablet di un profilo gmail di cui i ragazzi conoscano username, password e funzionamento per poter operare con il cloud DRIVE;
- creare una cartella di progetto sul cloud per il salvataggio dei file;
- verificare la presenza di un'app che permetta la registrazione vocale (in caso di mancanza di essa, installarne una);
- aver installato sui quattro pc che serviranno per il montaggio video il software VSDC² o accertarsi che il software online Wevideo³ venga supportato dalla connessione;

2 VSDC, software gratuito di video editing da scaricare direttamente sul pc e reperibile all'indirizzo web <http://www.videosoftdev.com/it/free-video-editor> (ultima consultazione 15/04/2018)

3 Wevideo, software gratuito on line reperibile al sito <https://www.wevideo.com/> (ultima consultazione 15/04/2015)

- aver presentato le carte di “Cody Roby”⁴ affinché i ragazzi sappiano muoversi sulla scacchiera conoscendo il significato delle carte loro assegnate;
- stampare le schede reperibili nell’Appendice o realizzare disegni che possano rappresentare il contenuto dei biglietti.

4 A. Bogliolo, *Cody Roby*, materiale reperibile al sito <http://codemooc.org/codyroby/> (ultima consultazione 15/04/2018)

Predisposizione delle griglie

Per poter far svolgere l'attività ai ragazzi è necessario creare due griglie (una per due squadre) sulle quali verranno disposti i biglietti che serviranno per far svolgere l'attività.

Una volta realizzate le griglie bianche si potranno disporre i biglietti ripiegati in quattro in questo modo:

5 B			3 A	
START A >				
	3 B		2 A	4 A
				START < B
4 B	2 B		5 A	

Nei medesimi spazi potranno essere inseriti, nella seconda griglia, i biglietti delle squadre C e D, sostituendo alla lettera A, la C e alla B, la D.

Svolgimento

1

- Si dividono gli alunni in quattro gruppi;
- A ogni gruppo viene assegnato il nome indicato dalle lettere A, B, C, D;
- Si consegna un tablet per ogni squadra;
- Si consegna la prima scheda a ogni squadra. In tale scheda saranno presentati i personaggi che i bambini dovranno colorare a proprio piacimento.
- Una volta terminata la coloritura, si invitano i bambini a fotografare il disegno e caricare l'immagine sulla cartella di DRIVE appositamente creata.

2

- Posizionare i robot sulla griglia con l'orientamento suggerito dalla freccia nella griglia della sezione **Predisposizione griglie**;
- Accendere i robot e collegarli al tablet attraverso il bluetooth;
- Per ricevere la seconda scheda i bambini devono far arrivare il robot Mind sulla casella occupata dal secondo biglietto;
- Non essendo numerati i biglietti, per riuscire a condurre Mind nel punto giusto, i bambini ricevono il codice⁵ dall'insegnante e programmano il robot attraverso la app nella modalità *Coding base*;
- Preso il biglietto, lo portano all'insegnante la quale darà loro la seconda scheda con l'illustrazione relativa;

5 I codici per le squadre si trovano nella sezione **Appendice**

- La squadra dovrà procedere alla coloritura e, nuovamente, fotografarla e inserirla nella cartella di progetto.

3

- Si ripetono le operazioni indicate al punto **2**

4 - 5

- Si ripetono le operazioni indicate al punto **2**, ma gli ultimi fogli consegnati saranno bianchi in modo che la squadra possa elaborare una sequenza, un finale e realizzare le illustrazioni a mano;
- Anche queste illustrazioni dovranno essere fotografate e inserite nella cartella di progetto.

6

- Terminata la fase di elaborazione delle immagini, si passa alla fase di costruzione narrativa della storia;
- I bambini scrivono delle brevi didascalie per raccontare la storia di cui hanno ricevuto le sequenze su un foglio consegnato loro dall'insegnante.

7

- Attraverso una app che permetta la registrazione audio, si invitano i bambini a registrarsi mentre leggono le didascalie che raccontano la storia costruita;
- I file audio vengono salvati nella cartella di progetto.

8

- Realizzare lo story telling attraverso la creazione di un video con il software VSDC o con il software on line Wevideo.

Appendice

Biglietti e codici

Squadra A

Un giorno si perdono nella foresta.
Ad un certo punto vedono un grande albero con un piccolo nido.
Avvicinandosi al nido si accorgono che dentro c'è e decidono di
Concludi la storia a tuo piacere e disegna la scena che illustri al meglio la conclusione.

2	↑	↑	↑	→	↑					
3	→	↑	→	↑	↑	→	↑			
4	↑	→	↑	↑						
5	→	↑	↑	↑	←	↑	↑	←	↑	↑

Squadra B

Un giorno si perdono nella foresta.
Ad un certo punto vedono comparire un contadino.
Avvicinandosi al contadino, lui dice loro che e li porta
Concludi la storia a tuo piacere e disegna la scena che illustri al meglio la conclusione.

2	↑	↑	↑	←	↑						
3	←	↑	←	↑	↑	←	↑				
4	↑	←	↑	↑							
5	←	↑	↑	↑	→	↑	←	↑	←	↑	↑

Squadra C

Un giorno prendono una barca e vanno per mare.

Ad un certo punto arrivano su un'isola deserta.

Scendendo dalla barca, decidono di e di

Concludi la storia a tuo piacere e disegna la scena che illustri al meglio la conclusione.

2	↑	↑	↑	→	↑					
3	→	↑	→	↑	↑	→	↑			
4	↑	→	↑	↑						
5	→	↑	↑	↑	←	↑	↑	←	↑	↑

Squadra D

Un giorno prendono una barca e vanno per mare.

Ad un certo punto si accorgono che hanno solo qualche biscotto e poca acqua.

Per potersi nutrire decidono quindi di e di

Concludi la storia a tuo piacere e disegna la scena che illustri al meglio la conclusione.

2	↑	↑	↑	←	↑						
3	←	↑	←	↑	↑	←	↑				
4	↑	←	↑	↑							
5	←	↑	↑	↑	→	↑	←	↑	←	↑	↑

Schede

Squadre A – B – C – D

Leo e Mina⁶



6 Immagine reperita al sito <http://regardsdefemmes.info/immagini-corpo-umano-per-bambini-da-stampare-pk95.htm> – www.infanziaweb.it

Squadre A – B

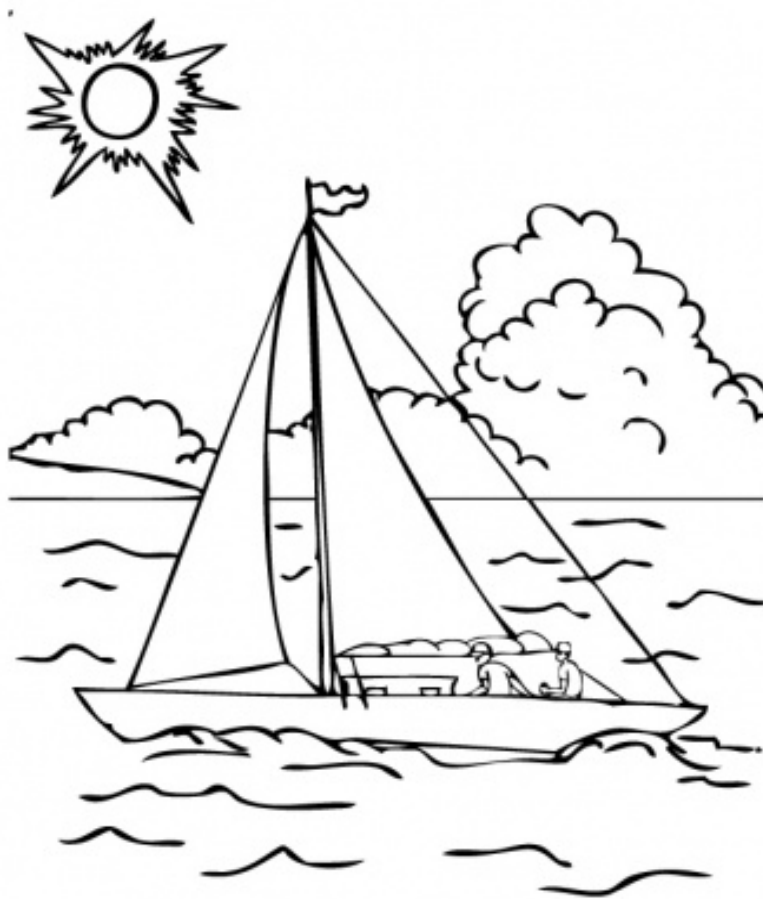
Si perdono nella foresta⁷



⁷ Immagine reperita al sito <http://www.bebelog.it/post/128810/i-disegni-del-bosco-in-autunno-da-stampare-e-colorare>

Squadre C – D

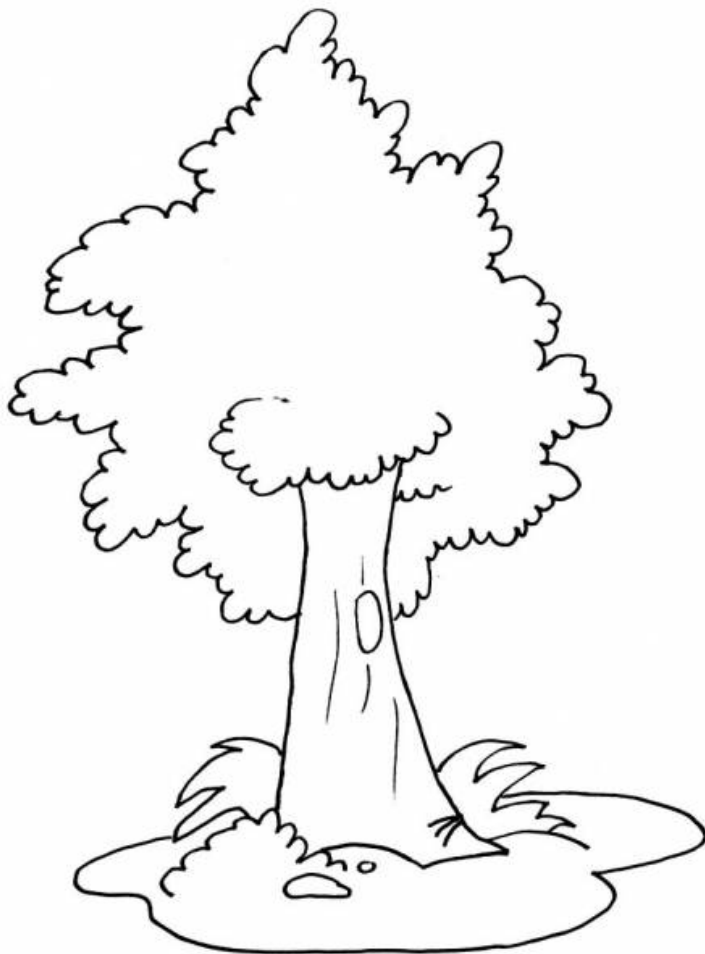
Prendono una barca e vanno per mare⁸



8 Immagine reperibile al sito <http://www.mammaguarda.it/natura-da-colorare/category/186-estate-da-colorare.html>

Squadra A

Albero con nido (da disegnare)⁹



9 Immagine reperibile al sito <http://www.disegnidacolorareonline.com/disegni-da-stampare-e-colorare/albero-da-colorare>

Squadra B
Arriva un contadino¹⁰



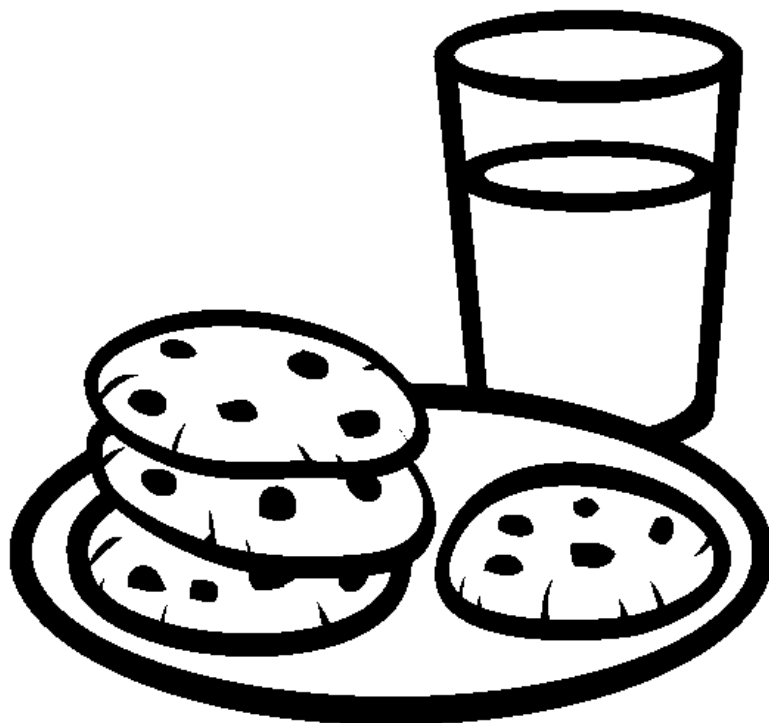
10 Immagine reperibile al sito
http://www.boorp.com/disegni_da_colorare/disegno_caillou_contadino_da_colorare.php

Squadra C Isola deserta¹¹



11 Immagine reperibile al sito
<http://cinzia1877.blogspot.it/2006/06/luned.html?m=1>

Squadra D
Biscotti e poca acqua¹²



12 Immagine reperita al sito <http://www.tudodesenhos.com/d/copo-de-leite-e-biscoitos>