

ANATOMIA DELLA FIABA

Coding e Storytelling

Descrizione attività

1

Suddividere la storia nelle sue sequenze narrative

2

Assegnare a ozobot un personaggio

3

Rappresentare tramite percorso la storia narrata

4

Traduzione simbolica delle azioni del protagonista in comandi dell'Ozobot

5

Realizzazione della pista, scenografia, costumi

6

Test della pista e della programmazione, correzione errori

7

Racconto ad alta voce e Ozobot-performance

ATTIVITÀ

Suddividere la storia nelle sue sequenze narrative

CAMBIAMENTO



ATTIVITÀ

Assegnare a Ozobot un personaggio

Color code reference chart
OzoCodes ozobot

SPEED

- SPINAL COSE
- SLOW
- CRUISE
- FAST
- TURBO
- NITRO BOOST

DIRECTION

- GO LEFT
- GO STRAIGHT
- GO RIGHT
- LINE JUMP LEFT
- LINE JUMP STRAIGHT
- LINE JUMP RIGHT
- U TURN
- U TURN (LINE END)

TIMERS

- TIMER ON (30 SEC. TO STOP)
- TIMER OFF
- PAUSE (3 SEC.)

COOL MOVES

- TORNADO
- ZIGZAG
- SPIN
- BACKWALK

WIN/EXITS

- WIN/EXIT (PLAY AGAIN)
- WIN/EXIT (GAME OVER)

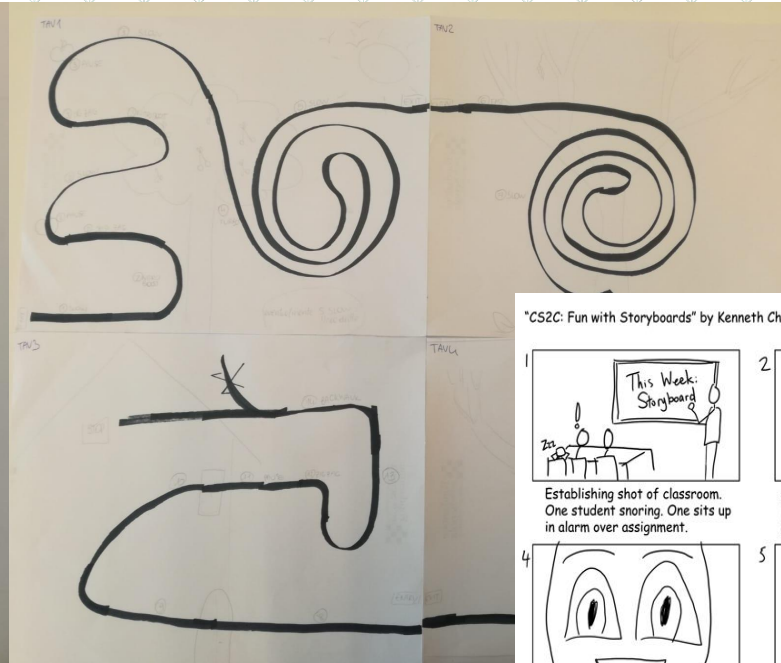
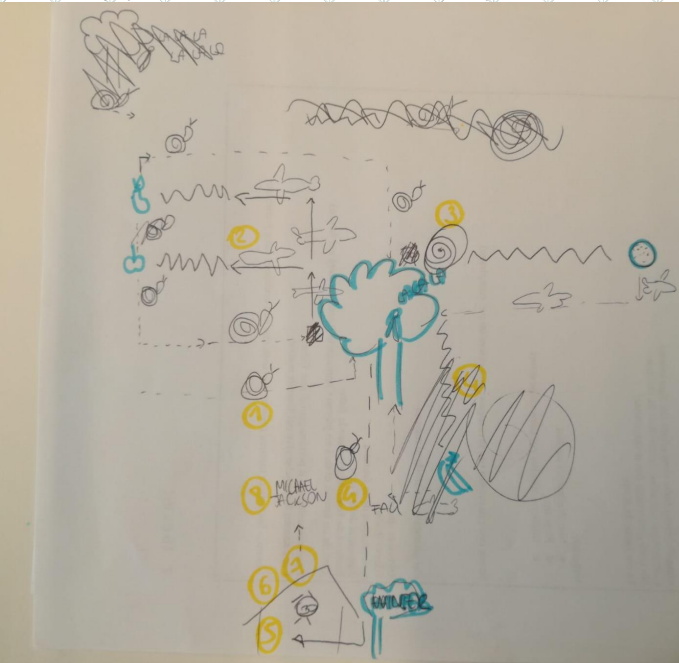
COUNTERS

FIVE DOWN TO STOP

- ENABLE X-ING COUNTER
- ENABLE TURN COUNTER
- ENABLE PATH COLOR COUNTER
- ENABLE POINT COUNTER
- POINT +1
- POINT -1

ATTIVITÀ

Rappresentare tramite percorso la storia narrata



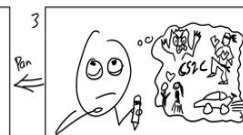
"CS2C: Fun with Storyboards" by Kenneth Chan



1 Establishing shot of classroom. One student snoring. One sits up in alarm over assignment.



2 Student feels overwhelmed. Voiceover: "I've never done this!" Camera pans slowly to make space.



3 Ideas surrounded by blurry thought bubble. Brainstorm may also be video montage surrounded by blurry frame.



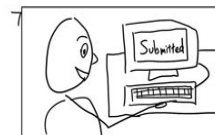
4 Moment of clarity. "Aha!" Ding or chimes; lightbulb moment.



5 Working in a dark dorm room. Sounds of clock ticking and pencil scratching on paper.



6 Proudly shows off finished storyboard. Wipes sweat off brow. Victory music. Zoom in on storyboard.



7 Submitting via Coursework. Fade out as if ending.



8 Back to the classroom. Keep as similar as possible to original. "Elaborate on your storyboards!"



9 Back to the drawing board. Looking haggard but determined. Fade out.

ATTIVITÀ

Traduzione simbolica delle azioni del protagonista in comandi dell'Ozobot (programmazione)

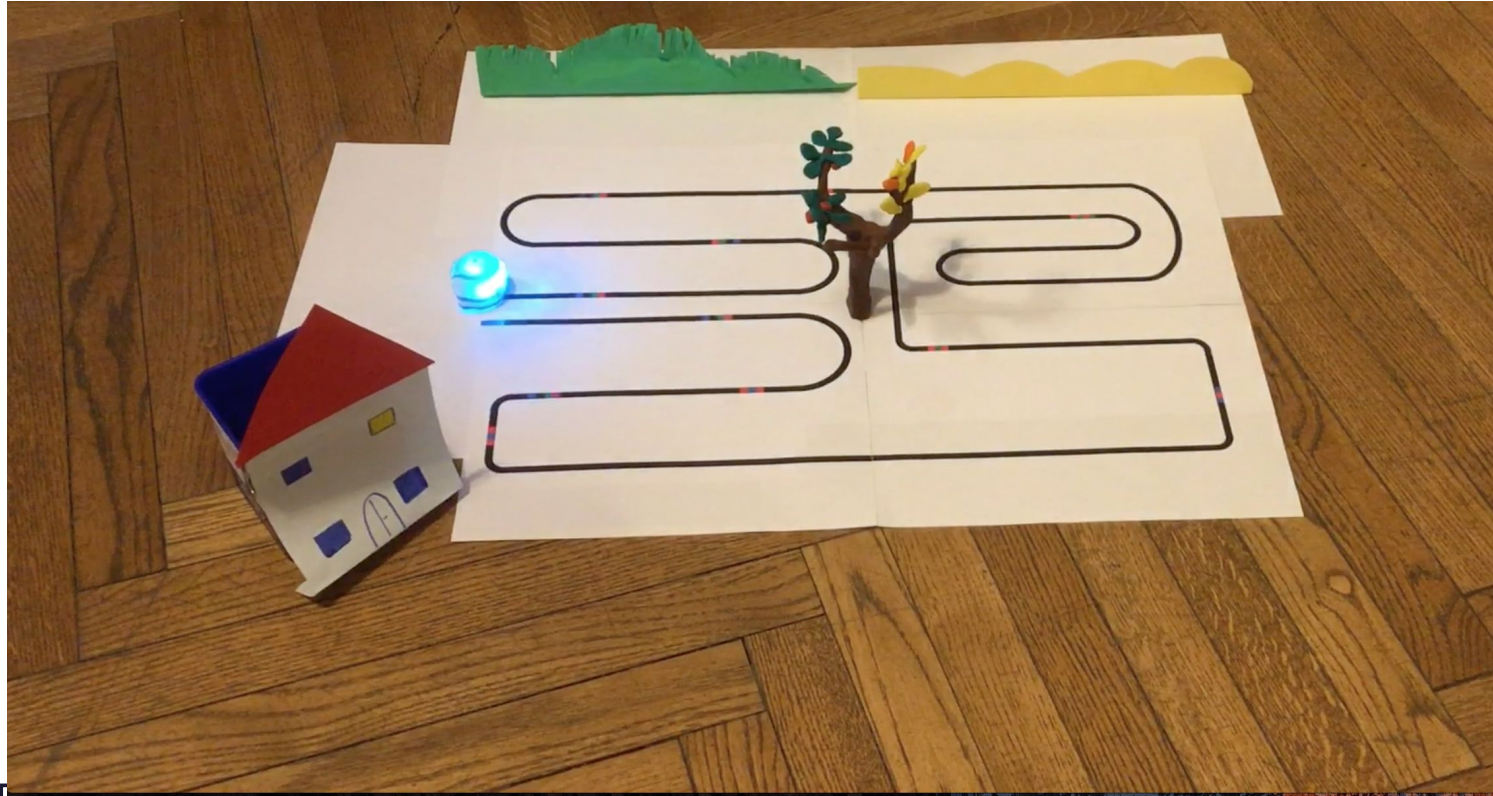


Created by sobinsergey
from Noun Project

“Hai voluto cantare? E adesso balla!”

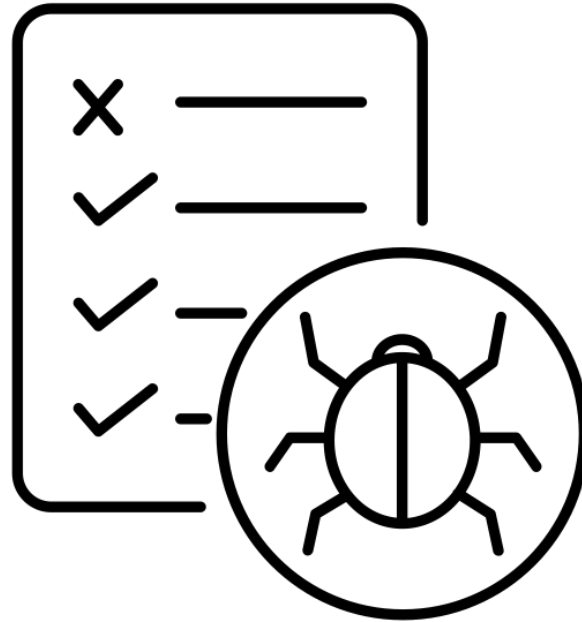
ATTIVITÀ

Rappresentare il percorso su un foglio, composizione scenografia e costumi



ATTIVITÀ

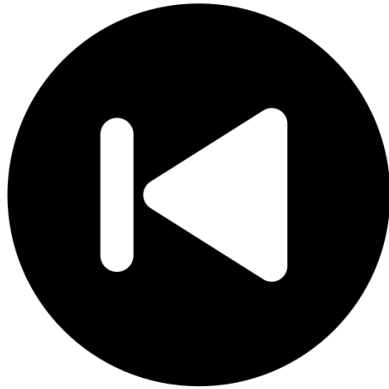
Test della pista e della programmazione, correzione errori



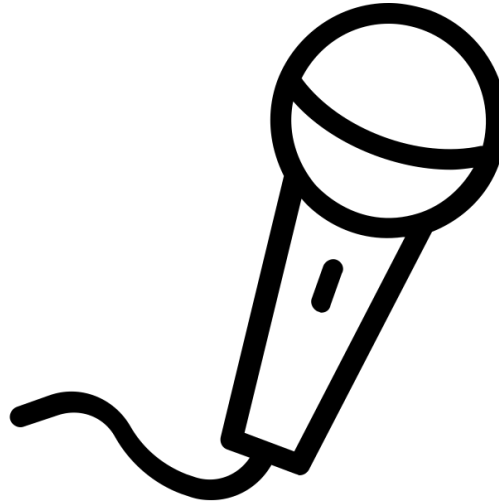
Created by QualityIcons
from Noun Project

ATTIVITÀ

Racconto ad alta voce e Ozobot-performance



Created by mungang kim
from Noun Project



Created by Vectors Market
from Noun Project

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Sviluppare capacità di **sintesi**, di suddivisione in sequenze narrative
- Sviluppare capacità di **rappresentazione iconica**
- Sviluppare capacità di pianificazione e **progettazione**, di analisi dei risultati, di autocorrezione degli errori

- Sviluppare capacità di **espressione orale** e di rispetto dei tempi
- Sviluppare competenze **creative**
- Sviluppare competenze relazionali

