



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > Pinocchio: da burattino a bambino vero.

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Roma-Prato

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

IstitutoComprensivoNitti-IstitutoComprensivoLippi

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:

School

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?:

Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.

Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

I bambini delle due scuole gemellate, di Roma e di Prato, hanno realizzato un *game* con l'utilizzo delle tecnologie e della robotica educativa.

Questo progetto vuole promuovere la conoscenza di se stessi, la diversità, i diritti-doveri di ognuno, l'educazione alla pace e alla cittadinanza e al tempo stesso favorire lo scambio culturale e linguistico.

Il gioco fa vivere al bambino il percorso affettivo e emozionale di Pinocchio da burattino a bambino vero.

Project Summary (max. 2000 characters):

Questo progetto nasce dal gemellaggio di due scuole primarie, dell'Istituto comprensivo Nitti di Roma e dell'Istituto Lippi di Prato, che lavorando in rete, hanno sperimentato una didattica innovativa e collaborativa grazie all'utilizzo delle tecnologie e della robotica.

A partire dall'anno 2015 i bambini hanno sviluppato progetti inclusivi in ambiti diversi confrontandosi attraverso scambi di materiali didattici, file e videoconferenze.

I bambini e gli insegnanti si sono poi conosciuti personalmente partecipando ad eventi programmati in entrambe le città ed è nata un'amicizia tra loro.

Pinocchio rappresenta il percorso affettivo-emozionale di crescita di ogni bambino. Per questo è stata scelta la sua storia che ben si presta al raggiungimento dei nostri obiettivi didattici e relazionali. Inoltre ci ha permesso di promuovere la lettura e l'analisi testuale di questo importante classico della letteratura.

Si sono analizzati films, cartoni animati, App, contenuti multimediali e canzoni relativi alla storia di Collodi.

Per la realizzazione del game è stata costruita una piattaforma unplugged, sulla quale sono stati dipinti gli ambienti della storia e sono stati realizzati in cartapesta i relativi personaggi in 3D.

I bambini delle due scuole gemellate hanno lavorato in modalità di apprendimento cooperativo e si sono confrontati attraverso video/conferenze per il raggiungimento del progetto comune.

Il gioco è composto dalla piattaforma con gli ambienti, 14 personaggi in 3D, 2 dadi con i numeri del sistema binario e 12 caselle mobili contenenti le sfide affettive/emotive da superare, infine Milo, il robot della Lego che consente a Pinocchio di muoversi sulla piattaforma.

Lo scopo del gioco è quello di riuscire a programmare il robot per portarlo sulle caselle mobili, voltarle, leggerle e superare via via le sfide che il percorso presenta.

Vincitori sono i bambini o le squadre che per primi riescono a raggiungere l'ultima casella nella quale Pinocchio da burattino diventa un bambino vero.

Per ogni casella mobile è stato registrato un file audio che consente di ascoltare la lettura della descrizione dell'ambiente e dell'emozione vissuta da Pinocchio.

Il gioco sarà sviluppato ulteriormente realizzando espansioni che consentiranno di acquisire una conoscenza della storia in più lingue. (Titolo dell'espansione: Pinocchio a colori)

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2017-01-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Il progetto è interdisciplinare ed ha perciò una forte valenza educativa e didattica all'interno del curricolo

Obiettivi specifici:

saper ascoltare e comprendere la storia e le parti da cui è composta

riconoscere la successione temporale degli eventi della storia

saper individuare gli ambienti e i personaggi

saper associare i personaggi agli ambienti

riconoscere le forme reali e geometriche

intuire la numerazione binaria

saper procedere autonomamente nell'utilizzo del gioco

saper costruire il robot Milo con il Lego

saper dare istruzioni corrette al robot

saper utilizzare la programmazione visuale a blocchi

saper registrare un file audio con l'uso dello smartphone

Obiettivi sociali/relazionali:

saper rispettare le regole del gioco

saper collaborare con i compagni

saper esprimere e condividere le proprie emozioni

saper riconoscere l'errore e procedere alla modifica

saper accettare la sconfitta

Strumenti:

piattaforma 2m x 2m dipinta con tempere e pennarelli

personaggi 3D in cartapesta

kit Lego WeDo

Pinocchio di legno

tablet

App per la programmazione a blocchi

Dadi con numeri del sistema binario

Caselle di forma circolare in cartoncino rosso

Lim

Casse audio

Computer

Software specifici

Smartphone

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

I risultati raggiunti sono prima di tutto di tipo socio-relazionale. Attraverso il gioco i bambini sono riusciti a creare fra loro nuovi e più significativi rapporti. Hanno raggiunto un buon grado di maturazione affettiva/emotiva e hanno avviato confronti fra bambini culture diverse. Il gioco ha migliorato la capacità organizzativa individuale e la collaborazione nel gruppo. Nelle discipline, la realizzazione del gioco ha sviluppato una maggiore competenza linguistica nell'ascolto, nella lettura e nella produzione scritta. In generale sono stati raggiunti gli obiettivi prefissati e si auspica di poter sviluppare nuove potenzialità e conoscenze con le espansioni possibili del gioco.

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Il game è stato utilizzato in classe, a classi aperte con attività di tutoraggio, in videoconferenza fra le classi gemellate, durante eventi in situazioni ricreative e non (feste

scolastiche, fine anno).

"Pinocchio: da burattino a bambino vero" è stato presentato alla Rome Cup presso la Facoltà di ingegneria di Tor Vergata a Roma e alla mostra di un Prato di libri presso il Palazzo della Provincia di Prato.

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?:

Da 1 a 3 anni

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:

Meno di 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Finanziamenti pubblici o privati

Note eventuali:

Gemellaggio

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

No

Since when?:

2017-08-01 00:00:00

When is it expected to become self-sufficient?:

2017-08-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

Where? By whom?:

La piattaforma di gioco può diventare un prezioso spunto per nuovi game con storie diverse con difficoltà di vari livelli secondo le capacità dei giocatori e la fascia di età.

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Il nostro progetto e' facilmente replicabile ed espandibile anche grazie alla sua connotazione prettamente ludica. Pertanto, attraverso di esso, si possono promuovere i principali aspetti della formazione della persona; sia sul piano della sfera dell'individualita' sia su quella della socialita'. Attraverso la sistematica verifica e valutazione del progetto stesso possiamo affermare di aver conseguito pienamente i risultati attesi. Fondamentale, per la buona riuscita del lavoro, e' stata sicuramente la possibilita' di lavorare in gemellaggio, attraverso l'utilizzo della rete che ha permesso un continuo confronto e scambio tra i partecipanti. Percio' ci auspichiamo che la riproduzione o l'espansione del nostro progetto possa coinvolgere non solo scuole diverse e fisicamente lontane tra loro ma anche gruppi sociali vari e diversificati.

Are you available to help others to start or work on similar projects?:

Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):


Non abbiamo avuto particolari difficoltà grazie alla collaborazione dei genitori degli alunni. E' stato possibile sempre reperire, distribuire e condividere il materiale anche se di grandi

dimensioni e via via trasportarlo in luoghi diversi.

Future plans and wish list (max. 750 characters):

Il progetto verra' presentato a Prato il 7 ottobre 2017 presso "Officina Giovani" in occasione della giornata regionale toscana sull'apprendimento digitale.

Allegati:

 realizzazione degli ambienti della storia e dei personaggi in 3d e dimostrazione pratica del gioco ^[1]

Pinocchio ^[2]

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

Privacy Policy

URL di origine: <http://2017.gjc.it/it/progetti/pinocchio-da-burattino-bambino-vero>

Collegamenti

[1] http://2017.gjc.it/sites/default/files/progetto_pinocchio.mp4

[2] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/pinocchio>