



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://gjc.it>)

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

---

## Project Location

**Country:** Italy

**City:** Roma-Prato

## Organization

**Organization Name:** IstitutoComprensivoNitti-IstitutoComprensivoLippi

**Organization Type:** School

## Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali

**Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?:** I do authorize the FMD to the

## Project Type

Education up to 10 years

## Project Description

**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)

## **How long has your project been running?**

2017-01-01 00:00:00

## **Objectives and Innovative Aspects**

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

## Results

**Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. I risultati sono riusciti a raggiungere gli obiettivi di maturazione del progetto ha migliorato le competenze disciplinate nell'ascolto prefissati e sono possibili di raggiungere.** (max. 2000 characters):

**How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):** Il game è stato utilizzato da 1000 utenti videoconferenze scolastiche

"Pinocchio"  
di ingegneria  
Provincia

## Sustainability

**What is the full duration of your project (from beginning to end)?:** From 1 to 3 years

**What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:** Less than 10.000 Euro

**What is the source of funding for your project?:** Grants

**Specify:** Gemellaggio

**Is your project economically self sufficient now?:** No

**Since when?:** 2017-08-01 00:00:00

**When is it expected to become self-sufficient?:** 2017-08-01 00:00:00

## Transferability

**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 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 e' prettamente ludica. Permette la formazione della personalità e della socialità. Attraverso la simulazione si afferma di aver conseguito il successo del lavoro, e' stata sicura della rete che ha permesso di auspiciamo che la riproduzione solo scuole diverse e fis

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

## Background Information

**Barriers and Solutions (max. 1000 characters):** Non abbiamo avuto particolari difficoltà grazie alla collaborazione è stato possibile sempre reperire, distribuire e condividere in diverse dimensioni e via via trasportarlo in luoghi diversi.

**Future plans and wish list (max. 750 characters):** Il progetto verrà presentato a Prato il 7 ottobre 2017 nella giornata regionale toscana sull'apprendimento.

**Attachments:**  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](#)

---

**Source URL:** <https://gjc.it/en/progetti/pinocchio-da-burattino-bambino-vero>

### Links

[1] [https://gjc.it/sites/default/files/progetto\\_pinocchio.mp4](https://gjc.it/sites/default/files/progetto_pinocchio.mp4)

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