



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Publicata su *Global Junior Challenge* (<https://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 perso

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. I risultati sono riusciti a raggiungere gli obiettivi di maturazione del progetto ha migliorato le competenze disciplinari nell'ascolto e nell'attenzione prefissati e sono stati raggiunti i risultati possibili e previsti.
(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 al mese. Le forme preferite di interazione sono videoconferenze e giochi scolastici.

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

"Pinocchio"
di ingegneri
Provincia

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 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 sicuramente una esperienza della rete che ha permesso di raggiungere i nostri auspici che la riproponiamo solo scuole diverse e fisiche.

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 stata 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.

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: <https://gjc.it/progetti/pinocchio-da-burattino-bambino-vero>

Collegamenti

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

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