

Giornata dell'innovazione sociale

17 maggio 2012

Nuova Fiera di Roma - FORUM PA 2012

Format di presentazione delle iniziative di innovazione sociale

1. Relatore

Nome e cognome: Linda Giannini



Organizzazione di appartenenza: Miur

2. Breve profilo del relatore

Insegnante di Scuola dell'Infanzia, è intervenuta come esperta per le ITC in convegni, seminari, corsi di formazione; ha preso parte a trasmissioni RAI: Mediamente, Multimed@scuola, Mosaico, al programma radiofonico RAI Taccuino Italiano e ad InnovatiON magazine di LA7; è stata supervisore delle attività di tirocinio presso il Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria, Università degli Studi Roma Tre; nell'a.a. 2008/09 ha svolto presso la SSIS Università del Lazio attività di supporto alla didattica nel corso "Sostegno" come collaboratore coordinato e continuativo con mansioni di supporto all'attività di tirocinio degli studenti ed ha collaborato col CIRI Univ. di Trieste. Ha ricoperto il ruolo di amico critico nel progetto LiReMar Lingua 2 Rete Marche; di facilitatrice di percorso per il corso di formazione per docenti ospedalieri previsto dal progetto HSH@Network collaborazione MIUR/DGSI-CNR/ITD; di membro della Commissione Tecnica e Informatica per il DivertiPC; di eTutor on line Giunti; di formatrice e di coordinatrice del progetto MPI-IBM Kidsmart [dal 2004 al 2007]. Collabora con il gruppo di ricerca EgoCreaNet e con LTE Univ. di Firenze; è moderatrice di alcune Mailing-List come Tirocinio e di dw-infanzia. Ha fatto parte del Comitato Tecnico del Pirelli International Award 2004, della giuria on line del Pirelli Award 2007. È autrice di materiali per i Laboratori PuntoEdu: Neoassunti ForTIC ForTIC2 FOR (ambienti on line di formazione-apprendimento ANSAS ex INDIRE); moderatrice di forum PuntoEDU; autrice di articoli ed interventi per le Ed.ni Didattiche Gulliver. È stata tutor del progetto MPI Multilab (1996) e del Piano Nazionale di Formazione (2002). Si interessa di ICT dal 1983; di web community, di chat e Mondi 3D dal 1997; di progetti europei dal 1999; di blog dal 2002; di robotica educativa dal 2003 e di web 2.0. Fa parte della redazione Edidablog Web-X [progetto nazionale del MIUR che ha lo scopo di agevolare i docenti nell'uso delle nuove applicazioni del Web, di offrire spunti, risorse, suggerimenti ed esempi per facilitare l'uso di dette applicazioni nell'attività scolastica] e della redazione Education 2.0 [community online, aperta a tutti gli attori del mondo scolastico, dell'educazione e della formazione; la rivista, sotto la direzione scientifica dell'ex ministro dell'istruzione Luigi Berlinguer ed è composta da un team di esperti del settore di cui ne fa parte]. Ha ricevuto il Premio speciale "Scuola" del Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Tecnovisionarie®, il certificato di qualità Teachtoday 2010, oltre a quality label per progetti eTwinning nel 2009 e 2010; è Ambasciatrice eTwinning dal 2009 - Approfondimenti <http://www.lte-unifi.net/elgg/lindag/>
Alcune pubblicazioni <http://www.descrittiva.it/calip/giannini-linda-alcune-pubblicazioni.pdf>

3. Esperienze di innovazione sociale che si intende presentare

(nel caso in cui si intenda presentare più iniziative o progetti, è necessario replicare le seguenti informazioni)

Titolo del progetto/iniziativa



Pinocchio 2.0

Soggetti promotori

Ho ideato e curo il progetto che coinvolge da tempo una ricca rete di soggetti

- bambine/i [infanzia, primaria]
- adolescenti [sec. primo e secondo grado]
- docenti, in servizio e in pensione, di scuole in ospedale e non [dall'infanzia all'università]
- tirocinanti studentesse della scuola secondaria di secondo grado e universitarie
- genitori esperti osservatori esterni [enti di ricerca, università, ...]
- + Scuole EUN + 15 partner eTwinning

Descrizione sintetica dell'iniziativa

(evidenziando gli obiettivi, l'impatto, le ragioni per cui è da considerarsi un buon esempio di innovazione sociale)
max 15 righe

Pinocchio 2.0 è qualsiasi oggetto o soggetto che viene creato e/o condiviso –in presenza o grazie alla rete- da diversi soggetti (oltre 2000, in ospedale e non, italiani e stranieri) tra cui bambini delle scuole dell'infanzia, primarie, adolescenti del primo e del secondo ciclo, docenti, genitori, nonni, tirocinanti, universitari ed esperti. Il progetto Pinocchio 2.0 da anni tende alla creazione una comunità per l'apprendimento e per lo sviluppo di competenze di tipo tecnologico – scientifico, anche mediante l'attuazione di laboratori di robotica. Pinocchio 2.0 simboleggia la realizzazione delle idee, dei sogni, delle aspirazioni, dei desideri di grandi e piccini. Pinocchio rappresenta -quindi- qualsiasi oggetto o soggetto che viene creato e/o condiviso –in presenza o grazie alla rete- da diversi soggetti (oltre 2000, in ospedale e non, italiani e stranieri) tra cui bambine/i (scuola infanzia, scuola primaria); adolescenti (secondaria di primo e secondo grado); docenti in pensione e non (dalla scuola dell'infanzia all'università); tirocinanti studentesse della scuola sec. di secondo grado ed universitarie; osservatori esterni (enti di ricerca, università, ...), genitori, nonni,...; esperti quali assumono il ruolo di "Geppetto" poiché realizzano concretamente, da soli e/o in forma collaborativa, una idea, un manufatto artistico, un racconto, un disegno, un video, un robot avvalendosi sia di materiale di riciclo che delle potenzialità offerte dal web 2.0 e dall'open source. Pinocchio è stato scelto come filo rosso capace di collegare le proposte educative e didattiche delle diverse scuole; rappresenta inoltre il primo "robot" che animandosi (non grazie ai risultati delle ricerche tecnologiche, ovviamente, ma per una strana e bellissima magia) ha insegnato qualcosa ai bambini. Pinocchio è risultato anche il "rappresentante" della "fragilità infantile". A questo proposito i bambini delle Scuole in Ospedale che hanno preso parte al progetto non si sono trovati di fronte ad un super eroe, ma ad un "compagno di viaggio", che, seppur soggetto alla "mutazione del proprio corpo" - così come loro, che lo vedono trasformarsi anche in seguito alla "malattia", e non soltanto alla "crescita" - si è dimostrato egualmente in grado di cercare una via di "uscita" e di "riuscita"

Il progetto ha avvicinato alla ITC in modo accattivante, equilibrato, creativo, semplice e divertente, fortemente sostenuto dalle esperienze dirette e concrete derivanti dall'ambiente reale. Si sottolinea che e' un progetto gratuito che e tiene conto dei diversi stili di insegnamento dei docenti e dei vari ritmi di apprendimento dei soggetti coinvolti. Il progetto è in continua evoluzione e non lo consideriamo concluso. Ad ogni buon conto i vari micro percorsi avviati in relazione a Pinocchio 2.0 hanno abbattuto le barriere della distanza non solo fisica (grazie alle ICT), ma anche quella data dalle diverse età dei partecipanti [dall'infanzia all'adolescenza]. Il vantaggio è stato quello del potenziamento del confronto, della co-costruzione e della messa in comune delle diverse competenze.

Per approfondimenti:

<http://www.descrittiva.it/calip/Pinocchio2punto0-Edu-Tech.pdf>

<http://www.educationduepuntozero.it/community/giocare-apprendere-le-tecnologie-4037175394.shtml>

<http://www.descrittiva.it/calip/RomeCup2012-x-la-stampa.pdf>

<http://blog.edidablog.it/blogs//index.php?blog=275> -

<http://www.facebook.com/group.php?gid=139204519436108>

Ambito di intervento dell'iniziativa

Governance dei beni comuni	
Welfare	
Imprenditorialità	
Finanza	
Scienza e società	
Tecnologia	X
Education	X
Ambiente e territorio	
Altro