

## Pinocchio 2.0, robot and other stories

Linda Giannini  
Teacher and eTwinning Ambassador  
[calip@mbox.panservice.it](mailto:calip@mbox.panservice.it)

*"C'era una volta... - Un re! - diranno subito i miei piccoli lettori. No, ragazzi, avete sbagliato. C'era una volta un pezzo di legno"...*

... e quel pezzo di legno, nel nostro progetto **Pinocchio 2.0**, rappresenta la realizzazione delle idee, dei sogni, delle aspirazioni, dei desideri di grandi e piccini; diviene, dunque, qualsiasi "oggetto" o "soggetto" costruito e/o condiviso -in presenza o grazie alla rete- da diversi compagni di viaggio, i quali assumono il ruolo di "Geppetto", poiché "creano" concretamente, da soli e/o in forma collaborativa, 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.

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; sino ad ora ha coinvolto oltre 2000 soggetti (in ospedale e non):

- bambine/i (scuola dell'infanzia, scuola primaria);
- adolescenti (scuola secondaria di primo e di secondo grado);
- docenti in pensione e non (dalla scuola dell'infanzia all'università);
- tirocinanti studentesse universitarie;
- osservatori esterni (enti di ricerca, università, ...);
- genitori, nonni,...;
- esperti
- scrittori<sup>1</sup>

Una prima fondamentale **finalità** di **Pinocchio 2.0** é la valutazione dell'apprendimento derivante dall'uso di uno o più "ambienti" collaborativi, reali e non. Oltre ai "tradizionali" interventi, si fa ricorso anche percorsi educativi didattici mediati dalle ICT che tengono conto:

- delle esigenze di espressione e comunicazione degli studenti;
- di quanto è stato svolto negli anni precedenti, onde dare continuità alle esperienze già effettuate;
- delle linee guida, indicazioni nazionali per il curricolo;
- delle opportunità formative e didattiche offerte dallo sviluppo della multimedialità;
- del raccordo con colleghe/i che operano in altre scuole in Italia ed all'Estero.

**Pinocchio 2.0** è stato scelto come "filo rosso" capace di collegare le proposte educative e didattiche delle diverse scuole che fanno parte della rete di interventi. Pinocchio ha rappresentato 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 anche il "rappresentante" della "fragilità infantile". A questo proposito i bambini delle Scuole in Ospedale che prendono parte al progetto non si trovano 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 dimostra egualmente in grado di cercare una via di "uscita" e di "riuscita"...

Il progetto **Pinocchio 2.0** ha avvicinato ed avvicina inoltre alla Robotica Educativa ed alle ITC in modo accattivante, equilibrato, creativo, semplice e divertente, fortemente sostenuto dalle esperienze dirette e concrete, derivanti dall'ambiente reale.

### Timetable del progetto:

2002 Pinocchio 2.0 nei mondi virtuali<sup>2</sup>  
2003 Pinocchio 2.0 e la robotica<sup>3</sup>  
2008 Pinocchio 2.0 in eTwinning<sup>4</sup>  
2009 Pinocchio 2.0 nei social network<sup>5</sup>  
2012 Pinocchio 2.0 in Segni di Segni<sup>6</sup>  
... e continua

Questo progetto nell'ottobre 2012 ha il premio del Presidente della Repubblica italiana che viene assegnato ai progetti più innovativi realizzati dalle scuole italiane <sup>7</sup>

#### Attività:

Incontri in presenza, e-mail, chat, mailing-list ed altre vie di comunicazione sincrona/asincrona costruiscono ponti, reti. Social network, wiki, blog, podcast, video di youtube costituiscono alcuni dei molti luoghi del progetto dove trovano spazio fantasia, creatività connesse a scienze, ICT, robotica e vengono accolti suggerimenti, canzoni, filmati, ricordi, curiosità, giochi, link a materiale informativo, immagini virtuali statiche, dinamiche, foto, disegni, free software, "storie divergenti", e tanto altro ancora. Questi luoghi forniscono anche una documentazione sempre disponibile del percorso con la doppia funzione di mantenere i collegamenti fra i diversi componenti della rete e di dare input sempre nuovi a chi li frequenta.

#### Il progetto prevede quindi utilizzo di:

- invio e-mail alle scuole che fanno parte della rete di progetto [a cura di tutti coloro che sono inseriti nella mailing list di progetto e la usano in forma attiva];
- stampa delle mail per i colleghi che non hanno accesso alla posta elettronica [a cura del coordinatore di progetto];
- raccolta dei materiali da inviare, anche a mezzo pacchi postali, alle scuole della rete di progetto [a cura del coordinatore di progetto];
- documentazione on line sul blog di progetto del MIUR [rif. prg Web-X]
- uso dei Microscopi Intel® Play™ QX3™, di active worlds, di micromondi, dei kit mindstorm di robotica, di software open source e di social network

I luoghi del progetto **Pinocchio 2.0** mutano, nascono o muoiono per volontà di singoli o di gruppi. La flessibilità degli strumenti e nello stesso tempo la loro specificità consente articolazioni diverse del discorso comune e un accesso immediato alle risorse.

#### **Conclusioni**

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. Siamo felici di avere con noi colleghi in pensione, esperti, ex studenti della SSIS ed i genitori. Per quanto riguarda gli studenti coinvolti nei molteplici percorsi, il progetto tiene conto delle esigenze di espressione e comunicazione di ciascuno che si sono concretizzate attraverso l'uso di varie tecniche.

I diversi "Pinocchio" realizzati sotto forma di racconti, disegni, manufatti artistici, sono condivisi anche attraverso la rete. Il progetto si basa sulle reti di scuole preesistenti con esperienza nella robotica educativa. La robotica diventa lo strumento, il mezzo per realizzare e incentivare la collaborazione fra scuole diverse, fra studenti di età e culture differenti, fra docenti ed esperti del settore. Le tecnologie utilizzate oltre ai robot (immaginati, progettati, costruiti e programmati) sono i computer, i software open source, le webcam, i siti internet, youtube<sup>8</sup>, i social network, i blog, le chat audio-visuali, i cellulari, fotocamere e videocamere digitali.

<sup>1</sup> Pinocchio 2.0 e le altre storie nello speciale di Education 2.0 [http://www.educationduepuntozero.it/speciali/pdf/speciale\\_dicembre2012\\_2.pdf](http://www.educationduepuntozero.it/speciali/pdf/speciale_dicembre2012_2.pdf)

<sup>2</sup> Pinocchio 2.0 ed i mondi virtuali [http://www.descrittiva.it/calip/0203/edu\\_unisa.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0203/edu_unisa.htm) - ActiveWorlds, new solutions for the virtual (and real world) community for children <http://www.descrittiva.it/calip/nir99.html> Kids and virtual worlds [http://www.xplora.org/www/en/pub/xplora/practice/examples/kids\\_and\\_virtual\\_worlds.htm](http://www.xplora.org/www/en/pub/xplora/practice/examples/kids_and_virtual_worlds.htm) Real Children Learn in Virtual Worlds [http://www.descrittiva.it/calip/Bambini\\_reali\\_mondi\\_virtuali\\_Giannini.PDF](http://www.descrittiva.it/calip/Bambini_reali_mondi_virtuali_Giannini.PDF)

<sup>3</sup> Pinocchio 2.0 ed i primi passi nella cibernetica [http://www.descrittiva.it/calip/0304/percorsi\\_IIimm.htm](http://www.descrittiva.it/calip/0304/percorsi_IIimm.htm) - <http://www.descrittiva.it/calip/0405/Robolab-Colombi-Giannini-Nati.PDF>

<sup>4</sup> eTwinning è il gemellaggio elettronico tra scuole europee, un nuovo strumento per creare partenariati pedagogici innovativi grazie all'applicazione delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC). Questo il sito ufficiale <http://etwinning.indire.it/> Il progetto Pinocchio 2.0 ha ricevuto il 27/10/2010 il quality label nazionale

<sup>5</sup> Pinocchio 2.0 nei Social Network es Facebook <http://www.facebook.com/group.php?gid=139204519436108>

<sup>6</sup> Pinocchio 2.0 in Segni di Segni <http://blog.edidablog.it/edidablog/segnidisegni/>

<sup>7</sup> Pinocchio 2.0 ed il premio del Presidente della Repubblica Italiana al GJC <http://blog.edidablog.it/edidablog/segnidisegni/2012/10/21/>

<sup>8</sup> Pinocchio 2.0 su youtube <http://www.youtube.com/user/calipcalip>