



VII Edizione Bulli ed Eroi 2024

Da Pinocchio a Pinocchio 4.0

Costumi e mutamenti fra letteratura bullismo e nuove tecnologie
Convegno internazionale

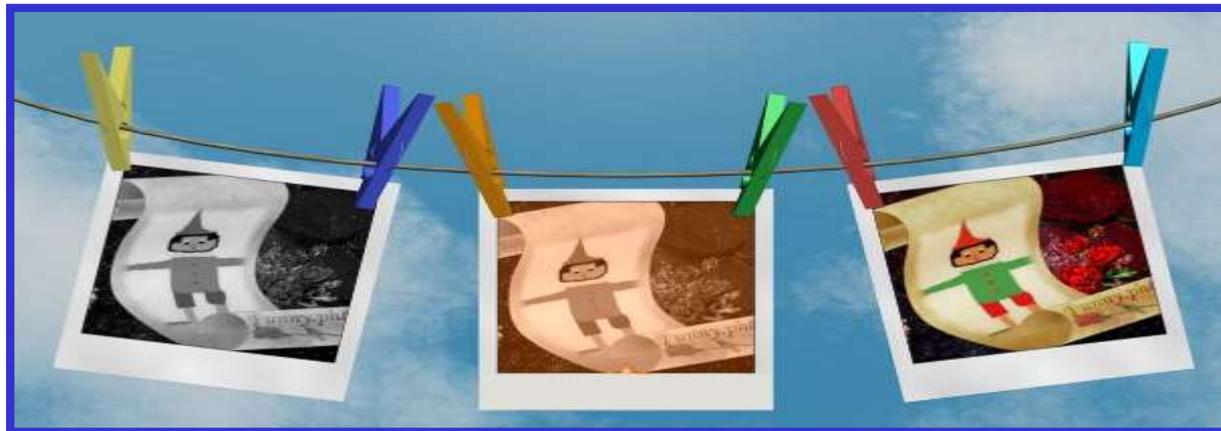


Pinocchio 2.0 e le sue altre storie

Linda I.L.Giannini

membro del comitato internazionale CGVCVIP

(conferenza internazionale su computer grafica, visualizzazione, visione artificiale e elaborazione delle immagini)



Montepulciano, Palazzo del Capitano

10 novembre 2024



Linda I.L.Giannini calip@panservice.it



Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Mi interesso di ICT, web community, chat, mondi 3D, progetti europei, blog, robotica educativa e web 2.0. Soprattutto studio l'impatto che le ICT e la robotica hanno sull'apprendimento e nei rapporti sociali.



START

- 1983 => ICT =>
- 1994 => documentazione on line e sicurezza in rete =>
- 1995 => gioco attivo e creativo (sw didattici e non solo) =>
- 1997 => 3D mondi, web community, chat =>
- 1999 => progetti europei =>
- 2002 => blogging e social network =>
- 2003 => robotica educativa =>
- 2007 => bullismo =>
- 2009 => social network =>
- =>





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Alcune brevi note informative:

da 30 anni documento on line percorsi che, attraverso il loro uso consapevole, condiviso, sicuro e creativo, vedono le ITC come ambiente di apprendimento, condivisione, sviluppo e crescita.

La Scatola delle Esperienze

● Dalla pezza alla macchina *tracce di percorsi*

[\[94/95\]](#) - [\[95/96\]](#) - [\[96/97\]](#) - [\[97/98\]](#) - [\[98/99\]](#) - [\[99/00\]](#) - [\[00/01\]](#)

[\[01/02\]](#) - [\[02/03\]](#) - [\[03/04\]](#) - [\[04/05\]](#) - [\[05/06\]](#) - [\[06/07\]](#) - [\[07/08\]](#)

[\[08/09\]](#) - [\[09/10\]](#) - [\[10/11\]](#) - [\[11/12\]](#) - [\[12/13\]](#) - [\[13/14\]](#) - [\[14/15\]](#)

[\[15/16\]](#) - [\[16/17\]](#) - [\[17/18\]](#) - [\[18/19\]](#) - [\[La Scatola delle Esperienze\]](#)

<https://www.descrittiva.it/calip/>



*Buon compleanno fragile d'infanzia agile
da Massimo Presciutti*



Linda I.L.Giannini calip@panservice.it



Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



E le esperienze proposte di aula vedevano la presenza in aula sia materiale povero, di riciclo che le tecnologie. Da qui il nome di "Dalla pezza alla macchina"





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Questa era la nostra aula





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Questa era la nostra aula





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Questa era la nostra aula





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Il progetto Pinocchio 2.0 -ideato anni fa- è scelto come “filo rosso” capace di collegare le proposte educative e didattiche di diverse scuole, creò una **comunità per l'apprendimento** e per lo sviluppo di **competenze tecnologico-scientifiche** anche attraverso la realizzazione **in orario curricolare** di momenti di *incontro sincrono o asincrono trasversale* arrivando a coinvolgere 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*



https://www.descrittiva.it/calip/EDU/speciale_Corradini_pinocchio.pdf





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Hanno fatto parte della rete di progetto anche alcune scuole in ospedale (Bambin Gesù di Roma, Gaslini di Genova, Niguarda e San Carlo di Milano)



Pinocchio è anche il “rappresentante” della “fragilità infantile”; a questo proposito bambine/i delle Scuole in Ospedale che partecipavano al progetto non si trovavano di fronte ad un super eroe, ma ad un “compagno di viaggio”, che come loro è soggetto alla “mutazione del proprio corpo” e si dimostra in grado di cercare una via di “uscita” e di “riuscita”...





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Pinocchio 2.0

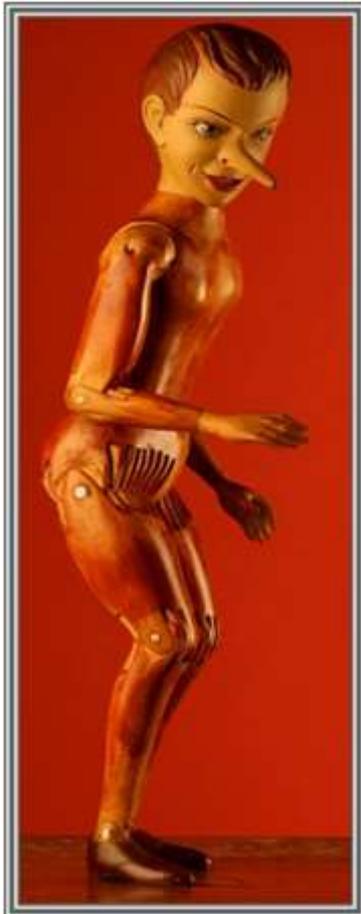
*"C'era una volta... - Un re! - diranno subito i miei piccoli lettori.
No, ragazzi, avete sbagliato. C'era una volta un pezzo di legno" ...*

e ... quel **pezzo di legno** nel nostro progetto rappresenta anche la realizzazione di idee, sogni, aspirazioni, desideri di bambine/i e adulti; è quindi tutto ciò che -in presenza o attraverso la rete- viene costruito e condiviso da diversi compagni di viaggio i quali assumono il ruolo di **Geppetto** o della **Fata Turchina** e *creano* concretamente (da soli e in forma collaborativa) oggetti, racconti, disegni, video, robot ... mediante materiale riciclato e le potenzialità offerte dal Web 2.0.





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Lo scopo del progetto:

- **non essere burattini**
- imparare non solo dai successi, ma –e soprattutto– dagli errori
- essere, per quanto possibile, esseri liberi, attivi, sicuri dotati di pensiero critico, creativo, consapevoli dei propri limiti, delle proprie potenzialità.





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Pinocchio 2.0 e le altre sue storie

2002 Pinocchio 2.0 nei mondi virtuali e nelle altre chat

2003 Pinocchio 2.0 la robotica educativa e le pari opportunità

2008 Pinocchio 2.0 in eTwinning e nei progetti europei

2009 Pinocchio 2.0 nei social networks

2007 Pinocchio 2.0 il bullismo e la sicurezza in rete

... e continua attraverso vita, azioni e ricordi di tutti coloro che ne hanno fatto parte



Pinocchio 2.0
Web 2.0





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Alcune attività:

Incontri in presenza, e-mail, chat, mailing-list e mediante altre vie di comunicazione sincrona/asincrona **costruivano ponti, reti**. Social network, wiki, blog, podcast, video di youtube erano alcuni dei tanti **“luoghi” del progetto** dove trovavano spazio fantasia, creatività connesse a scienze, ICT, robotica; venivano 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 fornivano anche una **documentazione** sempre disponibile del percorso e la documentazione assumeva la doppia funzione di mantenere i collegamenti fra i diversi componenti della rete e di dare input sempre nuovi a chi li frequentava.





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Pinocchio 2.0 coinvolge nella ricerca l'analisi dei diversi **ambienti** di interazione, co-costruzione, apprendimento e conoscenza.

I "luoghi" di azione, di partecipazione e di apprendimento, oltre ad essere rappresentati dall'**aula/laboratorio**, avevano come "ponte" **luoghi immateriali** come le chat.





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Active Worlds a scuola

Dal 1998, durante gli incontri sincroni bambine/i hanno avuto la possibilità di giocare negli spazi tridimensionali dove le loro esperienze sono state stimolanti e creative, così come descritte in [Nuove soluzioni per virtuali \(e reali\) comunità - Internet per il bambino](#)

***"Che cosa e' reale,
che cosa e' virtuale
e che cosa si intende per immagine
di un qualche cosa che reale e'?"***



DOCUMENTAZIONE ON LINE RIFERITA ALLA "VITA" NEI MONDI ATTIVI
NEI DIVERSI ANNI SCOLASTICI:

- [\[98/99\]](#) - [\[99/00\]](#) - [\[00/01\]](#) - [\[01/02\]](#) - [\[02/03\]](#) - [\[03/04\]](#) - [\[04/05\]](#)
- [\[05/06\]](#) - [\[06/07\]](#) - [\[07/08\]](#) - [\[08/09\]](#) - [\[09/10\]](#) - [\[10/11\]](#) - [\[11/12\]](#)
- [\[12/13\]](#) - [\[13/14\]](#) - [\[14/15\]](#) - [\[15/16\]](#) - [\[16/17\]](#) - [\[17/18\]](#) - [\[18/19\]](#)



Linda I.L.Giannini calip@panservice.it





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Risorse e materiali necessari agli insegnanti per svolgere queste l'attività

- software ActiveWorlds <http://www.activeworlds.com>
- macchina fotografica, smartphone
- videocamera digitale
- computer (in aula)
- internet (connection adsl in aula)



prof. Carlo Nati

http://www.descrittiva.it/calip/0203/edu_chat.htm





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie

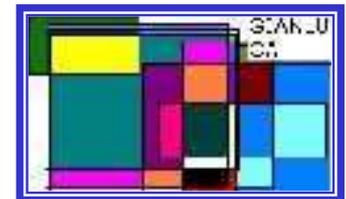


In Active Worlds si può

- costruire edifici in realtà virtuale 3D mediante Internet;
- esplorare oltre 1000 mondi virtuali unici;
- fare nuove amicizie e chattare con persone di tutto il mondo.
- giocare con giochi interattivi in 2D e 3D;
- scegliere tra una vasta gamma di identità di avatar e chattare con altri avatar.

Mondi personali
 Conferenze video/vocali
 Presentazioni
 Mondi di edifici pubblici
 Condividi Texture e Audio
 Lettore multimediale
 Incorporamento Web
 Panorami 3D

tutto ciò che puoi immaginare e molto di più!
 su Windows, Android, macOS





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Active Worlds e le avventure di Narnia



Le avventure di Narnia

The adventures of Narnia



DOCUMENTAZIONE ON LINE RIFERITA A "Le avventure di Narnia"
NEGLI ANNI SCOLASTICI:
[02/03] - [03/04]





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Active Worlds / Active Worlds EDU

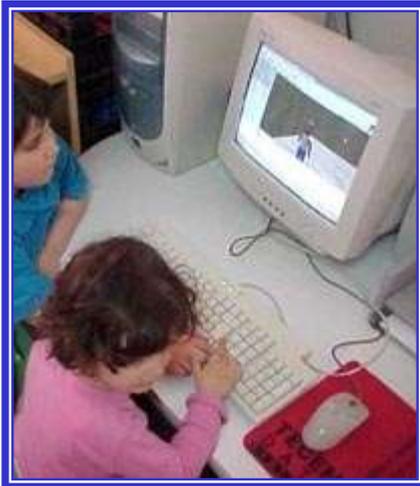


Nuove soluzioni per le comunità virtuali (e reali): Internet a misura di bambina /o
<http://www.descrittiva.it/calip/nir99.html>
Bambine/i reali in mondi virtuali
http://www.xplora.org/ww/en/pub/xplora/practice/examples/kids_and_virtual_worlds.htm

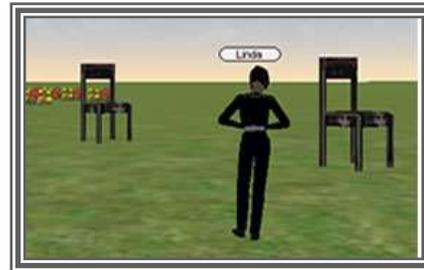




Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Bricks: didattica e mondi virtuali
articolo **Tre lustri di mondi attivi, tra ambienti e ricordi**
pubblicato il 25 settembre 2013 sulla [rivista Bricks](#)





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



MSN Messenger: ponte tra scuole

In passato abbiamo usato la chat MSN Messenger a sostegno dei progetti

“Il percorso Soave”

“Robot a Scuola”

Bambine/I hanno avuto modo di condividere emoticon, gif animate, foto, giochi interattivi e brevi frasi.



School year 2002/03 “Il percorso dei folletti” http://www.descrittiva.it/calip/0203/percorso_folletti.htm.
School year 2003/04 “Ispirati da Gessetto” http://www.descrittiva.it/calip/0304/percorso_gessetto.htm
School year 2004/05 “Ponte con Soave” http://www.descrittiva.it/calip/0405/percorso_soave.htm
Mattoncini ColorAnimati 2003/04 http://www.descrittiva.it/calip/0304/percorsi_lego.htm
Mattoncini ColorAnimati 2004/05 http://www.descrittiva.it/calip/0405/percorsi_lego.htm





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Esempio di incontro sincrono

ponete
scuola - famiglia



http://www.descrittiva.it/calip/0203/edu_msn.htm





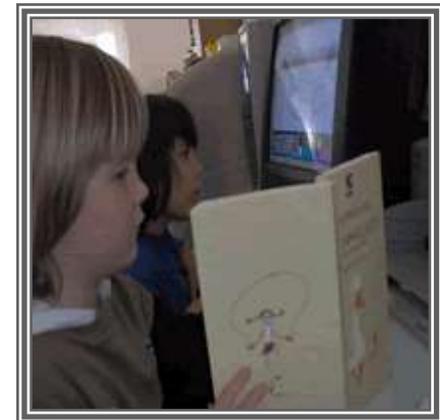
Pinocchio 2.0, i robot e le altre storie

Milano 15 maggio 2014



Esempio di incontro sincrono

ponete
tra scuole



*Libro:
Che animale sei?
Storia di una pennuta
di Paola Mastrocola*

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/incontro-chat.htm>





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



MELISSA



ARON



NAOMI



STEFANO



GIULIA





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Skype tra scuola e università

Abbiamo iniziato ad usare la versione beta di Skype nel Febbraio 2004 entrando in contatto con il nostro amico Mario Nervi, professore associato dipartimento di ingegneria navale, elettrica, elettronica, elettrotecnica e delle telecomunicazioni - DITEN, Università di Genova



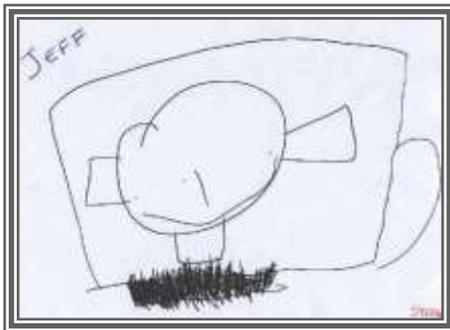


Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Skype tra scuola e centri di ricerca

... successivamente Skype ha connesso bambine/i di 3-4-5 anni con [Jeff Earp](#) e [Lucia Ferlino](#) dell'ITD CNR di Genova; alcuni esempi ne' [La Scatola delle Esperienze](#).



Children 3-.4-5 years old meet Jeff Earp through Skype
http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat_jeff02.htm

Children 3-5 years old meeting Lucia through Skype
http://www.descrittiva.it/calip/0405/chat_lucia01.htm

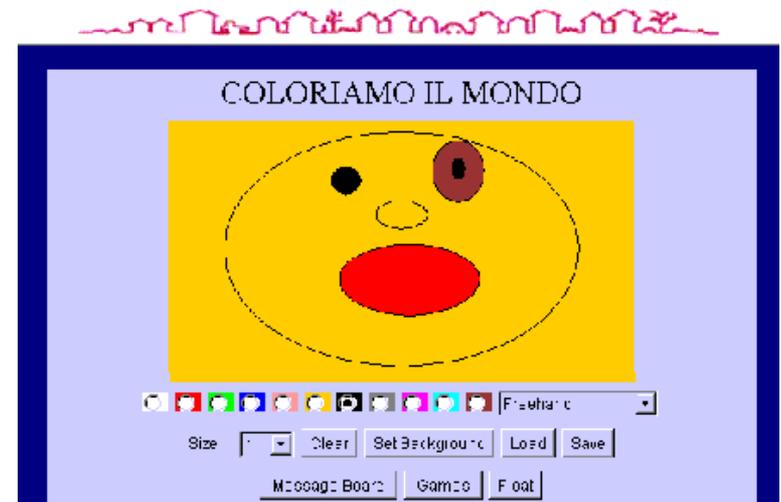




Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Bambine/I hanno giocato con loro con “[ruba le lettere](#)”, la [lavagna condivisa](#) on line e [So.Di.Linux](#)



SnapShot 1 Composizione del nome con: Qualcuno continua a rubare le mie lettere

SnapShot 2 - Disegno realizzato con una lavagna online. Usiamo questa lavagna dal 2001

<http://www.descrittiva.it/calip/0102/lavagna.htm>





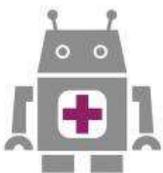
Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Pinocchio 2.0: la robotica e ICT come ambiente di apprendimento

Pinocchio 2.0 ha avvicinato bambine/i alla robotica educativa ed alle ICT in modo attraente, equilibrato, creativo, divertente e facile; i percorsi sono stati sostenuti da esperienze dirette e concrete derivanti dalla realtà.





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Il robot di Martina

<http://www.lascatoladelleesperienze.it/segnidisegni/2014/03/19/romecup-2014-pinocchio-2-0-ed-il-robot-di-martina-scuola-infanzia-latina/>

Il robot di Martina VIDEO

<https://www.youtube.com/watch?v=fLjnhnyH7NY&list=PLEM7-pasztP2L4mDxMTYjER611CphS1mp>





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Esempi di documentazione su "[La Scatola delle Esperienze](#)":

* Poster: " who is on line?"

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/ponte-lt-ge.pdf>

* Meeting Skype

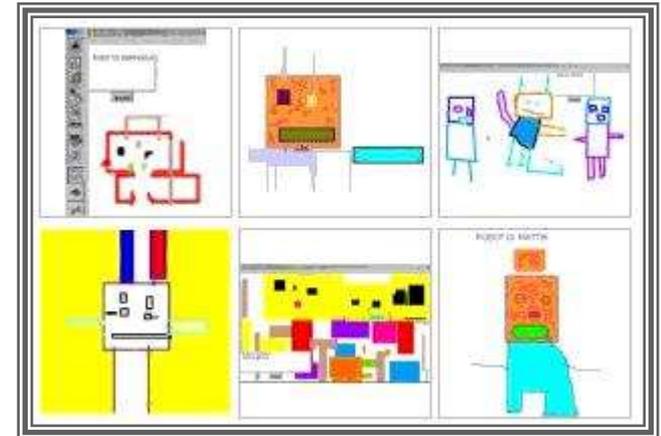
<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-02-15-LT-GE-SKYPE.pdf>

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-02-16-LT-GE-SKYPE.pdf>

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-02-17-LT-GE-SKYPE.pdf>

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-03-03-LT-GE-SKYPE.pdf>

<http://www.descrittiva.it/calip/0506/06-03-27-LT-GE-SKYPE.pdf>





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie

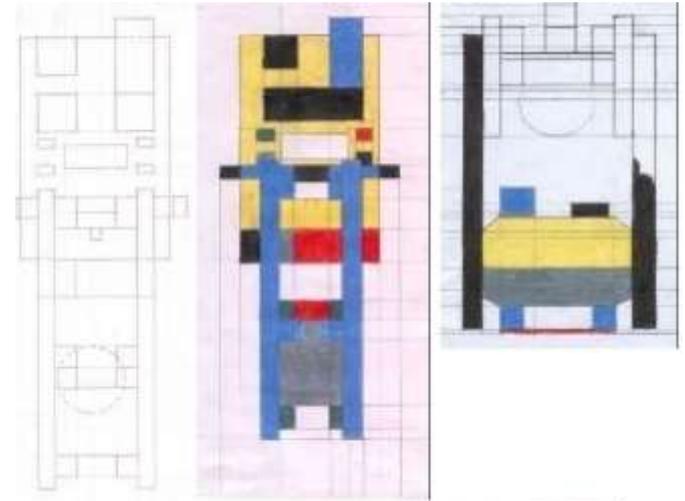


a.s. 2003/2004

“Primi passi nella cibernetica”

Robot e mattoncini in un viaggio dal Liceo alla Scuola dell'Infanzia

Alessandro Efrem Colombi - Linda Giannini - Carlo Nati



Pinocchio può anche essere considerato come il primo “robot” che, animandosi grazie ad una strana e bellissima magia, ci ha insegnato molto.

<http://www.descrittiva.it/calip/0405/Robolab-Colombi-Giannini-Nati.PDF>





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Il progetto prevedeva anche:

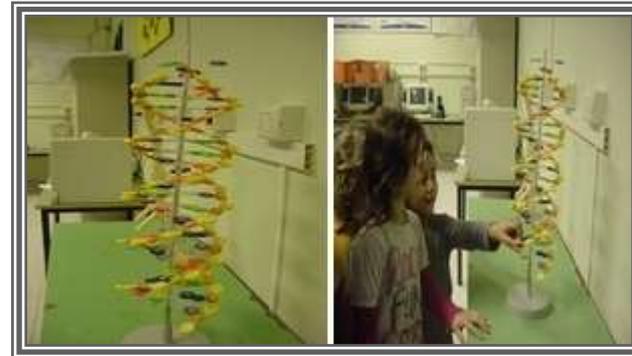


- invio e-mail alle scuole che facevano parte della rete di progetto [da parte di tutti coloro che erano inseriti nella mailing list di progetto e la usavano in forma attiva];
- raccolta ed invio dei materiali alle scuole della rete di progetto (anche a mezzo pacchi postali);
- documentazione on line 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





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



*... scoprire la differenza
fra Uomo e Robot*





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



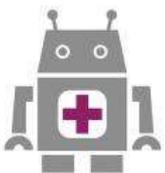
MSN realizzò anche un ponte con Scuola di Robotica per il progetto nazionale Robot @ scuola e per Rob&Ide. Qui alcuni log degli incontri sincroni che hanno consentito di programmare a distanza alcuni robot

<https://www.descrittiva.it/calip/0506/06-03-30-chat-msn-ge.pdf>



Bambine/i della scuola materna inviano informazioni audio, scritte e immagini (emoticon) al robot di Genova



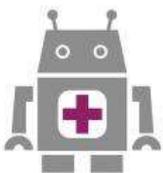


Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



eu
Robotics
a i s b l





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



ANNO 2 - NUMERO 7 - LUNEDÌ 25 FEBBRAIO 2012

Edizione settimanale on-line



Editore: Edizioni Turris srl - Direttore Responsabile: Angelo Frigerio - Direttore Editoriale: Riccardo Calzani - Project Leader: Marco Minola - Redazione: Palazzo di Vetro - Corso della Repubblica, 23 - 20091 Meda (MI) - Tel. +39 0362 600465/475 - Fax: +39 0362 600116 - Email: redazione@edutech.it - Registrato al Trib. di Milano n° 273 del 6 maggio 2002

RIFLETTORI SULL'INIZIATIVA SVILUPPATA NELL'AMBITO DEL PROGETTO "PINOCCHIO 2.0"

C'era una volta una favola inventata

C'era una volta un re che aveva una figlia, ma brutta brutta brutta! Il re si lamentava spesso con la regina! "Che ne sarà del nostro regno? Non abbiamo figli maschi e chi sposerà nostra figlia? Nessun principe avrà il coraggio di chiedere la sua mano!" "Hai ragione, marito mio! E ci vorranno molti soldi per trovare qualcuno che se la sposi! E le nostre casse non sono affatto floride! Che disperazione!" E la figlia, Cunegonda - neanche un bel nome in effetti - era pure un po' scema!

Questo è l'incipit di una fiaba. Non è una favola comune, di quelle che conosciamo tutti, ma è unica, nuova e, soprattutto, inventata da pochi giorni. Da anni la community online Education 2.0 (www.educationduepuntozero.it), fondata da Luigi Berlinguer, è stata la casa di storie, poesie e racconti realizzati nell'ambito dell'ampio progetto Pinocchio 2.0. Stiamo parlando dell'iniziativa ideata e curata dall'insegnante e ambasciatrice eTwinning Linda Giannini, che tende alla creazione di 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" è un'esperienza conosciuta in tutta Italia, ed è stata valorizzata lo scorso ottobre dal premio rice-

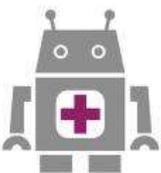


vuto dal Presidente della Repubblica. La creatività, veicolo dell'esperienza che prende il nome dal burattino di Collodi, è il punto d'incontro con le favole diffuse sulla community online. Il succo dell'iniziativa è semplice: è stato chiesto a mamme, papà, sorelle, fratelli, zii, nonni e scrittori di inventare storie o poesie illustrate dai bambini, che sono poi state narrate nelle classi che fanno parte della rete di progetto, oltre che nelle scuole e nelle case dei lettori di Education 2.0. La favola e il racconto sono momenti da sempre importanti, che hanno accompagnato la crescita del bambino. L'obiettivo è quello di riportare la favola al suo significato originario. In modo allegorico la storia riprende e

illustra gli insegnamenti importanti per la vita adulta, attraverso la condivisione dei valori per il gruppo di appartenenza. Ma non solo. È anche un modo per sollecitare lo sviluppo del pensiero e della parola del bambino. Con il passaggio dalla società contadina a quella cittadina, questa usanza si è un po' persa. La vita di tutti i giorni è sempre più frenetica e lo spazio lasciato alle narrazioni "a voce" è sempre meno, soppiantato dalla televisione e dal cinema. La finalità di questa iniziativa è proprio quella di incentivare l'importanza del racconto e della condivisione della storia. È un modo per incoraggiare la comunicazione tra il mondo degli adulti e quello dei bambini. Tutte le storie pubblicate sino al 2012 su Education 2.0 sono state raccolte nello speciale "Pinocchio 2.0 e la fiaba, alimento prezioso!" curato da Maurizio Tiriticco, quest'ultimo ha poi puntualizzato l'importanza del racconto in una video intervista di Carlo Nati http://www.educationduepuntozero.it/Multimedia/2013/02/tiriticco_pinocchio_video.shtml. Un secondo speciale, curato da Luciano Corradini, ha avuto come tema "Pinocchio 2.0" e le altre storie. Anche su Facebook (<https://www.facebook.com/groups/139204519436108/>) c'è un gruppo dedicato all'esperienza.

Raffaella Di Masi





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Laboratorio

Un nuovo amico

L. Gianni Linda Gianni

nell'Istituto Comprensivo don Milani di Latina

Robotica

Secondo dei bambini della scuola dell'infanzia...
...confrontabili con la scuola primaria, con Cubetto, il simpatico, riciclaggiabile e leggerissimo parallelepipedo in legno e plastica. Ha permesso di giocare e apprendere divertendosi in un contesto nuovo e stimolante.

Obiettivi
 Acquisizione di concetti relativi a:
 - COLETTA

vedere quanto inviato per email

Parole chiave: CODICE, PROGRAMMAZIONE dell'aula

PRIMA di COMINCIARE

Organizzazione del laboratorio: organizziamo lo spazio per lavorare in gruppo, mettiamo al centro del laboratorio il pacco con Cubetto, un parallelepipedo robot dalla faccia sorridente

456

UN PACCO IN SEZIONE

Una mattina è arrivato in sezione un pacco e abbiamo osservato insieme come è fatto: è di cartone ed è sigillato con un nastro adesivo bianco e nero che riposta delle scritte





esplorato e noto, il controllo, i bottoni, le spinte...

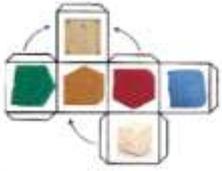
• A un certo punto un segnale acustico: Ma avvisato che Cubetto era pronto per essere guidato nello spazio, ovvero all'interno del tappeto grigiato. I bambini hanno tenuto traccia delle scoperte così da realizzare una prima ed elementare "guida" da condividere con gli altri. Dato che l'impegno è molto semplice, intuitivo e mirato al bambino, la rappresentazione delle fasi è servita ad abituarli a leggere percorsi logici (a partire dalle sequenze dirette) e a rappresentarli con strumenti tradizionali (o digital).

UN GIOCO DI SQUADRA TRA INFANZIA E PRIMARIA

• Per realizzare una realtà e fattiva condizione delle esperienze abbiamo organizzato anche alcuni incontri con i bambini della primaria, o insieme abbiamo costruito due grandi dadi di cartone.

• Sulla faccia del primo dado sono stati incollati i numeri da 1 a 4 con la rappresentazione delle quantità espresse sia con tradizionali puntini, che con quella numerica corrispondente.

• Sulla faccia del secondo dado abbiamo incollato le immagini del tavolo verde, giallo, rosso, azzurre, dalla console o del cubetto.



• I bambini hanno quindi messo il tappeto grigiato per terra e inventato nel gioco la variante del lancio del dado: il primo dado ci ha fornito il numero per individuare il bambino che, per quel turno, conduceva il gioco. Il secondo dado indicava il tavolo da inserire nella console, l'evento dell'azione o il posizionamento del cubetto sul tappeto.

• Questo primo gioco prevedeva lo spostamento casuale di Cubetto e, dunque, era anche possibile che il robot finisse fuori del tappeto: questo però non era un problema perché consentiva ai bambini di confrontarsi al fine di individuare il comando più opportuno da inserire nella console.



GIOCIAMO ANCORA!

• Il gioco successivo abbiamo fatto il lancio del secondo dado, così da mantenere solo l'individuazione del bambino che per quel turno ha la possibilità di scegliere gli spostamenti di Cubetto, il percorso del viaggio e il punto d'arrivo, la regola era che ognuno poteva provare da solo oppure decidere di chiedere l'aiuto del compagno.

• Giocando con Cubetto i bambini hanno messo in campo sia la capacità operativa che quella di astrazione. Nel primo caso Cubetto veniva fatto muovere all'interno di un reticolo in modo che fosse più facile calcolare il numero dei "passi" da compiere per spostarsi.

• Nel secondo caso, Cubetto veniva fatto muovere in uno spazio "aperto" e non delimitato: il calcolo degli spostamenti doveva essere immaginato senza riferimenti dati. È stato interessante il gioco in cui vengono calcolati "per approssimazione" i passi da far compiere a Cubetto.

• Infine, oltre a utilizzare il tappeto grigiato in dotazione, ne abbiamo costruito uno tutto nostro: su vecchia stoffa e giornali i bambini hanno ricreato dalle immagini, una volta stigliata, la ruota sciolta su un grande cartoncino quadrato, frutto di diversi progetti grafici realizzati da soli o in gruppo.



LA SCUOLA CON CUBETTO

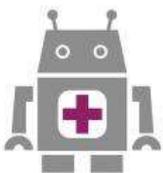
didattica

6 Scuola dell'Infanzia - 11.1.2016

Scuola dell'Infanzia - 11.1.2016

7





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



La maestra dei robot



Linda Giannini, alla sua 8ª RomeCup, porta la robotica educativa ovunque.

Molte maestre l'hanno conosciuta attraverso il suo **blog** e il racconto delle sue esperienze, altri l'hanno scoperta allo stand della **RomeCup**: quello della sua scuola, l'Istituto comprensivo **Don Milani** di Latina, è sempre il più colorato, animato di personaggi e manufatti robotizzati di ogni tipo e foggia.

Qualche anno fa **Linda Giannini** ci raccontava la collaborazione con l'Ospedale **Gaslini** di Genova, oggi la robotica educativa è arrivata anche in due reparti pediatrici a Milano, al **Niguarda** e al **San Carlo Borromeo**. E non è difficile immaginare cosa rappresenti per i piccoli malati la possibilità di continuare a progettare il futuro...

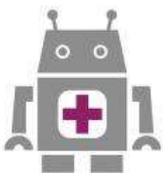
E chissà che dall'esperienza dei laboratori di robotica educativa negli ospedali pediatrici non possano nascere anche nuovi **'braccialetti rossi'**!

Ascolta l'intervista telefonica a **Linda Giannini** realizzata da **Francesca Del Duca** [[@francesca_fmd](#)]



I robot nella scuola dell'infanzia: Luca, 5 anni, intervista la piccola Samantha





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



ASPETTANDO LA ROMECUP 2014...

... novità e progetti nell'area dedicata alla robotica educativa.



Mer, 12/03/2014



Lezione di robot in corsia



L'esperienza dell'Ospedale pediatrico Gaslini di Genova alla RomeCup.

Nell'intervista telefonica realizzata da Francesca Del Duca, **Immacolata Nappi**, docente della Scuola in Ospedale al **Pediatrico Gaslini** di Genova, racconta come sei anni fa i primi robot sono arrivati in corsia, in un reparto complesso come quello di Oncologia, ematologia e trapianto di midollo.

La scoperta della robotica è avvenuta attraverso il blog di **Linda Giannini**, che allora si chiamava Rob&Ide, e poi attraverso la collaborazione con la Scuola di Robotica di Genova.

La **robotica creativa**, fatta di personaggi e storie, dall'anno scorso si è integrata con la **robotica educativa**, grazie all'acquisto dei primi kit Lego.



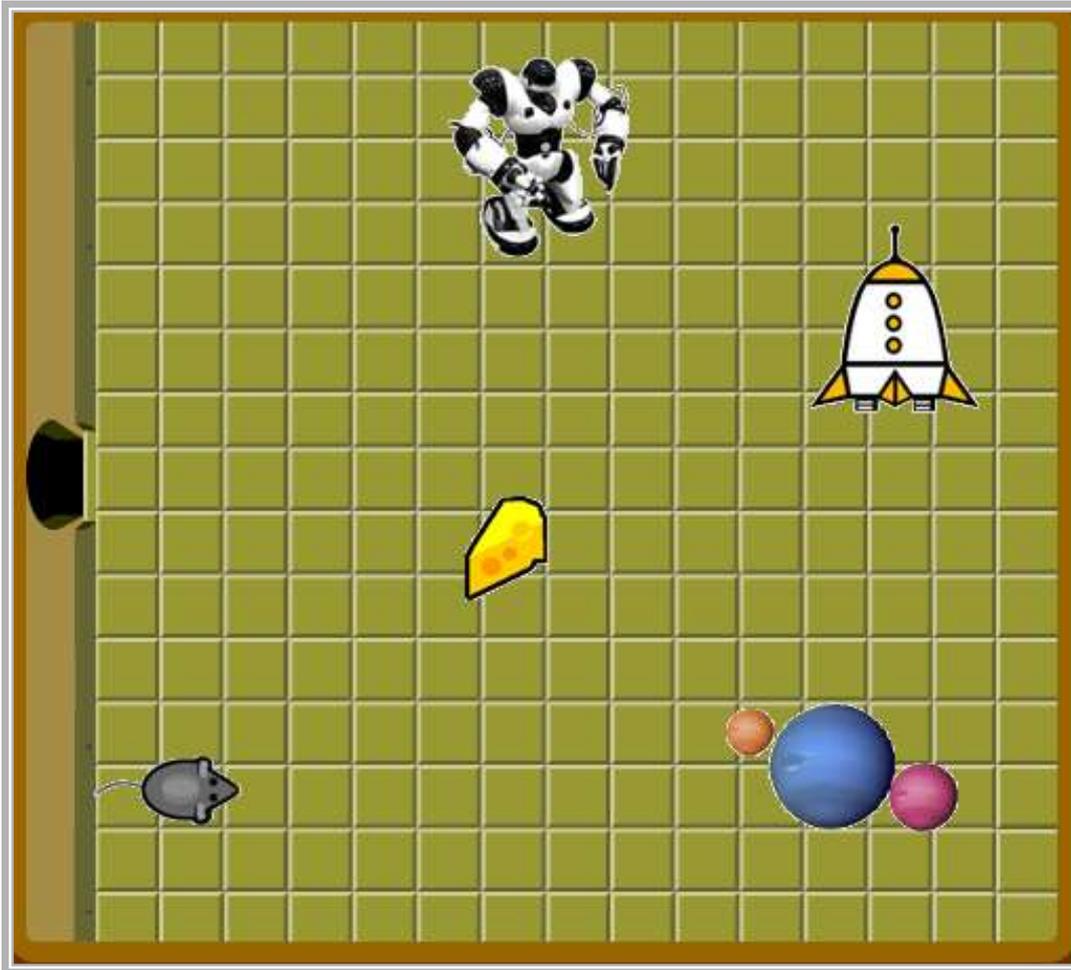
RoboTopo



Alla lavagna viene
riproposta graficamente
l'ambientazione
del racconto RoboTopo

On the blackboard the teacher and the
children draw the history and
the environment of the little
mouse robot. Antonio is moving
the mouse toward the cheese

RoboTopo



Blune PHPFreeChat

pb) gggg
*TIZY & FRANCY disconnected (timeout)
*pb disconnected (timeout)
*pb is connected
*pb disconnected (timeout)
*ema disconnected (timeout)
*Carlo is connected

<Carlo> 😊
<Carlo> 😊
<Carlo> 🌸
<Carlo> 🌸
<Carlo> 🌸

*Carlo disconnected (timeout)
*carlo is connected
*linda is connected

linda

B / U S @ C

phpFreeChat

La chat di Robot @ Scuola



Linda I.L.Giannini calip@panservice.it

Bambine/i in chat
ponte Latina – Genova
con condivisione dell'ambiente
per il RoboTopo

RoboTopo

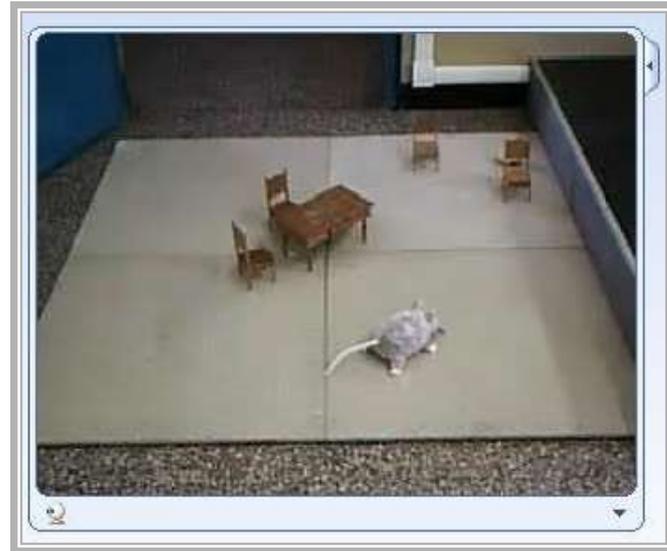
Children are chatting with the
robotic school of Genova (Italy)



Ad ogni indicazione data nel microspazio-chat condiviso tra Latina e Genova corrisponderà quello del plastico posto a Genova

RoboTopo

When the children - in Latina - move something inside the graphic space on the screen , in Genova Paolo and Emanuele move the puppets on the model

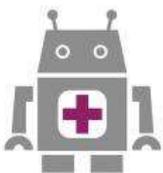


RoboTopo

Il topo si sposta a mano su indicazione di bambine/i di Latina mentre il robot agisce su programmazione e bambine/i individuano a quali comandi risponde RoboSapiens.

Next step: two kind of robots are moving under a sw code .
The children have to think about simple algorithms they are using.





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Anthony e Francesco, studenti della scuola secondaria di primo grado, presentano ai bambini della scuola dell'infanzia il Robot che sa risolvere il "Cubo di Rubik".

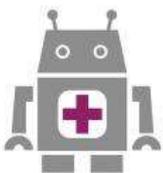


Approfondimenti nell'articolo "Il robot che sa risolvere il cubo di Rubik"

<http://www.educationduepuntozero.it/community/robot-che-sa-risolvere-cubo-rubik-4075544244.shtml>

[Video](#) di Linda Giannini e Carlo Nati.





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



PINOCCHIO VISTO DAI BAMBINI

VILLA VIDUA, Conzano - AL

In esposizione i disegni dei bambini del progetto
Pinocchio 2.0

Esposizione dell'Abbecedario di Pinocchio
della Scuola di Pontestura

e dei disegni dipinti ad acquerello dagli alunni al laboratorio
di pittura tenuto da Daniela Vignati
nel programma di attività didattiche dell'anno scolastico 2009-10
svolte in collaborazione con il team

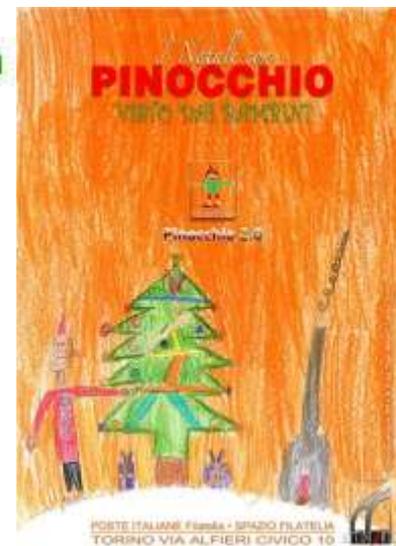
Pinocchio & i suoicompagni d'avventura

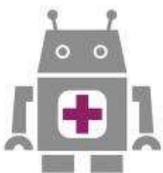
atelier di **Disegno Libero**

con i materiali a disposizione, i bambini potranno esprimere la propria fantasia
e fare disegni che, con dedica dei piccoli pittori,
saranno recapitati agli artisti autori delle opere in mostra



Poste Italiane Filatelia Spazio Filatelia





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



TD61: Volume 22, Numero 1 (2014)

Tecnologia e innovazione scolastica

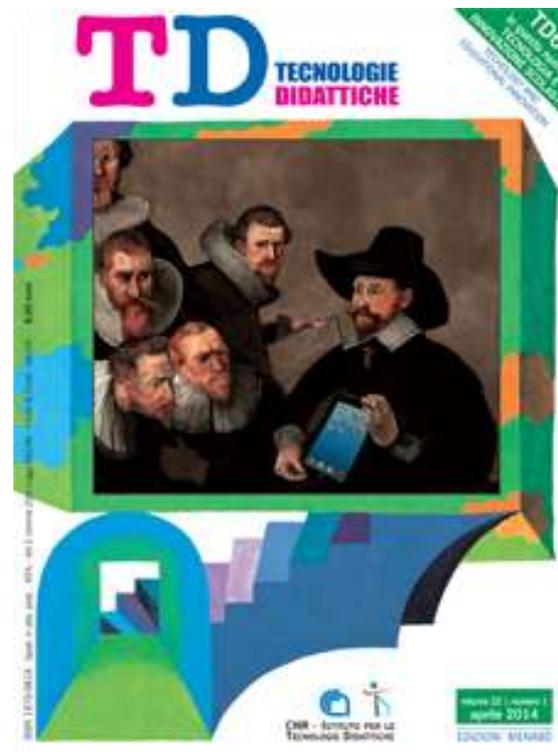
RUBRICHE - ESPERIENZE

THINK & BUILD BRIDGES...

un approccio interdisciplinare

Linda Giannini, Carlo Nati

<https://ijet.itd.cnr.it/index.php/td/article/view/80/28>





Pinocchio 2.0, i robot e le altre storie

Milano 15 maggio 2014



Con Pinocchio 2.0 web sicuro, STOP al bullo e Metti a KO l'illegalità (ANSSAIF, CISCO, HP, MOIGE, POLIZIA DI STATO, SMART FAMILY..)





Pinocchio 2.0 e le altre sue storie



Pinocchio 2.0, ha ricevuto nel 2012 il premio del Presidente della Repubblica italiana come uno dei progetti più innovativi realizzati dalle scuole italiane perché da anni rappresenta una comunità per l'apprendimento e per lo sviluppo di competenze di tipo tecnologico – scientifico.

<http://www.lascatoladelleesperienze.it/segnidisegni/2012/10/21/>





Pinocchio 2.0, i robot e le altre storie

Milano 15 maggio 2014



Conclusioni

Il progetto è ormai 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.

Tra i vantaggi il potenziamento del confronto, della co-costruzione e della messa in comune delle diverse competenze. Imparare non solo dai successi, ma –e soprattutto- dagli errori.

Pinocchio 2.0 adesso è cresciuto: sa di non essere un burattino perché tutte le sue esperienze hanno contribuito renderlo libero, attivo, dotato di pensiero critico, creativo, consapevole dei suoi limiti, delle sue potenzialità, del suo essere umano. E vive attraverso azioni e ricordi di tutti coloro che ne hanno fatto parte.





VII Edizione Bulli ed Eroi 2024 Da Pinocchio a Pinocchio 4.0

Costumi e mutamenti fra letteratura bullismo e nuove tecnologie
Convegno internazionale



Pinocchio 2.0 e le altre sue storie

Linda I.LGiannini

membro del comitato internazionale CGVCVIP

(conferenza internazionale su computer grafica, visualizzazione, visione artificiale e elaborazione delle immagini)

GRAZIE

