

Pinocchio 2.0

"C'era una volta..."

Il progetto, avviato nel 2002, simboleggia la realizzazione dei sogni, delle idee e delle aspirazioni di grandi e piccini.

di Linda Giannini

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 progetto Pinocchio 2.0, avviato nel 2002 e tutt'ora attivo, 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 1000 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; i quali assumono il ruolo di "Gepetto" 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 2.0 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.

Una fondamentale finalità è la valutazione dell'apprendimento derivante dall'uso di uno o più "ambienti" collaborativi, reali e non. Oltre ai "tradizionali" interventi, si è fatto ricorso anche percorsi educativi didattici mediati dalle ICT che hanno tenuto conto delle esigenze di espressione e comunicazione degli studenti e di quanto è stato svolto negli anni precedenti. Per la sua straordinaria valenza educativa e didattica ha ricevuto già molti riconoscimenti, in Italia ed all'estero.

Gli obiettivi formativi del progetto sono stati quelli di conoscere, padroneggiare e confrontare i livelli - e i media - comunicativi a livello personale e sociale. Mentre dal punto di vista didattico si è trattato di raccogliere, elaborare ed interpretare dati; descrivere situazioni, problemi e proporre soluzioni; sviluppare capacità di comunicazione intenzionale e creativa e presentare ad esterni i risultati dei percorsi. Sono state attuate diverse modalità di intervento, che hanno riguardato soprattutto il contatto, il confronto e la collaborazione reciproca tra adulti e studenti. Il tutto è avvenuto sia attraverso momenti in presenza, all'interno di ciascun istituto che fa parte della rete di progetto, sia momenti asincroni, mediati dalle ICT e dalla documentazione on line. La scelta dei percorsi didattici e delle metodologie è messa in atto rispettando gli stili cognitivi degli alunni, quelli educativi degli insegnanti e le peculiarità delle tecnologie utilizzate e sviluppate.

Stiamo parlando in sostanza di una rivoluzione copernicana, che ha posto al centro dell'insegnamento lo studente e quindi ha concorso al passaggio dal sistema gerarchico "docente-studenti" a quello reticolare, da un modello comportamentista o cognitivista a uno costruttivista o connettivista, dall'ordine sistematico, al disordine ipermediale, dall'idea di scuola come trasmissione a quella di gioco, dall'apprendimento formale alla contaminazione con l'informale. Insomma ha influito a una nuova impostazione di scuola, dalla sua accezione più tradizionale a una scuola 2.0.

Nel progetto Pinocchio 2.0 viene dato particolare risalto al metodo della ricerca che è sostenuto dalla concezione dell'apprendimento come scoperta, poiché rende ciascuno protagonista del processo educativo, capace di affrontare in modo problematico, scientifico, qualunque situazione: per cui partendo dall'impostazione del problema, alla formulazione delle ipotesi, all'indagine sulla realtà e concludendo con la comunicazione dei risultati.

Pinocchio è risultato anche il "rappresentante" della "fragilità infantile": ad esempio i bambini delle Scuole in Ospedale, che hanno preso parte al progetto, non si sono trovati di fronte a un super eroe, ma ad un compagno di viaggio, che si trasforma (proprio come loro) e che riesce a trovare una via d'uscita e di riuscita.

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.

Ma quali sono gli strumenti e gli ambienti di apprendimento utilizzati nel progetto?

Active Worlds: una comunità composta da un elevato numero di operatori che comunicano tra loro -chattando- ed allo stesso tempo costruiscono insieme ambienti 3D di realtà virtuale. Interessante può essere dare uno sguardo ad alcune mappe di satellite tratte dai diversi mondi - così da comprendere meglio come la comunità è cresciuta nel tempo.

Da anni gli alunni interagiscono in chat 3D e tra gli avatar a loro disposizione c'è anche Pinocchio. Dunque bambine/i hanno la possibilità di incontrarsi in mondi attivi e di reinventare le avventure del burattino/bambino.



Skype & Messenger: alcune scuole che hanno aderito Pinocchio 2.0 utilizzano la video conferenza Skype e Messenger per condividere idee e risultati del progetto con altri colleghi e per favorire il confronto tra gli studenti e Scuola di Robotica.



Blog: Pinocchio 2.0 è presente tra i blog del progetto Miur denominato Web-X ed anche <http://blog.edidablog.it/blogs/index.php?blog=275>

Pinocchio 2.0



Microscopi Intel Play QX3: essendo Pinocchio, in origine, un pezzo di legno, ecco che cortecchia di un Pino è stata osservata al Microscopi ottico "tradizionale" ed anche a quello elettronico Intel. Ciò ci ha consentito anche un collegamento col progetto Eno Tree Planting, evento aperto a scuole ed a gruppi interessati all'ambiente ed alla pace. Viene organizzato due volte in un anno, a settembre ed a maggio. Piantare alberi è una delle attività più popolari nel programma ENO. Il progetto è nato nel 2000 e ha raggiunto migliaia di scuole di 150 Paesi. Finora sono stati piantati circa 4 milioni di alberi ma l'obiettivo è quello di piantare 100 milioni di alberi entro la fine del 2017.



rif. http://www.descrittiva.it/calip/1011/-percorsi_microscopi.htm

Disegni on line: personaggi della storia di Pinocchio sono stati realizzati in forma collaborativa anche attraverso software online gratuiti.



eTwinning space si è rivelato utile per dare visibilità, anche all'estero, al progetto Pinocchio 2.0, il quale, dalla data della sua registrazione in eTwinning [2008] ad oggi e la crescita nel numero dei partner, conseguendo così, nel-

l'ottobre 2010 il Quality Label nazionale



Kit lego minds storm è stato scelto per realizzare prima il micro percorso Coppelgia [nel 2007] e, successivamente Pinocchio 2.0



A queste creazioni robotiche, sono state affiancate quelle realizzate con materiale di riciclo.



Il progetto prevede anche il coinvolgimento di genitori e nonni i quali hanno anche allestito e preso parte allo spazio espositivo che RomeCup 2011 ha dedicato a Pinocchio 2.0.

Prossimi appuntamenti del progetto: il 14 febbraio 2011, a Firenze, in occasione del 2° convegno nazionale Education 2.0 "Competenze ed ambienti di apprendimento" il 28 novembre 2011, in occasione dell'European Robotics Week

Conclusioni: il progetto è in continua evoluzione e non lo consideriamo concluso; 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 stati felici di avere come compagni di viaggio colleghi in pensione, esperti, ex studenti della SSIS, genitori e nonni. Per quanto riguarda gli studenti coinvolti nei molteplici percorsi, il progetto ha tenuto conto delle esigenze di espressione e comunicazione di ciascuno che si sono concretizzate attraverso l'uso di varie tecniche e tecnologie

Per maggiori informazioni sul progetto Pinocchio 2.0 rivolgersi a Linda Giannini, docente Ambasciatrice eTwinning per il Lazio calip@mbx.panservice.it e collegarsi al progetto Pinocchio 2.0 su facebook.

<http://www.facebook.com/groups/139204519436108/>