



BIBLIOTECA  
ERNESTO  
RAGIONIERI

## ALLEGATO B

### SCHEMA PROGETTO

#### "Leggere, che piacere!" - a.s. 2025/2026

(Si ricorda che la presente scheda sarà utilizzata per la diffusione del progetto nelle scuole.)

**TITOLO DEL PROGETTO:**

Storia di un robot selvaggio

**DESTINATARI:** (Indicare: Infanzia – Primaria – Secondaria di 1° grado)

Primaria

**LUOGO DI SVOLGIMENTO:** Biblioteca Ernesto Ragionieri (Sesto Fiorentino)

**SOGGETTO PROPONENTE:** (Indicare Nome cognome o Ragione sociale dell'organizzazione)

Cristian Pratesi

#### DESCRIZIONE DEL PROGETTO (massimo 1500 caratteri)

In un mondo che si proietta sempre più verso un futuro tecnologico è fondamentale trovare le occasioni per interrogarsi su cosa è un robot, su cosa rappresenta nella nostra società e su cosa vuol dire avere un' "intelligenza artificiale". Queste occasioni acquisiscono un'importanza ancora maggiore se si presentano nei primi passi del percorso educativo di un bambino e se sono veicolati attraverso uno strumento potente come la lettura. È fondamentale saper collegare la tecnologia all'analogico: questo può avvenire trovando spunti di riflessione attraverso la lettura che siano strettamente collegati con temi che si prospettano ricoprire un ruolo centrale nelle nostre vite come quello della robotica. Attraverso la lettura di alcuni passaggi di "un robot selvaggio", racconto per bambini scritto da Peter Brown che ha ricevuto un adattamento animato nel 2024, i bambini avranno l'occasione di avvicinarsi al mondo della robotica grazie a spunti di riflessione strettamente connessi agli avvenimenti scritti nelle pagine. Con questo progetto si vuole evidenziare l'importanza di cogliere momenti di curiosità verso ciò che ci circonda trovando la passione nella lettura.

#### OBIETTIVI (massimo 600 caratteri)

L'obiettivo di questo progetto è quello di far scoprire alla classe come interrogarsi attraverso la lettura su ciò che ci circonda, utilizzando un racconto di fantasia per introdurre un mondo complesso e ricco di dettagli come quello della robotica. Le attività proposte permettono di apprezzare il modo in cui la lettura ci permette di cogliere spunti strettamente collegati con gli argomenti e gli eventi del quotidiano, ma anche di cogliere la bellezza del porsi domande e cercare risposte mentre si legge. Obiettivo ultimo è quello di interessare i bambini alla lettura stimolandone la curiosità e la fantasia attraverso l'esplorazione del mondo dei robot.

**DESCRIZIONE DELLE FASI DI SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ (massimo 600 caratteri)**

Lettura interattiva del primo passaggio in cui il robot arriva alla spiaggia, seguito dalla descrizione delle caratteristiche fondamentali che definiscono un robot. Ogni bambino poi disegna il robot che si immagina affrontare l'avventura nel bosco dove il protagonista del racconto si perde. Si legge poi il frammento relativo al robot che si perde nel bosco, dopodichè viene spiegato cosa sono i sensori e come funzionano. Segue un gioco che farà simulare ai bambini un bosco nel quale alcuni di loro, interpretando un robot, dovranno muoversi usando solo alcuni dei loro sensi. Viene letto un ultimo passaggio nel quale il robot lega con un uccellino, imparando il suo linguaggio e accudendolo. Con questo passaggio l'attenzione si sposta sulla definizione di cos'è l'intelligenza artificiale e quella delle emozioni, riflettendo quale di queste caratterizza un robot. Viene fatto un ultimo gioco per far capire ai bambini come il robot parta da delle informazioni iniziali e poi cerchi di interpretarle per farle arrivare a noi essere umani.

**DESCRIZIONE DI ELEMENTI E CONTENUTI DEL PROGETTO MODULABILI IN BASE AL TARGET (indicare le specifiche caratteristiche del progetto che variano in base all'età degli alunni) (massimo 1200 caratteri)**

Il progetto si presta per tutte e cinque le classi della scuola primaria dato che la lettura è sviluppata su quella fascia di età, inoltre la presenza di attività sia di discussione sia di gioco rende flessibile il laboratorio. Prolungare o accorciare i momenti di spiegazione del funzionamento dei robot, come anche quelli di gioco, permette l'adattamento alle varie classi.

**BREVE PRESENTAZIONE DEL SOGGETTO PROPONENTE (massimo 1200 caratteri)**

Cristian Pratesi, studente al terzo anno presso l'Università di Firenze sotto la facoltà di Ingegneria Informatica. E' membro del consiglio direttivo dell'associazione Scienza Ludica che organizza corsi di robotica nelle scuole materne, elementari e medie della provincia di Pistoia. Da 4 anni organizza e svolge corsi per l'associazione. Inoltre è da 3 anni capo scout nell'associazione CNGEI, dove svolge il ruolo di educatore per bambini di età compresa tra gli 11 e i 19 anni. L'interesse nel servizio e nell'educazione si incontrano in queste due realtà associative, le quali gli permettono di avere l'opportunità di svolgere un ruolo educativo e d'istruzione verso tutte le fasce d'età.

**REFERENTE DELLA PROPOSTA PROGETTUALE**

*(I dati inseriti in questo campo potranno essere usati dagli insegnanti per contattare il referente ed avere chiarimenti sul progetto)*

NOME Cristian

COGNOME Pratesi

TELEFONO 3914706760

MAIL pratesicristian@gmail.com

Data 30/06/2025

Firma

