



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > Laboratorio 2.0: IMPARIAMO CON IL TABLET

Project Location

Country:

Italy

City:

Velletri

Organization

Organization Name:

I.C. Velletri Centro

Organization Type:

School

Specify:

Progetto scolastico

Website

<https://www.facebook.com/Tablettiamo-insieme-1031743756871096/>

Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali

Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?:

I do authorize the FMD to the use of my personal data.

Project Type

Education up to 10 years

Project Description

Description Frase (max. 500 characters):

Il progetto è stato realizzato in una quarta elementare dell' I.C. Velletri Centro. I bambini

hanno lavorato a dei progetti inerenti ad alcuni argomenti studiati in classe e li hanno presentati utilizzando principalmente le apps del tablet e, in pochi casi, softwares per PC (Kizoa Movie and Video Maker; Animoto; Prezi; Codi-Amo Programma il Futuro; Pic-Pac; Padlet; Scratch Jr; Scratch; Kodu; Kahoot; Word; Paint; Dropbox; Gmail; Line Camera; Timeline; Onfire; XMind; Edmondo ed altri).

Project Summary (max. 2000 characters):

Produrre quanto appreso in classe in modo divertente con il tablet.

How long has your project been running?

2015-09-01 00:00:00

Objectives and Innovative Aspects

Abbiamo animato e reso più interessante gli argomenti di studio tradizionali utilizzando strumenti tecnologici innovativi e divertenti. Imparare e studiare è diventato un piacere! Il principale obiettivo è stato quello di dare un approccio metodologico ad uno strumento, il tablet, che solitamente viene usato dai ragazzi per uso di puro divertimento ed intrattenimento. E, da non dimenticare, il piacere di vederli diventare autonomi nella gestione del progetto. Noi insegnanti siamo presto diventate delle attente osservatrici, moderatrici e basta.

Results

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

Nel divertimento dell'uso delle apps del tablet i bambini hanno rinforzato le loro conoscenze ed abilità, necessarie a sviluppare quelle che saranno le loro competenze. Nello stesso tempo hanno preso confidenza con il tablet e con alcune sue applicazioni. Avevano periodicamente dei compiti da svolgere e il vero risultato si è avuto quando hanno cominciato ad usare le apps anche per contenuti personali.

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

I bambini che hanno partecipato al progetto sono 18, uno di questi con bisogni speciali visto che è affetto da autismo. Abbiamo comunicato per mezzo della Gmail, Dropbox, Edmodo, Onfire e Facebook.

Sustainability

What is the full duration of your project (from beginning to end)?:

From 1 to 3 years

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:

Less than 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Commission

Is your project economically self sufficient now?:

No

Since when?:

2015-09-01 00:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

Where? By whom?:

Il progetto è stato replicato anche l'anno successivo con le classi quinte (ex-quarte)

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Le nuove tecnologie non sono solo divertimento. Le tecnologie nella didattica ci permettono di rendere più pratico e divertente il lavoro scolastico di tutti i giorni e, cosa più importante, imparano ad avere confidenza con l'informatica che potrebbe essere uno dei campi di probabile lavoro nel futuro.

Are you available to help others to start or work on similar projects?:

Yes

Background Information

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

Le barriere più grandi purtroppo sono quelle tecnologiche. Non tutti i bambini hanno il tablet a casa o la connessione. Anche a scuola purtroppo la situazione non è delle migliori. Abbiamo lavorato come abbiamo potuto, condividendo i dispositivi, lavorando in gruppo e dando scadenze molto lunghe per la realizzazione delle consegne.

Future plans and wish list (max. 750 characters):

Spero che l'uso del tablet a scuola diventi una consuetudine e non un piccolo progetto di classe.

[Tablettiamo insieme](#) ^[1]

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

Source URL: <http://2017.gjc.it/en/progetti/laboratorio-20-impriamo-con-il-tablet>

Links

[1] <http://2017.gjc.it/en/keywords-separate-commas/tablettiamo-insieme>