



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > Aula Informatica 3.0

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Novara/Piemonte

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

Liceo Scientifico Antonelli

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:

School

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?:

Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.

Tipo di progetto

Educazione fino ai 18 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Il progetto mira a ridefinire la struttura dell'aula informatica scolastica tradizionale alla luce di due fenomeni emergenti nel mondo digitale: l'enorme diffusione dei dispositivi mobile e l'espansione del concetto di artigiano digitale o maker.

Project Summary (max. 2000 characters):

In attesa che le varie riforme della scuola si accorgano delle mutate esigenze della società

futura, un primo cambiamento che può essere immediatamente introdotto in ogni scuola è il ridisegno dell'aula informatica che dovrebbe diventare un vero e proprio laboratorio di tecnologia digitale nel senso più ampio del termine.

In sostanza si tratta di consentire agli studenti la fruizione di risorse della scuola tramite il proprio dispositivo, sia esso un notebook, un tablet o uno smartphone, fornendo nel contempo la possibilità di accedere e sperimentare le tecnologie tipiche dei FabLab.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2014-09-29 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

L'obiettivo del progetto è la trasformazione dell'aula informatica della scuola in laboratorio di tecnologia digitale. Al momento il progetto è stato presentato in una prima versione per ottenere un finanziamento regionale.

Nel frattempo il progetto è stato rivisto e migliorato ma siamo sempre in attesa di reperire i fondi necessari a finanziarlo.

Risultati

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

Ho introdotto parzialmente l'uso dei dispositivi personali e, solo questo, ha dato come risultato un buon livello di competenze apprese ed ho verificato l'interesse ad un laboratorio digitale da parte dei ragazzi. Il criterio di valutazione dell'impatto che la realizzazione di un laboratorio di tecnologia digitale può avere in una scuola, più che sulle ore curricolari dovrebbe essere misurato sulla partecipazione alle attività facoltative e di approfondimento che la presenza di un simile laboratorio consentirebbe. Possono anche essere valutate le possibilità di aperture serali anche al pubblico o la realizzazione di "summer school" di tecnologia.

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

l'attuale aula informatica è fruita solo per la disciplina stessa da oltre 200 studenti.

Sostenibilità

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

Da 3 a 6 anni

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

Da 30.001 a 75.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Finanziamenti pubblici o privati

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

No

Since when?:

2015-06-29 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

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

il progetto è attuabile e adattabile a qualsiasi scuola; naturalmente il tipo di dotazione tecnologica dipende dall'ordine di scuola.

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

Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

L'ostacolo principale è reperire i finanziamenti e convincere gli adulti dell'importanza di un cambiamento di approccio.

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

Il mio piano è riuscire a trovare i fondi per realizzare concretamente quello che ora è solo un'idea su carta.

nuove tecnologie e didattica [1] makers [2] laboratorio digitale [3] infrastruttura scolastica [4] BYOD [5] Aula informatica [6]

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

URL di origine: <http://2017.gjc.it/it/progetti/aula-informatica-30>

Collegamenti

[1] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/nuove-tecnologie-e-didattica>

[2] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/makers>

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/laboratorio-digitale>

[4] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/infrastruttura-scolastica>

[5] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/byod>

[6] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/aula-informatica>