



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > L'iPad entra a scuola: il progetto G@BBIANO 1.0

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Albano Laziale (Roma)/Lazio

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

Scuola dell'Infanzia "Il Gabbiano"

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

School

Specify:

autofinanziato

Sito Web

<https://youtu.be/Ht2FveIM7Ec>

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 a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Il progetto G@BBIANO ^[1] 1.0 si propone di sviluppare un nuovo "ambiente di apprendimento"

attraverso l'utilizzo dei tablet in classe.

L'esperienza nasce dall'esigenza di incrementare la curiosità dei bambini, rendere più semplice l'acquisizione di concetti scientifici, linguistici, matematici e musicali; infine potenziare la motivazione per la conoscenza, permettendo ai bambini di diventare non solo fruitori ma anche autori di prodotti, come, nel caso specifico, ideatori di eBook.

Project Summary (max. 2000 characters):

Nell'a.s. 2014-2015 la scuola dell'infanzia "Il Gabbiano" ha attivato un progetto innovativo denominato G@BBIANO ^[1] 1.0, condiviso con l'Università La Sapienza, che si propone di sviluppare un nuovo "ambiente di apprendimento" attraverso l'utilizzo dei tablet in classe. Il riferimento al pensiero del pedagogista L. Malaguzzi ("Cento linguaggi dei bambini"), il linguaggio multimediale può favorire un altro canale di apprendimento attraverso il fare. Diversamente da un laboratorio di informatica, l'uso creativo e attivo dell'iPad è incluso nelle diverse aree didattiche, come ad esempio: le scienze, l'astronomia, la musica, i numeri e l'alfabetizzazione.

Le ricerche presenti in letteratura hanno dimostrato che qualsiasi attività di sviluppo che prevede l'uso di tecnologie, soprattutto se particolarmente innovative, dovrebbe essere pilotata e gestita in modo coerente: non è la tecnologia utilizzata in sé che migliora i processi di apprendimento, ma il modo in cui essa è calata in un contesto e utilizzata in funzione di precisi obiettivi didattici (Ferri, 2014).

Gli iPad sono stati adottati come nuovi dispositivi da sperimentare in un'ottica inclusiva per coniugare continuità e innovazione, come strumenti capaci di entrare in sintonia con il pensiero pedagogico della scuola e agevolare le varie attività di sviluppo.

Il progetto ha previsto inizialmente un'analisi conoscitiva, realizzata con somministrazione di un questionario rivolto ai genitori, e successivamente, un'intervista a dieci insegnanti della scuola per valutare le rappresentazioni e le proprie percezioni sull'uso della tecnologia a scuola, in particolare dell'iPad.

Il fine del progetto è proporre un modello di apprendimento in cui i tablet sono integrati nelle attività didattiche per supportare il processo di insegnante/apprendimento in modo attivo e creativi nei tempi, spazi e soprattutto nelle varie modalità (learning by doing).

Progettare ambienti di apprendimento tecnologicamente innovativi ha permesso ai bambini di diventare non solo fruitori ma anche autori di prodotti, come nel nostro caso, ideatori di eBook.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2014-09-29 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

L'obiettivo del progetto è quello di descrivere se e a quali condizioni l'iPad possa essere un efficace strumento di sviluppo per favorire l'alfabetizzazione emergente, la comunicazione e la cooperazione in bambini tra 5 e 6 anni.

In particolare, gli obiettivi specifici sono: rilevare le rappresentazioni che i genitori hanno nei confronti della tecnologia (che cosa fanno e che cosa temono); conoscere le rappresentazioni e le aspettative degli insegnanti sull'uso della tecnologia in classe; rendere la tecnologia uno strumento inclusivo nel processo di insegnamento/apprendimento; comprendere e usare una pluralità di linguaggi (linguistico-poetico, matematico, musicale e artistico); promuovere

l'apprendimento attivo (elearning doing); sviluppare la collaborazione e la condivisione; sviluppare l'apprendimento e l'interpretazione dei processi storici; sviluppare un nuovo "ambiente di apprendimento" in riferimento al pensiero di I. Malaguzzi.

Dopo un'indagine conoscitiva sulle rappresentazioni, percezioni ed idee di genitori ed insegnanti, da Ottobre 2014 la tecnologia touch è stata inserita all'interno dell'attività didattica, passando da una prima fase di conoscenza verso lo strumento fino all'elaborazione di un eBook sulla storia di Albano "Chi ha fondato il mio P@ese [2]?".

Sono stati coinvolti i bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia per la creazione e realizzazione di un eBook contenente video, immagini, musiche e prete testuale sulla storia di Albano Laziale, luogo di origine dei bambini.

Risultati

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

L'obiettivo del progetto è quello di descrivere, con strumenti di analisi qualitativa, un'esperienza sulle tecnologie multimediali nella scuola dell'infanzia. Questo progetto ha stimolato l'interesse e la partecipazione attiva dei bambini nella realizzazione e nell'intraprendere, con varie opportunità tecnologiche, un percorso di studio storico del passato. L'introduzione dell'iPad e delle sue App ha permesso ai bambini di porsi nel ruolo di ideatori dei materiali prodotti, nel nostro caso la creazione di un eBook che ripercorre, tramite la narrazione, i luoghi della leggenda e l'origine cittadina. Il progetto coniuga sapientemente l'impiego delle tecnologie multimediali con la tematica della città di Albano attraverso un percorso di ricerca sul campo. L'entusiasmo dei bambini ha accompagnato ogni fase del progetto: dalla visita del territorio alla realizzazione delle fotografie/filmati/testi/disegni, fino alla nascita del primo eBook della scuola. I bambini, in questo modo, hanno potuto realizzare un'ampia esplorazione diretta, accompagnata da occasioni di riflessione, della loro realtà culturale, rievocare e riprodurre esperienze e situazioni per farne oggetto di gioco, di verbalizzazione, di confronto, di conoscenza e di rappresentazione sempre più ricca. Il suo impegno ha comportato una trasformazione sia dello spazio fisico dell'aula (setting flessibile di lavoro), che dell'ambiente di apprendimento in un'ottica di didattica laboratoriste ed attiva. Le tecnologie digitali hanno facilitato l'insegnamento rendendolo più interessante ed efficace, facendo rilevare dei miglioramenti nell'ambito degli apprendimenti degli alunni. Non solo i bambini, ma anche gli insegnanti sono stati attivamente coinvolti nell'uso consapevole e creativo della tecnologia di ultima generazione, in grado di rendere più interessanti le attività didattiche migliorando così la qualità dell'insegnamento.

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

i partecipanti al progetto sono 40 bambini appartenenti a due classi denominate Grandi 2 (5 anni). Le attività laboratoriali, inserite a livello curricolare, sono state attivate suddividendo i bambini in piccoli gruppi o a coppie.

Non solo i bambini, ma anche gli insegnanti sono stati attivamente coinvolti nell'uso consapevole e creativo della tecnologia di ultima generazione, in grado di rendere più interessanti le attività didattiche migliorando così la qualità dell'insegnamento.

Sostenibilità

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

Meno di 1 anno

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

Meno di 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Altro

Note eventuali:

Scuola dell'Infanzia & Nido

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

Sì

Since when?:

2014-09-29 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

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

Il linguaggio digitale con le sue caratteristiche può costituire un forte stimolo allo sviluppo di competenze e altresì incentivare la motivazione: forme, colori, luci, suono e movimento, rendono interessanti i programmi e le attività mentre l'interattività stimola il coinvolgimento, la partecipazione e favorisce l'instaurarsi di un clima di cooperazione nella ricerca comune di strategie per risolvere i problemi.

I tablet si integrano nella vita quotidiana del bambino: non sono uno strumento a parte ma convivono perfettamente con i materiali di sviluppo. I bambini divengono autori di messaggi, editori degli stessi, sono chiamati ad organizzare la propria comunicazione usando molteplici linguaggi.

La tecnologia touch può arrecare un notevole contributo al miglioramento e all'efficacia dei processi di insegnamento. In quest'ottica non deve essere considerata una nuova tecnologia ma l'occasione per creare un nuovo ambiente di apprendimento significativo, in cui i bambini possano trovare nuove occasioni per lavorare insieme, per apprendere in modo creativo, promuovere una migliore capacità di autonomia e metacognizione e sviluppare capacità socio-relazionali.

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

Sì

Informazioni aggiuntive

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

Il progetto G@BBIANO 1.0 è condiviso con l'Università La Sapienza di Roma, che produrrà una tesi di laurea sperimentale sull'inserimento delle nuove tecnologie touch nella didattica tradizionale, al fine di estendere una ricerca americana dove l'iPad è stato utilizzato come strumento didattico, integrato nel programma educativo già a partire dalla scuola dell'infanzia.

tablet [3] metacognizione [4] formazione insegnanti [5] eBook [6] cooperative learning [7]
alfabetizzazione [8]

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/lipad-entra-scuola-il-progetto-gbbiano-10>

Collegamenti

[1] <mailto:G@BBIANO>

[2] <mailto:P@ese>

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/tablet>

[4] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/metacognizione>

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

[6] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/ebook>

[7] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/cooperative-learning>

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