



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

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

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Velletri

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

I.C. Velletri Centro

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

School

Specify:

Progetto scolastico

Sito Web

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

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 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.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2015-09-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

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.

Risultati

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.

Sostenibilità

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

Da 1 a 3 anni

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?:

Commissioni

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

No

Since when?:

2015-09-01 00:00:00

Trasferibilità**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?:

Sì

Informazioni aggiuntive**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](#)

URL di origine: <http://2017.gjc.it/it/progetti/laboratorio-20-impariamo-con-il-tablet>

Collegamenti

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