



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

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

Project Location

Country: Italy

City: Albano Laziale (Roma)/Lazio

Organization

Organization Name: Scuola dell'Infanzia "Il Gabbiano"

Organization Type: School

Specify: autofinanziato

Website

<https://youtu.be/Ht2FveIM7Ec>

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

Project Type

Education up to 10 years

Project Description

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 pedagogo 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 creativo 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.

How long has your project been running?

2014-09-29 22:00:00

Objectives and Innovative Aspects

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 L. 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.

Results

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

L'obiettivo
un'esper
stimolato
nell'intrap
passato.
ideatori d
la narrazi
l'impiego
percorso
progetto:
alla nasc
un'ampia
culturale,
verbalizz
impegno
lavoro), c
tecnologi
facendo r
bambini,
creativo c
didattiche

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

i partecip
anni). Le
bambini i
Non solo
consapev
interessat

Sustainability

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Less than 1 year

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?: Other

Specify: Scuola dell'Infanzia & Nido

Is your project economically self sufficient now?: Yes

Since when?: 2014-09-29 22:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No

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

Il linguaggio digitale con
competenze e altresì in
rendono interessanti i p
partecipazione e favoris
strategie per risolvere i p
I tablet si integrano nella
convivono perfettamente
editori degli stessi, sono
linguaggi.
La tecnologia touch può
processi di insegnamen
ma l'occasione per crea
possano trovare nuove
promuovere una miglior
relazionali.

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

Background Information

Future plans and wish list (max. 750 characters): Il progetto G@BBIANO 1.0 è condiviso con l'Unive
una tesi di laurea sperimentale sull'inserimento del
tradizionale, al fine di estendere una ricerca americ
strumento didattico, integrato nel programma educ

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

Source URL: <https://www.gjc.it/en/progetti/lipad-entra-scuola-il-progetto-gbbiano-10>

Links

[1] <mailto:G@BBIANO>

[2] <mailto:P@ese>

[3] <https://www.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/tablet>

[4] <https://www.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/metacognizione>

[5] <https://www.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/formazione-insegnanti>

[6] <https://www.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/ebook>

[7] <https://www.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/cooperative-learning>

[8] <https://www.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/alfabetizzazione>