



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://www.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

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 insegnati 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 ed abilità hanno preso dei compiti apps anche

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters): I bambini che è affezionato Onfire e f

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 rendere più pratico e div

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, come la mancanza di internet a casa o la connessione. Anche a scuola purtroppo la tecnologia non è sempre lavorata come abbiamo potuto, condividendo i dispositivi e rispettando le scadenze molto lunghe per la realizzazione delle lezioni.

Future plans and wish list (max. 750 characters): Spero che l'uso del tablet a scuola diventi una consuetudine in ogni 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: <https://www.gjc.it/en/progetti/laboratorio-20-impariamo-con-il-tablet>

Links

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