



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<https://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 <sup>[1]</sup> 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.

## **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 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 Paese [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  
un'esperie  
stimolato  
nell'intrap  
passato.  
ideatori d  
la narrazi  
l'impiego  
percorso  
progetto:  
alla nasci  
un'ampia  
culturale,  
verbalizz  
impegno  
lavoro), c  
tecnologi  
facendo n  
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

## 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 competenze e altresì in rendono interessanti i partecipazione e favoris strategie per risolvere i 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 miglion 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'Unive una tesi di laurea sperimentale sull'inserimento del tradizionale, al fine di estendere una ricerca americo 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](#)

---

**URL di origine:** <https://gjc.it/progetti/lipad-entra-scuola-il-progetto-gbbiano-10>

**Collegamenti**

[1] <mailto:G@BBIANO>

[2] <mailto:P@ese>

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

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

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

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

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

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