

KidSmart

TECNOLOGIE A MISURA DI BAMBINO



Morgana Stell
Progetto Scuola e Formazione - Fondazione IBM Italia
morgana.stell@it.ibm.com

L'Aquila, 2 Dicembre 2004



LA FONDAZIONE IBM ITALIA

Chi siamo

- ✓ Fondata nel 1991 con D.P.R. del 18 settembre 1990
- ✓ Organizzazione no profit costituita su iniziativa della IBM Italia al fine di consolidare in una struttura istituzionale l'impegno profuso dall'azienda nei campi sociale e culturale
- ✓ Inserita all'interno del CCR (Corporate Community Relations) IBM



LA FONDAZIONE IBM ITALIA

La nostra mission

- ✓ Identificazione di temi importanti per la comunità:
 - ✓ Arte e Cultura
 - ✓ Lavoro & Organizzazioni
 - ✓ Disagio Sociale
 - ✓ *Scuola e Formazione*
- ✓ Operare con un orientamento volto alla sperimentazione e alla progettazione di prototipi replicabili, ricercando soluzioni e modi d'intervento che risultino *casì di riferimento*



LA FONDAZIONE IBM ITALIA

Principali Aree di Attività

- ✓ Analisi, ricerche e sperimentazioni sull'evoluzione del lavoro e delle organizzazioni complesse
- ✓ Attività volte a favorire l'integrazione nella società e nel mondo del lavoro delle persone in situazione di disagio
- ✓ Utilizzo delle tecnologie informatiche per la valorizzazione e la gestione del patrimonio culturale
- ✓ **Scuola e Formazione:** integrazione delle ICT nei processi formativi
 - ✓ Studi e Ricerche
 - ✓ Progetti Sperimentali




LA FONDAZIONE IBM ITALIA

La Fondazione per la Scuola e la Formazione

✓ **Reinventing Education:** Progetto della IBM Corporation realizzato in Italia dalla Fondazione IBM in partnership con il MIUR: **Scuole in rete e reti di scuole** (luglio 1998 - marzo 2001)



✓ **Leadership Educativa:** in collaborazione con USRL, realizzazione di un percorso di **formazione** in modalità blended **aula/e-learning** per dirigenti scolastici, sui temi della leadership e gestione del cambiamento (Novembre 2002-Maggio 2003)

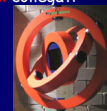


LA FONDAZIONE IBM ITALIA

La Fondazione per la Scuola e la Formazione

✓ **TryScience:** Progetto nato dalla collaborazione del NYHS di IBM, l'Association of Science Technology Center e più di 450 centri scientifici nel mondo; è un **portale** dedicato alla scienza e alla tecnologia e allo stesso tempo **una rete di centri scientifici** collegati tra loro a livello mondiale attraverso chioschi multimediali

www.tryscience.org



✓ **E-learning Society:** community di esperti che operano nel campo dell'e-learning; per i membri della community vengono organizzati dei workshops ed è a disposizione il sito www.elsesociety.org.



IL PROGETTO KIDSMART NEL MONDO

KidSmart è un Programma avviato dalla IBM Corporation, a livello mondiale, rivolto ai bambini in età prescolare



Il Progetto è realizzato in **45 Stati** degli USA ed in **30 nazioni** dell'**EUROPA, ASIA, AMERICA LATINA, AFRICA.**



IL PROGETTO KIDSMART IN ITALIA

Il Progetto KidSmart in Italia è sviluppato dalla Fondazione IBM Italia, in collaborazione con il **Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca**

✓ Circa **150 SCUOLE COINVOLTE**

✓ **300 POSTAZIONI DONATE**



IL PROGETTO KIDSMART IN ITALIA

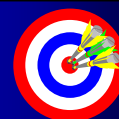
Le regioni coinvolte



- ✓ ABRUZZO
- ✓ BASILICATA
- ✓ CALABRIA
- ✓ CAMPANIA
- ✓ EMILIA ROMAGNA
- ✓ FRIULI VENEZIA GIULIA
- ✓ LAZIO
- ✓ LOMBARDIA
- ✓ MARCHE
- ✓ MOLISE
- ✓ PIEMONTE
- ✓ PUGLIA
- ✓ SICILIA
- ✓ UMBRIA
- ✓ VENETO



GLI OBIETTIVI DEL PROGETTO



- ✓ Contribuire alla riduzione del *digital divide*
- ✓ Avvicinare i bambini alla tecnologia
- ✓ Favorire i processi di apprendimento facendo leva sul gioco e sulla creatività
- ✓ Favorire la socializzazione fra i bambini



OBIETTIVI COGNITIVI E RELAZIONALI



IL PROGRAMMA

Il progetto KidSmart prevede:



- ✓ Una donazione di **Hardware** e **Software**
- ✓ Un articolato **programma di formazione** per gli insegnanti
- ✓ **Un sito** a disposizione delle scuole per condividere progetti ed attività



YOUNG EXPLORER

Young Explorer è una postazione multimediale disegnata appositamente per essere utilizzata con facilità e sicurezza dai bambini fin dalla più tenera età

Il mouse può essere posizionato sia sulla destra che sulla sinistra della tastiera

Un seggiolino bi-posto permette inoltre ai piccoli di sedersi in coppia davanti al computer e di utilizzarlo insieme, condividendo giochi e scoperte.



Il personal computer IBM è inserito in un contenitore plastico dai colori vivaci e dalle forme arrotondate

Young Explorer è dotato di una tastiera speciale, dai tasti grandi e molto sensibili al tocco



LA FORMAZIONE

Il programma di formazione per gli insegnanti intende:

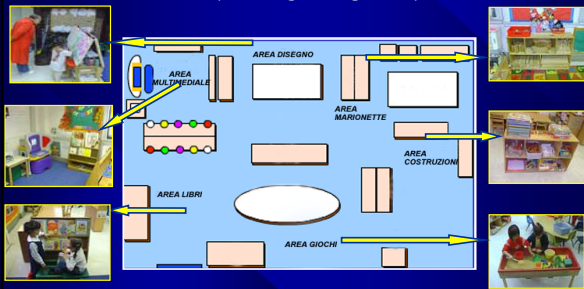
- ✓ Rendere le Nuove Tecnologie "familiari"
- ✓ Permettere agli insegnanti d'introdurre le tecnologie nelle attività quotidiane
- ✓ Mettere gli insegnanti nelle condizioni di guidare i bambini all'uso delle Nuove Tecnologie



IL COMPUTER IN CLASSE

Il computer è introdotto direttamente in classe accanto agli altri strumenti di lavoro

Diviene una risorsa in più che gli insegnanti possono utilizzare



IL COMPUTER IN CLASSE

L'area computer viene allestita in modo che:

- ✓ gli insegnanti possano osservare le attività dei bambini
- ✓ piccoli gruppi di bambini possano sedersi intorno alla postazione multimediale ed utilizzarla insieme



RIFERIMENTI

Morgana Stell - Progetto Scuola e Formazione

Tel. 02 26822695

E mail: morgana.stell@it.ibm.com

ALCUNI SITI UTILI

- ✓ www.fondazioneibm.it
- ✓ www.reinventingeducation.it
- ✓ www.kidsmartearlylearning.org
- ✓ www.tryscience.org

