



Global Junior
Challenge
Projects to share the future

GLOBAL JUNIOR CHALLENGE 2019

Premio Tullio De Mauro alla scuola che innova e include

Dall'11 al 13 dicembre il mondo della scuola si dà appuntamento a Roma per la nona edizione del Global Junior Challenge, il concorso che premia l'uso creativo della tecnologia per la formazione dei giovani. Il convegno di apertura presenta storie inclusive in contesti ad alta povertà educativa per riflettere sul ruolo della scuola per la crescita complessiva delle comunità, secondo il messaggio lasciato in eredità da Tullio De Mauro. Nell'area espositiva il racconto è affidato a oltre 60 progetti che mostrano un nuovo modo di fare scuola. Ai dirigenti scolastici è dedicata una speciale sessione di progettazione con la metodologia Lego Serious Play. Il 13 dicembre in Campidoglio la cerimonia di premiazione.

È dedicata all'Obiettivo 4 dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, un'istruzione di qualità per tutti, la nona edizione del **Global Junior Challenge**, il concorso internazionale promosso dalla **Fondazione Mondo Digitale** che premia l'uso creativo e innovativo delle tecnologie per l'istruzione e il futuro dei giovani. L'11 e il 12 dicembre, nell'area espositiva allestita presso Biblioteche di Roma e Museo civico di Zoologia, oltre 60 progetti finalisti raccontano esempi di didattica inclusiva e storie di scuole capaci di accogliere e mettere in rete risorse e talenti: dal museo virtuale programmato da alunni con difficoltà di apprendimento all'esperienza della scuola in ospedale fino a software e algoritmi per personalizzare il percorso degli studenti con DSA.

“Gli allievi arrivano tutti a risultati di eccellenza nel confronto internazionale se le scuole realizzano il massimo d'inclusione”, sosteneva il linguista **Tullio De Mauro**, a cui dal 2017 è dedicata la manifestazione. In un paese dove ancora 7 studenti su 50 abbandonano la scuola prima del tempo il suo messaggio è più che mai attuale. E si concretizza nel modello di Palestra dell'Innovazione della Fondazione Mondo Digitale, una risorsa strategica per garantire opportunità di crescita per tutti, anche in contesti territoriali complessi. Se ne parla nella tavola rotonda “**La scuola e la crescita complessiva**”, in programma l'11 dicembre alle 10 presso Biblioteche di Roma. Esperti, docenti, dirigenti, istituzioni sono chiamati a riflettere sul ruolo centrale della formazione nello sviluppo della persona e della comunità: video interviste raccontano e documentano quattro esperienze scolastiche di successo in territori periferici ad alta povertà educativa, a Milano, Roma, Napoli e Bari. Il Global Junior Challenge si configura sempre più come un evento-laboratorio capace di offrire un'istantanea sulla scuola italiana e di mettere in luce l'impegno dei tanti docenti e dirigenti che ogni giorno la animano. Una sessione speciale di progettazione collettiva con la metodologia **Leg® Serious Play®** coinvolge i presidi nella costruzione di una comune visione di istruzione di qualità da condividere con la società civile e i decisori politici. Ai docenti sono dedicati i laboratori del progetto europeo CanVASS+ per sperimentare strumenti digitali accessibili.

Il 13 dicembre alle 10, in Campidoglio, la cerimonia di premiazione con il premio Tullio De Mauro al docente e dirigente innovatore. Interviene **Silvana Ferreri De Mauro**. Un premio speciale viene inoltre assegnato al miglior progetto educativo di intelligenza artificiale, realizzato da un docente nell'ambito del programma “**Ambizione Italia per la scuola**” promosso con Microsoft Italia, e al docente vincitore del programma **Google Computer Science First**.

Il Global Junior Challenge, iniziativa della Fondazione Mondo Digitale, è realizzato in collaborazione con Erickson e con il patrocinio dell'Assessorato alla Persona, Scuola e Comunità solidale di Roma Capitale. L'evento è supportato da Microsoft Italia e dal programma Google CS First e ospitato da Biblioteche di Roma e Museo civico di Zoologia. L'iniziativa è cofinanziata dai progetti CanVASS+ e Accord realizzati nell'ambito del programma Erasmus+.

Roma, 11 dicembre 2019

Ufficio stampa Fondazione Mondo Digitale, www.mondodigitale.org | www.gjc.it
Elisa Amorelli, tel. 06 42014109, cell. 338 3043021, e.amorelli@mondodigitale.org
Francesca Meini, tel. 06 42014109, cell. 345 4186710, f.meini@mondodigitale.org

Un'iniziativa di



In collaborazione con:



Con il supporto di:



Con il patrocinio di:



Capitato da:



Cofinanziato da:





Formazione, inclusione e sviluppo

Il **Global Junior Challenge (GJC)**, giunto alla nona edizione, è il concorso che premia i progetti più innovativi che usano le nuove tecnologie (internet, realtà virtuale, sistemi multimediali, LMS ecc.) per l'educazione e la formazione dei giovani.

Storicamente promosso da **Roma Capitale** e organizzato ogni due anni dalla **Fondazione Mondo Digitale**, dal 2017 il concorso è dedicato a **Tullio De Mauro** (Torre Annunziata 1932 - Roma 2017), linguista, professore emerito e studioso dei sistemi di istruzione a livello internazionale.

Il GJC è l'evento conclusivo di un insieme di attività che promuovono il ruolo strategico delle nuove tecnologie nella circolazione delle conoscenze, nella cooperazione interculturale, nella lotta alla povertà educativa e nella riduzione del divario sociale, per accelerare il raggiungimento degli Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs).

L'edizione 2019 è dedicata all'Obiettivo 4 dell'Agenda 2030, un'istruzione di qualità per tutti, ed è promossa in collaborazione con **Erickson**, casa editrice e centro studi da 35 anni attivo negli ambiti dell'innovazione didattica e dell'inclusione.

Un'istruzione di qualità per tutti

All'edizione 2019 possono partecipare le organizzazioni che hanno realizzato un progetto che usa le moderne tecnologie in modo innovativo "per fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti" (Obiettivo 4 dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile).

Le categorie in cui si possono presentare progetti sono:

- Educazione fino a 10 anni
- Educazione fino a 15 anni
- Educazione fino a 18 anni
- Educazione fino a 29 anni
- Inserimento dei giovani nel mondo del lavoro

Sono ammessi a partecipare al concorso solo i progetti funzionanti o appena conclusi, non le idee progettuali.

Il premio Tullio De Mauro

In ogni parte del mondo il livello generale di istruzione incide sul reddito medio individuale, sulla produttività del paese e sulla partecipazione responsabile dei cittadini alla cosa pubblica. Non solo "studiare è uno strumento di libertà" (Tullio De Mauro), ma è indispensabile alle società e ai singoli per compiere scelte libere e responsabili e per contribuire allo sviluppo personale e delle comunità. Agli insegnanti e ai dirigenti scolastici è riservato il **premio speciale Tullio De Mauro**.

Il premio prevede un riconoscimento al docente innovatore che ha saputo coniugare nella propria offerta formativa un'educazione di qualità, equa e inclusiva, anche attraverso l'uso di tecnologie, strumenti e metodologie innovative. Perché ovunque l'amore nella propria professione è la forza che spinge la trasformazione.

Una sessione speciale del concorso è riservata ai dirigenti scolastici che hanno saputo guidare la trasformazione sistemica della propria scuola anche attraverso l'uso inclusivo delle nuove tecnologie e la realizzazione di progetti condivisi con il territorio e la comunità educante.

Le candidature di insegnanti e dirigenti scolastici innovatori possono essere presentate dagli stessi, da un'altra persona o da un'organizzazione.

Una giuria internazionale seleziona i finalisti e sceglie i vincitori.

Candidature on line su www.gjc.it entro il 10 novembre 2019.





Evento finale

L'11 e il 12 dicembre 2019, presso Biblioteche di Roma e Museo civico di Zoologia, viene allestito uno spazio espositivo con i progetti finalisti. I due giorni sono animati da convegni, workshop e attività per studenti e insegnanti, e da sinergie con altre iniziative di rilevanza internazionale. La cerimonia di premiazione si svolge il 13 dicembre 2019 nella Sala Giulio Cesare in Campidoglio.

I premi

Nell'edizione 2019 vengono assegnati i seguenti premi:

- medaglie ai progetti vincitori di ogni categoria del GJC 2019
- medaglia "Tullio De Mauro insegnante innovatore 2019" e percorso di formazione Erickson "Expert Teacher" per il docente vincitore del premio speciale Tullio De Mauro
- medaglia "Tullio De Mauro dirigente scolastico innovatore 2019" e mini libreria Erickson per il dirigente vincitore del premio speciale Tullio De Mauro
- premio speciale al docente, messo in palio da Microsoft nell'ambito di "Ambizione Italia per la scuola", per un progetto di intelligenza artificiale
- premio speciale al docente finalista del programma Google Computer Science First.

Le edizioni

In nove edizioni è stata creata una banca dati con quasi 4.000 **progetti** realizzati in ogni parte del mondo. Sono stati selezionati oltre **700 casi di successo** e assegnato più **100 premi**.

www.gjc.it | www.mondodigitale.org

I progetti collegati

- **Ambizione Italia per la scuola:** programma nazionale promosso da Microsoft con numerosi partner e focus su IA
- **Computer Science First:** formazione "virale" per docenti sulla piattaforma Google
- **Accord:** formazione dei docenti su gestione e risoluzione dei conflitti interculturali
- **CANVASS+:** materiali e strumenti per lo sviluppo di competenze digitali dei docenti.







Premio Tullio De Mauro al docente innovatore Finalisti

| | |
|---|---|
|  | <p>Stefania Altieri IC Valle del Conca - Rimini Coding@schools</p> <p>Un progetto eTwinning legato al gruppo tematico europeo omonimo che nasce tre anni fa e che ruota attorno al coding, estremamente motivante e inclusivo in quanto adattabile a diversi livelli cognitivi e a innumerevoli percorsi interdisciplinari. La sfida ultima sarà quella di integrare il coding con le materie scolastiche mantenendone l'approccio ludico.</p> <p>Coding & Robotica</p> <p>Il fine ultimo è la conoscenza e l'analisi dei meccanismi di funzionamento delle Web App e l'educazione a un uso consapevole del web. Gli studenti, giocando, realizzano i loro prodotti multimediali e i loro primi robot.</p> |
|  | <p>Pietro Alviti LSL Ceccano - Ceccano (FR)</p> <p>Il caso Liceo Ceccano, tutti connessi, tutti consapevoli, tutti alla pari</p> <p>Dal 2012 tutti connessi in modalità BYOD con la scuola che non fornisce più gli apparati ma mette a disposizione un tappeto digitale di software e applicazioni in grado di funzionare su dispositivi personali, qualunque essi siano. Internet è così diventato l'ambiente di studio fondamentale, con un aumento straordinario delle opportunità di conoscenza per gli allievi e degli strumenti didattici per gli insegnanti. Inoltre gli strumenti messi a disposizione di tutti gli allievi in modo gratuito consentono la condivisione dei contenuti, la loro pubblicazione, il confronto delle idee, il rapido feedback superando i confini tradizionali del lavoro scolastico, l'orario, la classe, i luoghi di apprendimento.</p> |
|  | <p>Enza Amoruso 3 Cd Siani - Marano Di Napoli (NA) Giocare... senza barriere - Atelier Creativo</p> <p>A partire dal progetto Atelier creativi viene realizzato il MadLab. L'atelier si arricchisce così di nuovi strumenti e kit di robotica, vengono formati docenti e condivise esperienze e buone pratiche, mentre la didattica viene contaminata da <i>gamification</i>, <i>game based learning</i>, robotica, tinkering, elettronica, podcast. Inclusione e innovazione caratterizzano così la scuola con il conseguente successo formativo di tutti gli alunni, superando difficoltà e disagi territoriali.</p> |
|  | <p>Antonio Anzalone IIS M. T. Cicerone - Sezione ITIS "G. Gatta" - Sala Consilina (SA) Robotica e Arduino</p> <p>Progetto didattico sulla robotica avviato nel 2012, basato sulla metodologia <i>learning by doing</i> e su un approccio che ha privilegiato costantemente le attività laboratoriali rispetto a quelle teoriche. Il progetto è nato con l'obiettivo di migliorare negli studenti la conoscenza dell'informatica, dell'elettronica, della fisica, della meccanica, della matematica e della geometria, materie necessarie per la programmazione e la realizzazione di un robot da competizione. Negli anni è stato riscontrato un crescente coinvolgimento degli studenti e il progetto ha contribuito alla riduzione del fenomeno della dispersione scolastica.</p> |

| | |
|---|---|
|  | <p>Filippo Barbera G. Ghirotti - Vicenza Project 4S per studiare insieme Un software gratuito che permette di accedere a un programma didattico intuitivo pensato per favorire l'autoapprendimento di studenti fra gli 8 e i 13 anni. Il software mette a disposizione strumenti per creare mappe, riassunti e testi con la possibilità di avvalersi, se necessario, di strumenti compensativi (sintesi vocale, correttore ortografico). Il percorso di apprendimento favorisce, grazie a un algoritmo, il lavoro autonomo degli studenti e la comprensione da parte degli insegnanti del livello di difficoltà riscontrato da ogni alunno. Gli alunni con DSA vengono così motivati mentre i compagni capiscono la complessità connessa all'uso degli strumenti compensativi.</p> |
|  | <p>Alberto Barbero IIS G. Vallauri - Fossano (CN) Quando il coding è per tutti Il progetto di ricerca-azione è iniziato nel 2018 e si è tradotto in una decina di ore di lezione di coding con Scratch alla presenza di 5 studenti con diversi tipi di disabilità intellettiva e frequentanti classi diverse, seguiti da insegnanti di sostegno. Con loro sono stati sviluppati una serie di esercitazioni prese dalla guida S4D - progetto nato con l'intento di sperimentare il coding come strumento informatico di riabilitazione e di recupero dei disturbi specifici di apprendimento - e si sono invitati gli studenti a preparare nuovi lavori partendo da quelli presentati a lezione. Si è passati dalla creazione di progetti ludico-educativi a semplici applicazioni afferenti alla didattica ordinaria.</p> |
|  | <p>Maria Luisa Bosi Centro Provinciale Istruzione Adulti - Lodi C.P.I.APP: le apps del CPIA di Lodi Il progetto si rivolge agli studenti stranieri iscritti ai corsi di alfabetizzazione e di apprendimento della lingua italiana del CPIA Lodi, in particolare a quelli che hanno difficoltà a seguire le lezioni in presenza. Per loro sono state sviluppate circa 600 app relative ai livelli di alfabetizzazione alfa/preA1, A1 e A2. Realizzate con la piattaforma LearningApps.org, utile alla creazione di classi online e alla gestione delle attività didattiche, le app sono fruibili anche da tablet e smartphone e permettono allo studente la fruizione a distanza di parte del percorso didattico, garantendo all'insegnante il monitoraggio delle attività svolte.</p> |
|  | <p>Annamaria Bove IC Nocera Inferiore (SA) e Ferrari di Castellammare di Stabia (NA) Tra Guerra e Pace Il progetto parte dalla consapevolezza dell'importanza dell'insegnamento del concetto di pace a scuola. Proprio qui viene assegnato il compito di produrre in forma digitale e con strumenti tecnologici un testo capace di argomentare la tematica. L'obiettivo è dare vita a un manuale digitale per studenti che desiderano approfondire l'argomento guerra e pace, entrambi parte integrante del percorso disciplinare di storia, educazione civica (cittadinanza attiva) e italiano (letteratura e approfondimento di romanzi e saggi) della classe terza della scuola secondaria di primo grado.</p> |





| | |
|---|---|
|  | <p>Claudio Capobianco IIS Guglielmo Marconi - Civitavecchia (RM) Didattica con l'intelligenza artificiale - Easy Talk Easy-Talk è un progetto per facilitare la comunicazione dei bambini dai 5 agli 8 anni. Il dispositivo a forma di rana ha un aspetto amichevole e divertente. Grazie a una fotocamera e algoritmi di intelligenza artificiale in cloud, il dispositivo interpreta lo stato d'animo dell'interlocutore e visualizza dei volti di rana stilizzati su uno schermo. Il bambino con difficoltà di comunicazione può guardare quindi lo schermo per avere un aiuto nella comprensione dello stato d'animo dell'interlocutore. Il progetto è stato presentato al CEO di Microsoft Satya Nadella il 30 maggio 2019 a Milano. Recentemente la scuola è stata contattata dal Centro di ricerca e cura della balbuzie di Roma per iniziare una sperimentazione sul campo.</p> |
|  | <p>Gabriella Cecchetti I.S. Lucio Lombardo Radice - Roma Palestra digitale Un percorso con attività laboratoriali che ha lo scopo di unire e integrare l'acquisizione di competenze digitali e di sviluppo del pensiero computazionale per l'inclusione di abilità culturali fondamentali e di elementi chiave per la competitività di ogni cittadino. Attraverso la didattica learning by doing, il game e il fumetto sono state sviluppate competenze trasversali quali sviluppo di senso critico, problem solving, coding, lavoro di gruppo e abilità interpersonali e comunicative. La didattica si è sviluppata in modalità project-based combinando momenti di apprendimento asincroni tipici dei Mooc con attività di facilitazione in presenza, guidate dai docenti, lavori di gruppo, interazione online con i referenti e con i membri del progetto.</p> |
|  | <p>Roberto Contessi Liceo Giulio Cesare - Roma Una didattica su misura “Secondo la mia visione, non esiste una 'didattica speciale' per l'inclusione: tutti i ragazzi hanno bisogni specifici, nel senso che tutti i ragazzi sono Bes”. La strategia didattica si avvale, caso per caso, di alcune tecniche di cui dispone la comunità docente che vengono adattate al contesto per permettere al maggior numero di ragazzi di conseguire una padronanza adeguata e una identità consapevole. Tra le varie metodologie l'utilizzo del <i>debate</i>: alcuni ragazzi si preparano su un tema, secondo la formula del pro-contro; la presentazione del tema alla classe avviene attraverso la divisione in squadre che difendono un punto di vista rispettando tempi e specifiche regole retoriche. Spesso con altri colleghi si lavora a “classi aperte.</p> |
|  | <p>Patrizia Cristiano Liceo Artistico Caravillani - Roma Prototipizzazione dei beni culturali Un progetto che coinvolge 30 studenti con difficoltà socio-culturali e di apprendimento nella diffusione e valorizzazione del patrimonio storico-artistico mediante l'uso di tecnologie digitali. Le nozioni acquisite durante l'anno scolastico prendono vita grazie alla realizzazione di un museo virtuale realizzato dagli studenti impegnati nella raccolta di materiale e nella creazione di un video. La prototipizzazione dei beni culturali prevede rilevamento e raddrizzamento fotogrammetrico, l'acquisizione di immagini tramite software professionali, laser scanning, fotogrammetria 2D e 3D, modellazione tridimensionale.</p> |

| | |
|---|--|
|  | <p>Marco D'Innocenti Istituto Cine Tv Rossellini - Roma Te lo videospiego</p> <p>Invertire lo svolgimento delle lezioni tradizionali e l'unidirezionalità della comunicazione al fine di rendere le attività scolastiche maggiormente partecipate, ponendo i ragazzi al centro del processo educativo, come costruttori attivi del bagaglio delle proprie conoscenze. Un approccio innovativo che garantisce l'inclusione soprattutto di quei ragazzi il cui rendimento scolastico viene spesso compromesso da fattori di stress legati ai rapporti tra adolescenti e con i docenti. Piattaforme come Google Drive, YouTube, WixSite vengono usate dai ragazzi per la realizzazione e la condivisione di video inerenti alle diverse unità didattiche.</p> |
|  | <p>Zelinda Di Battista Liceo Scientifico Spallanzani - Tivoli "HI BROS!" Attività di tutoring</p> <p>Creare una figura riconosciuta tra pari come punto di riferimento e di orientamento. Con questo intento studenti senior diventano tutor dei ragazzi più giovani: Bros, "facilitatori dell'apprendimento", mettono a disposizione la propria esperienza scolastica, offrendo assistenza e consigli sulla vita nel Liceo Spallanzani. I facilitatori partecipano agli eventi del liceo, sono a disposizione sia degli studenti che manifestano difficoltà, sia dei genitori durante i ricevimenti pomeridiani. Gli attori di questo sistema innovativo sviluppano <i>soft skills</i> e contribuiscono alla riduzione del fenomeno della dispersione scolastica.</p> |
|  | <p>Lara Fina Ferrari IC del Vergante - Meina (NO) Women Cube</p> <p>Inclusione e TIC è un'attività curricolare articolata all'interno delle ore di inglese che ha l'obiettivo di presentare le caratteristiche principali dell'argomento: i personaggi che hanno fatto la differenza (People Who Made a Difference). Il progetto è nato dai bisogni di sostegno di alcuni alunni e si è evoluto fino a portare alla realizzazione di un prodotto con l'ausilio della realtà aumentata: il Cube, che trova posto nella biblioteca del paese. Grazie all'uso condiviso di tecnologie innovative (Gimp, PowerDirector, Google MyMaps, GoPro QuikStory, Hp Reveal), gli studenti coinvolti hanno potenziato hard e soft skills.</p> |
|  | <p>Lara Ferrari IC Veglie Polo 2 - IC Peppino Impastato Veglie Polo 1 - Veglie (LE) Chimica e CLP... agenti speciali</p> <p>L'obiettivo del progetto è diffondere in modo innovativo la conoscenza della chimica di base in relazione alla qualità della vita e di prendere consapevolezza di rischi e pericoli che si incontrano in semplici gesti di vita quotidiana. Coinvolti 36 alunni di scuola primaria e le rispettive famiglie: attraverso la visione dei film della serie <i>Napo</i> i partecipanti hanno conosciuto il Regolamento europeo CLP, che pone l'accento sull'importanza dell'uso attento e consapevole delle sostanze chimiche per la tutela della salute dell'uomo e dell'ambiente, mentre con il "Gioco del Memory CLP" hanno imparato a riconoscere i simboli CLP e ad associarli ai corrispondenti prodotti chimici.</p> |



| | |
|---|---|
|  | <p>Sonia Gabrielli IC Frosinone 4 - Frosinone Colori, bussole e sentieri digitali All'interno del progetto pluriennale "Classe a colori", al suo ottavo anno, la docente realizza con i suoi colleghi molteplici percorsi di didattica laboratoriale, collaborativa, sia nell'area matematico-tecnologica che in quella storico-geografica. L'obiettivo è sperimentare una didattica ordinaria, strutturalmente inclusiva, da restituire come pratica replicabile, attraverso: flessibilità delle progettazioni didattiche, apprendimento cooperativo, adattamento degli obiettivi, strategie metacognitive, tutoring, adattamento dei materiali, attenzione agli aspetti emotivo-motivazionali. Da cacce al tesoro digitali e ambienti immersivi realizzati con Thinglink, ad attività di coding plugged e unplugged fino alla produzione di libri digitali sfogliabili online e tour immersivi a 360°.</p> |
|  | <p>Angela Gatti 2^ IC Francavilla - Fontana (BR) ROBOTIC ART Attività grafico-pittoriche coinvolgono i bambini permettendo loro di dare libero sfogo alla sperimentazione di colori e fantasia. Fine ultimo l'evoluzione psicomotoria, intellettuale e affettiva, fondamentali per la crescita della personalità di ogni individuo. L'arte diventa così un mezzo comunicativo capace di fondere attività ideativa e manuale, garantendo lo sviluppo del pensiero creativo. I partecipanti vengono avvicinati ad alcuni famosi pittori mediante un approccio ludico-narrativo: i laboratori diventano luoghi di sperimentazione dove robotica educativa e arte si avvicinano portando alla realizzazione di disegni cross-disciplinari.</p> |
|  | <p>Clelia Gentili e Roberta Poli IIS Piaget-Diaz - Roma Non dirmi che hai paura Un percorso progettuale che avvicina gli studenti dell'IIS Piaget-Diaz e i minori del Centro "Civico Zero" attraverso l'arte. Learning by doing e cooperative learning sono alla base di questa modalità didattica innovativa, che ha portato al miglioramento del rendimento scolastico degli studenti, coinvolti in visite presso il Pastificio Cerere, "Civico Zero" e lo studio fotografico Ottavio Celestino. La creazione di quadri viventi che hanno visto i protagonisti "immobilizzati" in pose plastiche è stata capace di trasmettere l'effetto delle moltitudini in cammino, della migrazione. Un'opera collettiva diventa portavoce dei valori di inclusione.</p> |
|  | <p>Augusto Grassi IIS Fermi - Sacconi - Ceci - Ascoli Piceno Il mio amico robot Arrivato alla sua seconda edizione, il progetto consiste in un corso innovativo dedicato alla robotica, che coinvolge ragazzi di diverse età e differenti provenienze scolastiche (dalla prima media al secondo superiore). L'obiettivo è contrastare la dispersione scolastica favorendo l'interesse e la socializzazione: le attività svolte si basano infatti sulla modalità <i>learning by doing</i> e su un metodo di lavoro collaborativo, dove il fare prevale sull'ascoltare, e l'ascolto, quando necessario, coinvolge in prima persona gli allievi più grandi che trasmettono ai junior il loro bagaglio di conoscenze. Lo scambio culturale tra i ragazzi innesca un confronto positivo e costruttivo.</p> |

| | |
|---|--|
|  | <p>Americo Guercini ITIS Enrico Fermi - Roma TrashBot</p> <p>Un sistema automatico capace di individuare, raccogliere, differenziare immondizia di piccola taglia sui marciapiedi delle città e di trasportarla agli hotspot più vicini. TrashBot è un robot dotato di un sistema hardware (camere, braccio robotico, scocca in alluminio, ruote motrici, sistema tecnologico per il rilevamento degli ostacoli, fari al led e speaker per comunicare) integrato da intelligenza artificiale per il riconoscimento dei rifiuti con autoapprendimento e da microcontrollori Arduino. Il suo obiettivo è contribuire all'eliminazione dei rifiuti di piccola taglia agevolando il lavoro degli operatori ecologici.</p> |
|  | <p>Roberto Ianigro IIS via Roma 298 - Guidonia (RM) ST.art LOver</p> <p>È un progetto intra/trans-disciplinare che coniuga le due anime della disciplina. Per la storia dell'arte una serrata sperimentazione metodologica, fondata sul superamento della lezione frontale e sull'uso concreto e continuativo di una didattica partecipata (two voice lesson), è finalizzata alla realizzazione di un prodotto nativo digitale upgradabile. Per il disegno un'intensa attività laboratoriale, esplicitata da sottoprogetti adeguatamente complessi ma inclusivi, basati sulla mediazione tra apporto individuale e collettivo, viene conclusa da una coerente sintesi digitale dei risultati, trasmissibile e replicabile.</p> |
|  | <p>Annamaria Improta IC 1° Don Bosco Melloni - Portici (NA) Educreando: uso consapevole delle tecnologie e inclusione attraverso i linguaggi delle emozioni</p> <p>Il progetto nasce da un lavoro di ricerca congiunto italo-argentino iniziato nel 2014, che ha permesso l'impostazione del modello psicopedagogico dell'intersoggettivismo relazionale ed educazione emozionale. Partendo dall'importanza della diversità e unicità di ogni alunno come risorsa capace di valorizzare il contesto d'appartenenza, il lavoro connette vissuto emozionale e uso delle ICT. Le nuove tecnologie, usate in modo consapevole, diventano pertanto lo strumento con cui veicolare ed esprimere le proprie attitudini valorizzando il talento personale, ma anche mediante cui consolidare rapporti tra pari nella prospettiva di un apprendimento cooperativo.</p> |
|  | <p>Giuseppe Landolfi Liceo Statale A. Manzoni - Caserta Una radio di classe</p> <p>Una web radio rende le lezioni più accattivanti, consente di uscire dalle mura scolastiche e di rendere note, anche all'esterno, le attività svolte creando un vero e proprio canale culturale alternativo. La radio è trasversale, può coinvolgere ogni disciplina e tutte le abilità. Basta un portatile, uno smartphone e un collegamento a internet e si è "on air": l'uso delle nuove tecnologie rende ancora più attraente per lo studente la partecipazione al progetto che gli permette di mettere in campo le proprie abilità divertendosi. Nascono diverse redazioni - cronaca, sport, cinema, attività della scuola, cucina, cultura, letteratura, spettacolo - e un canale internazionale.</p> |




| | |
|---|--|
|  | <p>Francesco Lerteri Istituto Tecnico Industriale Statale “Giovanni XXIII” - Roma OLTRE LA ROBOTICA Con la scuola aperta ed inclusiva per sviluppare al meglio la propria creatività tecnologica Il gioco a scuola permette agli studenti di diventare soggetti attivi, al centro dell'apprendimento, e di imparare con più facilità le nozioni in aula. Un corso dedicato alla robotica viene così integrato con metodologie come <i>brain storming</i>, <i>flipped classroom</i>, <i>project work</i>, <i>learning by doing</i>, <i>experiential e cooperative learning</i>, <i>peer to peer</i>. Gli studenti sviluppano un proprio prodotto, dopo aver acquisito le nozioni di base, imparano a focalizzare il problema per migliorare il processo creativo, a lavorare insieme collaborando, a sperimentare problematiche organizzative e operative.</p> |
|  | <p>Emanuela Leto Istituto Comprensivo Laura Lanza Baronessa di Carini - Carini (PA) Laboratorio di Intercultura e cittadinanza europea Un laboratorio linguistico multimediale basato su metodologie e strumenti digitali, in grado di fornire l'acquisizione di competenze trasversali a tutti gli studenti, compresi quelli con disturbi d'apprendimento. Postazioni pc, cuffie, lavagne interattive, connessione internet: qui il libro di testo viene sostituito da <i>learning objects</i> creati con software didattici adattati alle esigenze dei partecipanti. Il programma eTwinning permette di riprogettare l'apprendimento delle lingue straniere con un approccio <i>Project based Learning</i>, trasversale e multidisciplinare. Il laboratorio coinvolge studenti e docenti in progetti europei, trasformando lo spazio in un centro di inclusione e sperimentazione.</p> |
|  | <p>Laura Maffei IC2 Arnolfo Di Cambio - Colle Val D'Elsa (SI) The inner world Condurre i ragazzi a una riflessione su come usare le tecnologie della comunicazione e dell'informazione per accrescere le proprie conoscenze, condividere e collaborare, lontano da <i>fake news</i> e <i>hate speech</i>, è l'obiettivo del progetto che coinvolge Italia, Grecia, Spagna, Portogallo, Turchia, Estonia, Ungheria. Il progetto unisce fantasia, senso civico, creatività, collaborazione... e un pizzico di mistero! Guida i ragazzi alla creazione di ponti invece che muri, alla costruzione di un mondo interiore che sia il mondo di tutti: è un progetto sull'appartenenza, la convivenza, la collaborazione. In un mondo che esclude, questa idea si propone come un contributo al rafforzamento dell'inclusione.</p> |
|  | <p>Paola Monica Grazia Mangalaviti ICS Speroni-Pertini - Palermo Angeli con grandi ali I tanti momenti di riflessione in classe sui giudici Giovanni Falcone e Paolo Borsellino e sugli agenti della scorta hanno portato negli anni a un percorso di crescita dei valori di giustizia e legalità degli studenti. Gli agenti diventano gli angeli che vegliano sulla città, protagonisti di un brano corale corredato da video-clip. “In questa città” nasce dalla raccolta di testi realizzati e rielaborati insieme dai ragazzi: parole che prendono vita grazie alla musica e alla tecnologia. Videocamere, microfoni, strumenti musicali si trasformano nell'opportunità di dare vita a una cultura del miglioramento, alimentata a partire da zone periferiche.</p> |

| | |
|---|--|
|  | <p>Daniele Manni Istituto Galilei-Costa - Lecce I-STARTUP - Digital e soft skills con l'imprenditorialità Ideare, implementare e gestire vere e proprie micro "startup" in aula, idee imprenditoriali con cui gli studenti creano e vendono sul mercato reali servizi, prodotti o applicazioni innovative. Una tecnica didattica originale che offre agli studenti l'opportunità di rendere i cinque anni delle superiori una palestra perfetta per il proprio futuro e di diventare startupper già a 18 anni. Il percorso di educazione all'imprenditorialità offre la possibilità di acquisire alcune delle più importanti digital e soft skills richieste dal mercato del lavoro, come problem solving, team building, resilienza, proattività.</p> |
|  | <p>Flaminia Mariotti IC Nitti - Roma Parole per parlare Un progetto inclusivo, fortemente innovativo perché cerca di coniugare la robotica con le altre discipline, facendo lavorare insieme i bambini. L'obiettivo è quello di portare "on stage", con i robot protagonisti e con la partecipazione degli studenti, i contenuti espressi in <i>Bibliolandia</i>, piattaforma sulla quale robot trasportano piccoli libri costruiti e illustrati dai bambini in scaffali diversi a seconda del genere dei libri stessi, e in <i>Giardino della grammatica</i>, piattaforma su cui robot utilizzano vocaboli appresi per formare frasi di senso compiuto. La sfida è comunicare con parole che abbiano un vero senso e significato, ma soprattutto riuscire a far parlare i robot presentandoli come compagni quotidiani dotati di sentimenti umani.</p> |
|  | <p>Antonia Martina Direzione Didattica Sigismondo Castromediano 4° Circolo - Lecce La fabbrica dell'armonia: poesia, arti figurative, sviluppo sostenibile Questo lavoro si colloca al crocevia tra un report di documentazione didattica e una guida alla progettazione. È al tempo stesso sintesi conclusiva di un percorso e punto di partenza per nuovi itinerari. Perché la Fabbrica dell'Armonia è metafora della scuola in cui le differenze sono risorse che si incontrano. Se è vero che una delle mission dell'arte di insegnare è "salvare il prossimo uomo", allora vale la pena ogni tanto entrare nei meccanismi di costruzione di queste innumerevoli operazioni di salvataggio e osservare come i semi gettati sapientemente generino nelle menti degli studenti pensieri, parole e immagini.</p> |
|  | <p>Luisa Murru ISIS Galileo Galilei - Firenze La Bottega della scrittura Un laboratorio finalizzato a consolidare e sviluppare le competenze di base relative alla correttezza morfosintattica, alla proprietà di linguaggio e al potenziamento della produzione scritta, destinato agli alunni interessati alle materie linguistiche, compresi quelli con bisogni educativi speciali. Il percorso è caratterizzato dall'integrazione tra le diverse attività: ortografia, grammatica, didattica della scrittura, scrittura controllata e revisionata. L'utilizzo di tecnologie innovative (e-learning, YouTube, Google, Power Point) ha permesso non solo di approfondire metodi e tecniche di scrittura ma anche di consolidare la cooperazione e la collaborazione tra pari.</p> |

| | |
|---|--|
|  | <p>Luca Oliva IIS Avogadro - Vercelli Progetto Iron (Innovation, Robotic, Network) Nasce dall'evoluzione di un precedente progetto, SILVER (Scuola Innovazione Laboratorio di Robotica Vercellese), che nel 2013 prevedeva percorsi formativi ed esperienze laboratoriali basati sulla robotica in collaborazione con altri istituti. Con il progetto IRON nel 2016 si decide di riformulare l'intervento introducendo una metodologia basata sul concetto di rete, incrementando l'interazione tra i soggetti e la diffusione sul territorio. Non si limita a condividere conoscenze, attività ed esperienze ma prevede anche la programmazione, il lavoro d'equipe e la collaborazione con aziende, scuole e istituzioni.</p> |
|  | <p>Silvia Orfini IC 1 Salvo D'Acquisto - San Salvo (CH) Coding World: progettare, programmare e realizzare idee! Il progetto è volto da un lato alla promozione dell'inclusione e dell'apprendimento attivo e al potenziamento di soft skills, dall'altro alla sperimentazione di attività formative che hanno come oggetto le discipline Steam. L'uso di modelli pedagogici innovativi e di risorse digitali ha favorito la personalizzazione dei percorsi di apprendimento dedicati a coding e robotica e trasformato gli studenti in utilizzatori consapevoli e attivi del digitale. La strategia di fondo: far emergere talenti e risorse favorendone la partecipazione e promuovendo la cultura e le arti come volani di crescita.</p> |
|  | <p>Giancarlo Pellegrino Istituto Comprensivo Polo 2 - Galatone (LE) Musica in... testa! Il progetto educativo-didattico risponde all'esigenza di rendere la scuola primaria dell'Istituto Comprensivo Polo 2 sempre più accogliente e inclusiva, in un contesto in cui il disagio socio-economico e culturale è forte, la periferia di Galatone. Il progetto pone al centro del suo percorso educativo-didattico la persona umana, con lo scopo di migliorare le dinamiche del gruppo classe, contrastare pregiudizi e stereotipi, offrire opportunità ai più svantaggiati per superare le difficoltà di accesso al mondo dell'arte. Per farlo ci si serve dello strumento musica: la sua bellezza e l'integrazione dei vari linguaggi artistici permettono di superare la frammentazione disciplinare creando un ambiente di apprendimento dove gli alunni sono protagonisti attivi.</p> |
|  | <p>Michele Perna IIS J. Torriani - Cremona Energy for Life - Carrozzina multisport Nella scuola di oggi parlare di inclusione è indispensabile. Eppure la pratica spesso è solo una buona idea che non trova applicazione. Il progetto vuole dare sia agli alunni normodotati che a quelli disabili la possibilità di salire su una carrozzina multisport e misurarsi in una delle discipline parasportive, come il tennis. L'ambizione è quella di metodizzare l'uso del supporto offrendo a tutte le scuole l'occasione di accogliere e ampliare l'offerta formativa dei propri alunni con disabilità motoria, investendo su fabbisogni inclusivi che possano concretamente innovare il sistema di istruzione italiano.</p> |

| | |
|---|--|
|  | <p>Massimo Pescatori Liceo Vito Volterra - Ciampino (RM) Volterra Tech</p> <p>I progetti in ambito tecnologico realizzati negli ultimi anni hanno avuto come protagonisti assoluti gli studenti della scuola e hanno previsto la partecipazione ad attività didattiche tanto divertenti quanto formative. Dalla collaborazione con l'Università di Tor Vergata, che ha consentito alla scuola di qualificarsi alle finali mondiali della World Robot Olympiad 2018, alle attività di alternanza scuola lavoro con Enea, ESA, Ericsson, Enel e le varie università di Roma. Particolare rilevanza ha avuto il progetto in collaborazione con la pro-loco di Ponza per la realizzazione di app sui luoghi del confino politico e sulla storia borbonica dell'isola.</p> |
|  | <p>Giuseppe Piepoli IISS Pacinotti - Taranto SHOWTABLE</p> <p>Il corso avvicina i ragazzi alla programmazione e al making in modo semplice ma efficace. Stampa 3D e scheda di prototipazione Arduino vengono spiegati con lezioni frontali e metodologie di insegnamento learning by doing e <i>cooperative learning</i>, capaci di garantire un approccio più coinvolgente. In particolare, Showtable è un tavolo interattivo dotato di sensori IR e led RGB che nasce con lo scopo iniziale di aiutare persone ipovedenti a riconoscere oggetti. A questa funzione ne sono state successivamente aggiunte alcune ludiche per bambini, come quella "disegna e scrivi", "musica", "riconoscimento oggetti", "telefono", ideate dagli studenti coinvolti.</p> |
|  | <p>Arcangelo Pignatone IC Don L. Milani - Caltanissetta Maker Challenge</p> <p>Un progetto che ha permesso di coniugare in una challenge l'apprendimento dei principi di making, coding e IOT con la creatività. La challenge ha coinvolto gli studenti nello sviluppo di prototipi: l'uso di smartphone, videocamere digitali, pc, touch board, robot e droni programmabili con linguaggio Scratch ha permesso di sollecitare il potenziamento delle otto competenze in chiave europea. Non solo digital skills. La metodologia didattica che si basa sul <i>learning by doing</i> è in grado di migliorare il grado di inclusività potenziando al contempo le capacità imprenditoriali dei partecipanti.</p> |
|  | <p>Elio Pinto IC Civitella San Paolo - Sant'Oreste (RM) La Scuola in movimento</p> <p>Educare al bello, al giusto, alla solidarietà, all'accoglienza. Rendere la scuola il luogo in cui si costruisce cultura. Questo è l'obiettivo de "La Scuola in movimento", un progetto innovativo che pone al centro la "didattica aperta", metodologia che guarda all'autodeterminazione, all'individualizzazione e alla personalizzazione del percorso educativo. L'orario scolastico viene ristrutturato al fine di potenziare l'offerta didattica, gli ambienti d'apprendimento modificati per rispondere a nuove esigenze, gli alunni lasciati liberi di costruire il proprio percorso d'apprendimento in modo autonomo, nel rispetto di tempi e modi personali.</p> |


| | |
|---|--|
|  | <p>Cristiana Pivetta IC Don Milani - Carbonia (SU) Water: a precious resource for humanity Il progetto, con valenza educativa internazionale (coinvolge alunni di diversi paesi, tra loro interconnessi grazie a <i>Skype in the classroom</i> integrato nella piattaforma Microsoft Educators Community) e trasversale a tutte le discipline, ha l'obiettivo di far lavorare insieme gli studenti sull'importanza della risorsa acqua come fonte di vita. I partecipanti si confrontano al fine di costruire un percorso di apprendimento comune e di trovare soluzioni per un uso consapevole e sostenibile della risorsa. L'uso collaborativo delle nuove tecnologie permette la condivisione di idee, in un percorso che vede la partecipazione attiva anche degli alunni diversamente abili.</p> |
|  | <p>Maria Serena Rodino I.C. Uruguay plesso M. Simoncelli - Roma Mondrian: capire e creare un'opera d'arte utilizzando i colori primari Attività strutturata con un approccio multidisciplinare, che coinvolge i bambini della prima classe della primaria permettendo di scoprire in modo divertente l'arte del pittore olandese Mondrian e di cimentarsi nella ricerca della combinazione perfetta tra colori e forme. Con un software didattico per Lim, <i>ActivInspire</i>, vengono create dagli alunni personali versioni di un quadro mostrato durante la lezione. Durante l'ora di coding viene realizzata una versione digitale dell'opera attraverso la pixel art, mentre quella di scienze viene animata da esperimenti con focus forme e colori.</p> |
|  | <p>Pier Francesco Romano IISTG Don G. Pes - Tempio Pausania (SS) Do ut Des: Scuola -> Territorio -> Scuola Un progetto che nasce tra i banchi di scuola e che viene esteso all'esterno. L'uso del software di modellazione BIM per la progettazione di un edificio viene spiegato dagli studenti dell'IISTG Don Gavino Pes ai professionisti che operano sul territorio. In cambio questi forniscono ai ragazzi un servizio: lo studente che insegna al professionista a usare il sistema di gestione dell'informazione riceve "ospitalità" nel suo studio. Si attiva così un circolo virtuoso capace di accrescere negli studenti il senso di appartenenza all'istituto e di trasformare questo in veicolo di motivazioni mediante l'apertura al territorio.</p> |
|  | <p>Fabio Scanzani ISIS Magarotto - Roma Brainwave lighting a thinking to deaf people Un progetto di sperimentazione che ha visto lo svolgimento di attività di costruzione, osservazione e documentazione multimediale di un dispositivo per l'analisi delle risposte agli stimoli visivi e sensoriali. Tali risposte sono state rilevate attraverso un sofisticato sistema di misura basato sull'impiego di Arduino e di una cuffia neurale denominata Mindwave, prodotta dalla Neurosky. Il tracciato encefalografico (EEG) ottenuto grazie all'uso del dispositivo è servito a comprendere meglio la metodologia del biofeedback neurologico. Questo esercizio si è dimostrato utile a stimolare il cervello nel migliorare le sue performance relativamente ai livelli di attenzione del soggetto analizzato.</p> |

| | |
|---|--|
|  | <p>Lorenzo Somelli IC Nino Cortese - Casoria (NA) Liber*e Letture</p> <p>Liber*e Letture è un gruppo di ricerca-azione, formato da quattro docenti appassionati di libri che insegnano all'IC Cortese e lavorano in maniera verticale. Suscitare l'entusiasmo degli studenti è l'obiettivo che il gruppo vuole raggiungere attraverso la ricerca di metodologie efficaci per promuovere la lettura. A tal proposito nascono due progetti: Liber*e Letture in Biblioteca e le Olimpiadi della lettura. Il primo è un appuntamento in biblioteca dove ragazzi leggono per altri ragazzi che ascoltano e condividono le proprie impressioni. Il secondo è una gara di lettura tra studenti in cui intervengono diversi elementi (interpretazione, capacità di lettura e illustrazione).</p> |
|  | <p>Antonio Sortino IC Udine II - Udine Giocare a scacchi a scuola per apprendere, includere e accettare le diversità</p> <p>Il gioco degli scacchi favorisce l'inclusione nei gruppi dei soggetti più fragili, incoraggia l'apprendimento e sostiene lo sviluppo di una serie di abilità e funzioni cognitive. La LIM è usata come scacchiera virtuale e gli smartphone si trasformano in potentissime macchine per l'analisi delle partite e in orologi da torneo.</p> <p>Studiare matematica per sviluppare le competenze di cittadinanza e interculturali</p> <p>Il linguaggio matematico è universale, supera le barriere legate alla cultura, rendendo facile la cooperazione tra studenti. Supporti tecnologici hanno permesso di affrontare tematiche come diritti e doveri sul web, la protezione dei dati personali e della privacy, l'uso consapevole dei social network.</p> |
|  | <p>Ilaria Veronesi Liceo Scientifico Matematico P.S. Mancini - Avellino La tecnologia per la salute e il benessere dell'uomo e del nostro pianeta</p> <p>Un percorso dell'intera durata annuale sviluppato in vari momenti didattici e articolato, a sua volta, in diversi laboratori, come quello su IoT e "X-Ray Mammography With Monte Carlo Simulation", o ancora caratterizzato dalla partecipazione degli studenti all'iniziativa eSkills4Change. Fine ultimo la cooperazione e l'uso di tecnologie per la prototipazione di nuove idee in grado di rispondere ai bisogni dell'ambiente e della società. Alla fine dell'anno scolastico in un seminario divulgativo di condivisione delle attività svolte i ragazzi hanno presentato a tutti i compagni della scuola quanto hanno acquisito. Tutte le attività laboratoriali del percorso sono state sviluppate in un'ottica di orientamento universitario.</p> |

Contest Global Junior Challenge. I finalisti


Educazione fino a 10 anni

| | |
|---|--|
|  | <p>Coltiviamo il futuro ScuolAttiva Onlus</p> <p>Un progetto educativo ideato e promosso da ScuolAttiva Onlus, realizzato grazie al sostegno pluriennale di Findus/C.S.I., per incentivare l'interesse sin da piccoli sulle tematiche dell'agricoltura sostenibile, l'uso responsabile delle risorse naturali e le nuove figure professionali collegate all'agricoltura. Il progetto si è svolto tramite: lezioni in aula tenuta dai docenti con i materiali didattici forniti da ScuolAttiva Onlus; attività pratica con realizzazione di un orto in classe grazie al kit di semi consegnato al docente. In tre scuole sono stati, inoltre, realizzati laboratori teorico-pratici tenuti da un agronomo e da esperti di robotica educativa, che hanno insegnato ai bambini la programmazione di un SIS (Sistema di Irrigazione Smart) attraverso il coding.</p> |
|  | <p>Eratos Project Centro Educacional Nosso Mundo</p> <p>Garantire un'istruzione inclusiva ed equa di qualità promuovendo opportunità di apprendimento per tutti attraverso l'uso di Internet e delle tecnologie digitali. Partendo dai calcoli del raggio terrestre effettuati da Eratostene il progetto mira a ridurre le distanze tra i vari paesi del mondo. Al centro una tecnologia capace di unire e avvicinare, grazie alla quale bambini di culture e paesi diversi possono confrontarsi e parlarsi.</p> |
|  | <p>KidsUP! Impresa per gioco John Cabot University</p> <p>Laddove competenze tradizionali come quelle linguistiche e matematico-scientifiche sono ormai pienamente integrate al normale andamento della vita scolastica, l'entrepreneurship pone un problema ancora non risolto a livello sistemico. Il percorso KidsUP! consiste in cinque incontri a cadenza settimanale, di due ore ciascuno, durante i quali gli studenti creano una baby impresa, scelgono il mercato di riferimento, definiscono un prodotto e una proposta valoriale, fanno attività di validazione attraverso un'indagine di mercato, sviluppano un prototipo e una campagna pubblicitaria, preparano un "pitch" e si lanciano alla vendita dei propri prodotti, rendicontando infine ricavi, profitti e dividendi.</p> |
|  | <p>Leading the dance of Science Epitalion Ilias Primary School</p> <p>In Grecia, prima del 2016, gli insegnanti delle scuole elementari non avevano alcuna possibilità di partecipare a un programma di formazione presso il CERN. Questa opportunità esisteva solo per gli insegnanti della scuola secondaria. Ad inventarla è stata Tina Nantsou, fisica della Hill Private Primary School di Atene, che ha ideato il programma "Giocare con i protoni". Dopo aver preso parte a una delle Summer School del CERN la Epitalion Ilias Primary School ha creato un sito Web e un canale YouTube che raccolgono numerose attività ideate da docenti e studenti. Il progetto mira a rafforzare il pensiero scientifico dei più giovani e a incoraggiare le ragazze verso la scelta di carriere nella scienza e tecnologia.</p> |




| | |
|---|---|
|  | <p>POUPI Anne Mérienne</p> <p>Il progetto POUPI ha l'obiettivo di fornire uno strumento che faciliti la comunicazione tra gli operatori socio-sanitari e i bambini vittime di guerra affetti da disturbo post-traumatico da stress e altre malattie. L'oggetto prodotto consiste in un peluche chiamato POUPI, pensato per essere usato come supporto comunicativo dal personale medico, affinché il rapporto con i pazienti più giovani risulti più affettuoso ed efficacemente comunicativo. L'aspetto educativo risiede nell'aumento delle capacità d'interazione e di apprendimento sia del bambino che del personale socio-sanitario in presenza di barriere comunicative.</p> |
|---|---|



Educazione fino a 15 anni

| | |
|---|--|
|  | <p>ARCHEOMAKER Wifi Robotics Labs APS</p> <p>Il progetto nasce per promuovere la digitalizzazione del <i>cultural heritage</i> e lo sviluppo di percorsi inclusivi per utenti con disabilità (percorsi tattili per non vedenti). Un aspetto del progetto consiste nell'applicazione di queste tecniche a dei percorsi didattici per gli studenti delle scuole primarie e secondarie. I ragazzi possono adottare idealmente un monumento del loro territorio e realizzare in classe audio-guide, tour virtuali in realtà virtuale o aumentata, repliche di statue e/o manufatti in stampa 3D (per promozione o percorsi di accessibilità) e programmare in Scratch videogiochi o quiz interattivi per ripassare la storia locale. Il progetto è destinato a scuole, spazi museali e associazioni.</p> |
|  | <p>BASIC IN THE MIDDLE. TRA BASIC DESIGN E NUOVE TECNOLOGIE: GLI STRUMENTI DELLA PROGETTUALITÀ Quasar Institute for Advanced Design</p> <p>Il progetto indaga l'efficacia dell'applicazione del Basic Design alla formazione tecnico-progettuale dei giovani fra gli 11 e i 14 anni. Il fine è di contribuire alla definizione di singole attitudini dei ragazzi in campo progettuale avvalendosi della capacità della disciplina di renderci sensibili alle forme e alle relazioni tra esse. La disciplina si snoda attraverso un corpo di esercitazioni il cui fine ultimo non è il progetto in sé ma il percorso di sperimentazione attraverso il quale lo studente viene a contatto con i temi tipici del progetto e li fa propri.</p> |
|  | <p>DINAMICA Dinamica Rocca Priora</p> <p>Il progetto Dinamica coinvolge attivamente, culturalmente e ludicamente gli abitanti di Rocca Priora e dei paesi limitrofi, proponendo ed espletando percorsi formativi culturali, ludico ricreativi, iconico grafici, teatrali, musicali e anche percorsi formativi sportivi. Dinamica collabora con Telethon, con Avis Rocca Priora, con la casa famiglia "Vivere insieme" e con molte associazioni "no profit" dei Castelli Romani, nel raggiungimento di obiettivi comuni. I destinatari del progetto sono i ragazzi della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado e i ragazzi diversamente abili di Rocca Priora e di Grottaferrata.</p> |



| | |
|---|--|
|  | <p>OFFLINE Associazione Culturale Eufemia APS</p> <p>Offline è un progetto sperimentale che ha visto la collaborazione di famiglie, docenti e youth worker nel veicolare un approccio critico e consapevole all'uso dell'ICT. Sono state proposte attività che stimolassero una discussione costruttiva sull'uso della tecnologia, cercando il più possibile di evitare giudizi preconfezionati ed evitando di imporre una visione “adulta” dei temi trattati, ma lasciando spazio al sentire e fare dei ragazzi. Questo è stato possibile proponendo forme di apprendimento basate sull'educazione non formale, che prevede una fase esperienziale con attivazione di dinamiche di gruppo e una fase riflessiva guidata dai facilitatori.</p> |
|---|--|



Educazione fino a 18 anni

| | |
|---|--|
|  | <p>Catania Ieri e Oggi Davide Giuseppe Russo, studente dell'Istituto Tecnico Archimede di Catania</p> <p>Il centro storico di Catania è inciso sul plexiglass e i monumenti più significativi sono stati stampati in 3D; sulla riproduzione sono stati inseriti sensori laser per l'interattività: all'avvicinamento di un dito a uno specifico monumento, viene riprodotto il file mp3 che lo descrive. Un lavoro lungo e complesso, durato un intero anno scolastico. Un impianto elettrico realizzato con i led illumina il plastico mettendo in evidenza i diversi colori usati e permette di distinguere il centro storico dalla parte più nuova della città. Il prototipo è stato realizzato nel fab lab della scuola, grazie alla collaborazione di alcuni docenti.</p> |
|  | <p>CODINC - CODING FOR INCLUSION Università degli Studi di Napoli Federico II</p> <p>Il progetto ha l'obiettivo di sostenere le materie Steam come scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica, promuovere l'inclusione sociale e l'apprendimento collaborativo in giovani studenti usando un approccio educativo inclusivo basato sul peer-learning in contesti di apprendimento formali e informali. Il progetto non vuole che gli studenti e, i ragazzi in generale, siano utilizzatori passivi della tecnologia digitale, ma che siano ideatori e creatori delle proprie applicazioni tramite l'uso del coding e degli strumenti tecnologici forniti. Le attività coinvolgono cinque paesi europei (Belgio, Cipro, Germania, Italia e Spagna).</p> |
|  | <p>MAXXI A[R]T WORK Fondazione MAXXI</p> <p>“MAXXI A[R]T WORK - Sperimenta e condividi le professioni della cultura” è il Percorso per le competenze trasversali e l'orientamento del MAXXI e si propone come punto di incontro tra i programmi didattici delle scuole secondarie di secondo grado e il mondo del lavoro dei beni culturali. Il programma è declinato in più giornate e prevede incontri tenuti da professionisti del settore con lo scopo di far conoscere il “dietro le quinte” dei mestieri della cultura, presentando le figure professionali impiegate in un museo, le loro specifiche mansioni e il percorso formativo che le ha portate a lavorare in ambito museale.</p> |




| | |
|---|---|
|  | <p>NuovaMente per l'antico Ilaria Paccini, artista</p> <p>Il progetto di alternanza scuola-lavoro NuovaMente per l'Antico Castrum Novum è stato ideato da Ilaria Paccini e applicato per tre anni presso il Liceo Galileo Galilei di Civitavecchia - S. Marinella. Il fulcro del progetto è rappresentato dalla statua di Athena Parthenos, un eccezionale reperto archeologico proveniente da Castrum Novum, il cui corpo è custodito nel Museo Archeologico Nazionale di Civitavecchia, mentre la testa si trova al Louvre. Quest'opera dunque è divenuta il perno attorno al quale si è articolato un percorso didattico-professionale di alta formazione, che si è concluso con la realizzazione di una Athena Parthenos robotica.</p> |
|  | <p>Placca il bullo e il cyberbullo CTS VCO -IIS Cobianchi Verbania</p> <p>Il progetto ha formato 527 alunni di scuole secondarie. Muniti di nome utente e password, i ragazzi sono entrati in piattaforma, hanno visionato i materiali svolgendo le esercitazioni proposte e interagendo tra loro. Gli insegnanti potevano visionare i contenuti, scaricarli e approfondirli in classe ma non potevano accedere ai forum in modo tale che i ragazzi potessero discutere liberamente. Il corso ha previsto cinque moduli: 1. Cyberbulling, 2. La dimensione della responsabilità, 3. Spazio pubblico e spazio privato, 4. Web Reputation, 5. Esempi di peer education e possibili azioni. Ogni tema è stato introdotto da un video-caso, tratto anche da storie reali.</p> |

Educazione fino a 29 anni

| | |
|---|---|
|  | <p>Le Summer School di "LA SCUOLA FA NOTIZIA" Agenzia di stampa Dire e il portale Diregiovani.it</p> <p>Un giornale online che offre ai ragazzi di tutta Italia la possibilità di partecipare a un'esperienza di giornalismo studentesco pubblicando in autonomia elaborati scritti, reportage, poesie e articoli all'interno del giornale. Il progetto, del tutto gratuito per le scuole, ha permesso di creare all'interno degli istituti scolastici delle vere e proprie redazioni (sono circa 500 le redazioni junior iscritte nella piattaforma) e di dare voce ai giovani e alle loro esigenze. Negli ultimi anni, nell'ambito del progetto, sono state organizzate Summer school rivolte a studenti dai 15 ai 20 anni compiuti. L'iniziativa ha l'obiettivo di fornire ai partecipanti una formazione specifica sul giornalismo in tutte le sue declinazioni e avvicinare i giovani all'informazione rendendoli partecipanti attivi, sia come fruitori sia come produttori di notizie.</p> |
|  | <p>RADIO MAGICA Fondazione Radio Magica onlus</p> <p>Radio Magica si sviluppa da una ricerca in ambito internazionale per creare una radio dedicata a scuole e famiglie, con un approccio inclusivo e innovativo grazie al digitale. L'idea nasce da una ricercatrice universitaria, mamma di un bambino colpito da una sindrome rara, che pensò ad un progetto di utilità collettiva per offrire belle storie educative da ascoltare, accessibili a tutti, grazie anche alla lingua dei segni italiana. Nel 2012 Radio Magica diventa fondazione onlus e intraprende un percorso che in breve tempo sviluppa tre settori di attività: 1. Mediateca e Radio 2. Radio Education a scuola e oltre 3. Arte e Cultura con storie dedicate al patrimonio culturale. Tutti i racconti sono scritti da autori professionisti e sono accessibili a persone con bisogni speciali.</p> |

| | |
|---|---|
|  | <p>Segnali dal profondo Fondazione Idis - Città della Scienza</p> <p>A partire dagli anni '90 la progressiva diffusione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione ha favorito lo sviluppo di diversi progetti finalizzati alla didattica non formale della sismologia. Tali progetti si basano prevalentemente sulla condivisione in rete di dati sismici rilevati da sismografi con sistemi di acquisizione digitali collocati solitamente presso le sedi di istituti scolastici. Il progetto "Segnali da Profondo" si è articolato in un corso sulla didattica non formale della sismologia rivolto a insegnanti di scienze e di fisica nella scuola del secondo ciclo, e di scienze nella scuola secondaria del primo ciclo, finalizzato al successivo sviluppo in autonomia da parte degli insegnanti stessi di progetti didattici che coinvolgano le proprie classi e prevedano l'utilizzo delle risorse disponibili sul web.</p> |
|  | <p>T-EYES Team Engine4You con Liceo Scientifico e Linguistico Ceccano</p> <p>T-Eyes sono una coppia di braccialetti che aiutano i non vedenti a muoversi in maniera autonoma per le vie cittadine. Funzionano con un servizio di mappe. Attraverso dei feedback tattili vengono trasmesse indicazioni dal braccialetto alla mano dell'utente: se si deve girare a sinistra allora vibrerà il braccialetto a sinistra, stessa cosa per la destra. Il progetto può essere utilizzato da non vedenti, ipovedenti e persone con disabilità visiva.</p> |

Mondo del lavoro

| | |
|---|---|
|  | <p>BE UNSOCIAL Alice Avallone</p> <p>Be Unsocial - www.beunsocial.it - è una rivista digitale che nasce per mappare i comportamenti umani, sociali e digitali, attraverso una disciplina fantastica: l'etnografia digitale. Prende dunque in prestito dalle scienze umane la paziente attitudine all'ascolto e all'osservazione, per raccontare il nostro presente e le tendenze del futuro. I destinatari principali sono i giovani che stanno per entrare nel mondo dei nuovi lavori digitali e gli insegnanti che si trovano a interagire con le generazioni Zeta e Alpha.</p> |
|  | <p>Giovani contro il digital divide: un'esperienza di alternanza scuola lavoro tra ISF e il Liceo Montessori di Roma ISF Informatici Senza Frontiere</p> <p>Nel periodo da ottobre 2018 ad aprile 2019 ISF Lazio ha realizzato un progetto di alternanza scuola-lavoro coinvolgendo 22 ragazzi del Liceo Statale Maria Montessori di Roma, al terzo anno del Liceo scientifico opzione Scienze applicate. I ragazzi sono stati preparati e seguiti da volontari ISF in attività di tutoring per più di 30 persone che frequentavano tre centri anziani della città. L'esperienza si è rivelata estremamente gradita e utile per gli anziani e molto formativa per gli studenti</p> |
|  | <p>SchoolUP Cervellotik Education (Cervellotik S.r.l.)</p> <p>La Cervellotik Education è un'azienda innovativa che opera nel settore dell'online education e propone su tutto il territorio nazionale SchoolUP, piattaforma web per la didattica digitale. Negli ultimi tre anni scolastici SchoolUP è stata adottata da oltre 100 scuole di 12 regioni italiane, con circa 15.000 studenti che hanno svolto percorsi innovativi e coinvolgenti su educazione all'imprenditorialità, preparazione e orientamento al lavoro, scrittura creativa e professioni digitali. Nel 2015-2016 è rientrata tra i "40 campioni dell'Alternanza" (best practices MIUR) per aver sviluppato percorsi di alternanza di qualità.</p> |

#GJC2019

CANDIDATURE DA **13** PAESI

23 DIRIGENTI INNOVATORI

246 PROGETTI

4 SPETTACOLI
INTERATTIVI AL PLANETARIO
E VISITE GUIDATE PER
STUDENTI

20 GIURATI

1 LABORATORIO
PER DOCENTI CON IL
PROGRAMMA EUROPEO
CANVASS+

11 PREMI
CON CERIMONIA
IN CAMPIDOGGIO

60 STAND CON
PROGETTI INNOVATIVI

163
DOCENTI
INNOVATORI

60 STUDENTI
NELLO STAFF
ACCOGLIENZA

3 LOCATION

20 DIRIGENTI
COSTRUISCONO CON
I MATTONCINI LEGO
LA SCUOLA DEL FUTURO



SCUOLA: I NUMERI DELL'INCLUSIONE

#GJC2019

ALUNNI CON DISABILITÀ
259.757 (3,42%). In 20
anni sono raddoppiati.
Solo lo 0,8% frequenta
scuole speciali.

ALUNNI STRANIERI
789.066 pari al 10,38%
della popolazione
studentesca.

ABBANDONO
14,5% dei giovani
senza titolo di
studio.

NEET
23,4% dei giovani al
di fuori del circuito
formativo e
lavorativo.

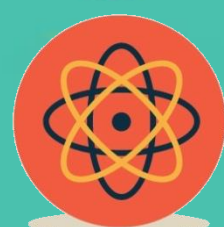
01



03



05



07



02



04



06



a.s. 2019-2020
SCUOLE 8.823
CLASSI 369.769
STUDENTI 7.599.259

DISOCCUPAZIONE
32,2% è il tasso di
disoccupazione
giovanile. Fino al 53,6%
in Campania.

**LIVELLI DI
ISTRUZIONE**
Per il 39,1% degli
adulti (25-64 anni) la
licenza media è titolo
di studio più alto.

POVERTÀ
32% dei bambini e ragazzi a
rischio povertà ed
esclusione. Oltre un milione
vive in povertà assoluta.

Fonte dati
Istat, *Noi Italia*, 2019
Miur, *Principali dati della scuola*, settembre 2019