



ROMA CAPITALE



**Migliorare il mondo
è un gioco da ragazzi,
anzi un concorso.**



Global Junior Challenge
Projects to share the future

VII edizione

2015

www.gjc.it



**Fondazione Mondo Digitale, con Roma Capitale,
presenta la VII edizione del**

Global Junior Challenge 2015

Per informazioni:
Fondazione Mondo Digitale
via del Quadraro, 102 - 00147 Roma
tel: +39 0642014109
fax: +39 0642000442

www.gjc.it
www.mondodigitale.org

Indice

Global Junior Challenge 2015 5

Migliorare il mondo, un gioco da ragazzi 9
Alfonso Molina

I finalisti del Global Junior Challenge 2015

Categoria fino a 10 anni 10

Categoria fino a 15 anni 14

Categoria fino a 18 anni 19

Categoria fino a 29 anni 25

Categoria Application for civic and social innovation 26

Categoria ICT per la sostenibilità ambientale 29

Categoria ICT per l'integrazione dei migranti/rifugiati 30

Categoria per l'inserimento dei giovani nel mondo del lavoro 31

Note 34



Global Junior Challenge 2015

Scheda descrittiva

Formazione, inclusione e sviluppo

Il Global Junior Challenge è il concorso internazionale che premia i progetti più innovativi che usano le moderne tecnologie informatiche nel campo dell'educazione e della formazione dei giovani. Promosso da Roma Capitale, è organizzato ogni due anni dalla Fondazione Mondo Digitale sotto l'Alto Patronato del Presidente della Repubblica Italiana.

Sono ammessi al concorso i progetti che prevedono l'uso delle nuove tecnologie (internet, la realtà virtuale e i sistemi multimediali) a fini educativi.

Il concorso è l'evento conclusivo di un insieme di attività che promuovono il ruolo strategico delle nuove tecnologie nella circolazione delle conoscenze, nella cooperazione interculturale e nella riduzione del divario sociale.

Possono partecipare scuole e università, istituzioni pubbliche e private, cooperative e associazioni culturali, imprese e privati cittadini, all'interno di varie categorie secondo l'età dei destinatari del progetto. Una giuria internazionale seleziona i progetti e proclama i vincitori.

In occasione della premiazione, nella splendida cornice del Campidoglio, viene allestito uno spazio espositivo, animato da convegni, workshop e attività per studenti e insegnanti.

Le scuole protagoniste

In tutti i paesi 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.

Le scuole sono le interlocutrici privilegiate del GJC perché i giovani e le nuove tecnologie sono il futuro del nostro paese. In questa direzione il GJC promuove il **premio speciale del Presidente della Repubblica** destinato ai progetti più innovativi delle scuole italiane.



Le categorie

Sono ammessi a partecipare al concorso i progetti funzionanti al 31 dicembre 2014, indirizzati ai giovani fino al ventinovesimo anno di età, che usano le nuove tecnologie informatiche e telematiche a fini educativi e formativi.

I progetti partecipano divisi in quattro categorie, secondo l'età dei destinatari (fino a 10 anni, fino a 15, fino a 18 e fino a 29), in tre "categorie tema" (inserimento dei giovani nel mondo del lavoro, integrazione di immigrati e rifugiati e sostenibilità ambientale) e in una categoria speciale *Applications for civic and social innovation*, legata all'iniziativa **Smart&Heart Cities**.

La 7ª edizione

Si sono iscritti **413 progetti**, provenienti da 42 paesi, dall'Albania all'Uganda. Sono stati selezionati 120 finalisti: 92 italiani e 28 di altri paesi.

I premi

Nell'edizione 2015 vengono assegnati 4 diverse tipologie di premio:

- per i vincitori delle diverse categorie una medaglia di bronzo con la lupa etrusca, il simbolo prestigioso della Città di Roma;
- una medaglia d'argento per il progetto più innovativo di una scuola italiana;
- uno premio in denaro per il miglior dirigente o docente innovatore;
- un contributo economico per un progetto realizzato in un paese in via di sviluppo.

Le diverse edizioni

In sei edizioni è stata creata una banca dati di **3.000 progetti**, sono stati selezionati **500 casi di successo** e assegnati **100 premi**.

Il Global Junior Challenge è così un'occasione unica per riflettere sulle sfide poste dall'educazione per il 21° secolo e sul ruolo delle tecnologie per l'integrazione sociale, lo sviluppo e l'eliminazione della povertà nel mondo.





Migliorare il mondo, un gioco da ragazzi

Con il Global Junior Challenge “migliorare il mondo è un gioco da ragazzi”, anzi è una realtà. E questa realtà è fatta da tanti progetti concreti, che esistono e funzionano in ogni parte del mondo, che rispondono a esigenze e tendono alla risoluzione di problemi precisi. Il mondo non si cambia stando alla finestra ma diventandone protagonisti, mettendosi in gioco, sperimentando, abbattendo le barriere linguistiche e spaziali, canalizzando le energie. Questa forza, questo coraggio, possono venire solo dalla libertà di pensiero, dall'informazione, dall'educazione e possono viaggiare più speditamente solo grazie alla tecnologia. Qualche volta basta un semplice telefono cellulare, qualche volta gli strumenti utilizzati sono di ultima generazione. Ma che si tratti di una radio sul web o di un podcast, di una piattaforma o di un software, dal particolare si passa al generale e quello che nasce per rispondere all'esigenza di pochi finisce col soddisfare i bisogni di molti. Perché la globalizzazione non è la omogeneizzazione della cultura ma la condivisione delle soluzioni.

Il GJC vuole, dunque, rappresentare un'occasione di condivisione di forme attive di partecipazione proprio attraverso la presentazione di progetti di innovazione sociale e digitale, in linea con la Digital Agenda e l'iniziativa Innovation Union presentata dalla Commissione Europea nell'ambito della più ampia strategia Europa 2020 per una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva.

Questa è la forza del Global Junior Challenge, su questa strada vogliamo proseguire. Ed è per questo che nell'ambito della VI edizione del GJC si terrà anche la Fiera internazionale della Creatività Solidale. Il mondo delle Associazioni incontrerà gli studenti della scuola primaria e della scuola secondaria di primo e secondo grado, gli insegnanti e i cittadini. Si tratta di una mostra-evento-premiazione per valorizzare i progetti più efficaci. Molte le scuole romane, e non solo, che si sono impegnate a diventare soggetti attivi, con proposte originali e autorevoli, anche nella sfida per il raggiungimento degli Obiettivi del Millennio.

Il GJC ha bisogno di tutti voi per far sì che quello in cui viviamo diventi sempre più un mondo in cui ogni individuo, senza alcun tipo di discriminazione, possa trarre vantaggio da conoscenza, nuove tecnologie e innovazione. Appunto un mondo migliore.

Alfonso Molina
Presidente della Giuria Internazionale del GJC
Direttore Scientifico Fondazione Mondo Digitale



1498 Italia Ciack si impara!

Gli argomenti curriculari sono stati affrontati con efficaci video lezioni autoprodotte. La forma utilizzata è stata quello dello storytelling attraverso tecniche audiovisive e applicazioni per *device* mobili per condividere tramite Cloud e codici QR. L'idea nasce per sfruttare le potenzialità offerte dagli strumenti digitali applicati alla didattica e il fascino degli effetti speciali usati in ambito cinematografico.

IC Via Leonori 74
Roma / Lazio

www.youtube.com/watch?v=mohkWpAVc94
<http://voice.adobe.com/v/949F9urNjwV>

Cristiana Zambon

1360 Italia Ludoteca del registro.it

Il progetto, curato dal Registro.it (Istituto di Informatica e telematica del Cnr di Pisa), ha lo scopo di diffondere nelle scuole primarie la cultura di Internet, per un uso consapevole e sicuro. Il progetto si rivolge principalmente ai bambini della scuola primaria e a quelli della scuola secondaria di primo grado, con lo scopo di spiegare il funzionamento della Rete ed evidenziarne le potenzialità.

Centro di ricerca Registro.it
Pisa / Toscana
www.ludotecaregistro.it
Giorgia Bassi

1364 Italia Coding or not coding? That's Little bits

Un progetto che propone un nuovo modo di fare scuola: moduli magnetici per imparare l'elettronica. L'obiettivo è quello di far conoscere questa disciplina attraverso l'uso di moduli elettronici, di forma accattivante e colori sgargianti, ognuno con una sua funzione specifica: servomotore, trigger, fotoresistenze e tanto altro; sono tutti facilmente componibili essendo collegabili per mezzo di una semplice attrazione magnetica.

ISS Kennedy, Istituto Sabinianum
Monselice (Padova) / Veneto
www.professionistiscuola.it/didattic/31-primaria-infanzia/1729-chi-l-ha-det-to-che-l-elettronica-e-cosa-da-grandi.html
Alfonso D'Ambrosio

1524 Italia Dadà, i mini-supereroi dalla parte dei più piccoli!

Una serie di storie interattive bilingui, dedicate alle paure dei bambini di età prescolare, per imparare che le difficoltà si possono affrontare e superare. I supereroi sono grandi come una gomma da cancellare, sono tantissimi e colorati, e ognuno di loro ha un "superpotere", che rappresenta una qualità o un difetto comune. La loro missione è quella di aiutare i piccoli!

Elastico Srl, Compagnia
Milano / Lombardia
itunes.apple.com/it/app/i-dada-e-il-temporale/id913544211?mt=8
Giorgia Conversi

1373 Italia iOsmosi, connecting children

Il software interattivo iOsmosi nasce dallo sviluppo delle tecnologie più affascinanti e adatte ai nativi digitali. Si basa sulle forme di didattica più all'avanguardia: socio-pragmatica, ludo-linguistica, peer education, cross pollination, apprendimento attivo e collettivo. Grazie a questa idea una classe di Roma si è potuta connettere con una classe di Londra e dare vita a un interessante gemellaggio online.

iOsmosi
Roma / Lazio
www.iosmosi.com
Alessandra Graziosi



1446 Italia Acqua oro blu

Il progetto prevede da parte degli alunni la rielaborazione cartacea e multimediale di un percorso didattico sull'elemento acqua. La condivisione del prodotto multimediale è avvenuta con smartphone e tablet attraverso il codice QR. Gli alunni hanno acquisito le conoscenze di base relative all'utilizzo delle risorse idriche e alla loro depurazione, dimostrando poi un forte interesse per la realizzazione del prodotto multimediale.

Scuola primaria S. Maria
Camisano Vicentino (Vicenza) / Veneto
www.thinglink.com/scene/647054781466017794
Pretto Davide

1513 Italia Una scuola per crescere insieme

Il progetto è stato avviato in una classe seconda della scuola primaria composta da 20 bambini di cui due stranieri e uno con disabilità. I tablet sono stati dati in comodato d'uso dalla società Converge. Il progetto nasce da alcune convinzioni: le tecnologie sono sempre più diffuse; il mondo del lavoro ne richiede l'utilizzo; la cittadinanza, senza conoscenze digitali, non si può realizzare a pieno.

IC. Rita Levi Montalcini
Roma / Lazio
Annalisa Costa

1265 Italia Anche noi siamo "Happy"

Le cose semplici a volte sono le più divertenti: nasce così l'idea di rivisitare il video della canzone *Happy* di *Pharrel Williams*. Un simpatico progetto che ha visto protagoniste alcune classi dell'IC Velletri Centro nella preparazione di una coreografia, nella realizzazione di un video, con riprese e montaggio. I bambini hanno compreso che ogni piccolo contributo, nell'unione, può portare a grandi risultati.

IC Velletri Centro
Velletri (Roma) / Lazio
www.icvelletricentro.gov.it/
Lara Rollo e Francesca Di Belardino

1467 Italia Checlasse: il cortile virtuale degli alunni di classe III scuola primaria Collina Castello - Bisignano

Un laboratorio blog come veloce luogo di scambio di esperienze. Uno spazio di incontro virtuale che facilita l'apprendimento degli utenti e stimola la creazione di comunità virtuali basate sulla condivisione di un interesse comune. Lo strumento si configura come un nuovo media, che permette ai bambini di pubblicare argomenti e contenuti in una pagina web.

Scuola Primaria Collina Castello classe III
Bisignano (Cosenza) / Calabria
www.checlasse.jimdo.com
Ornella Gallo

1477 Italia Il giardino si racconta

Utilizzo del codice QR per sviluppare un giardino che si racconta: attraversandolo, con uno smartphone in mano, si possono ascoltare i consigli e le schede tecniche di ciascun ortaggio. Sono stati i bambini a creare i contenuti multimediali riferiti ad ogni pianta, realizzando in questo modo un progetto interattivo e divertente.

IC Tullia Zevi
Roma / Lazio
Daniela Corallo





1540 Italia Mondo Robotico

In questo progetto l'informatica fa parte di un percorso multidisciplinare: i bambini hanno programmato un robot affinché potesse simulare alcuni comportamenti. Il lavoro di programmazione è stato coniugato con quello di narrazione, ogni bambino ha infatti inventato una storia con protagonista il robot. Infine, si è realizzato un video e un blog di classe per documentare tutto il lavoro svolto.

IC Via Cornelia 73
Roma / Lazio
apilandia.blogspot.it/search/label/mondo%20robotico
Morena Terraschi

1215 Italia Amici di Code: Roma chiama Prato

Attraverso il programma Scratch i bambini delle due scuole hanno realizzato una guida multimediale delle loro città. Il progetto è nato dall'incontro di due insegnanti che hanno deciso di condividere insieme alle loro classi le rispettive conoscenze di coding. Dopo un percorso di apprendimento attraverso il sito code.org e attraverso il confronto in video conferenza, gli alunni della scuola di Roma hanno conosciuto i compagni di Prato sviluppando così l'idea della mappatura cittadina.

IC Nitti di Roma / IC Mazzoni di Prato
Lazio / Toscana
Flaminia Mariotti

1263 Italia Travelling with mythology

Percorso che mira a guidare gli studenti in un viaggio virtuale, un'odissea metaforica nel mondo della mitologia classica per scoprire il piacere della lettura. Con questa idea si è provato a ricostruire quella che poteva essere la realtà quotidiana di un passato grandioso. Il progetto ha permesso di incentivare la creatività degli allievi, il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi in maniera collaborativa.

IC ex Circolo Didattico Rionero in Vulture
Rionero in Vulture (Potenza) / Basilicata
twinspace.etwinning.net/560/home
M. Teresa Carrieri



1572 Italia Tino Dentino si presenta con il PC

Un linguaggio artistico e digitale fatto di fumetti, disegni, musica e arte, per parlare di salute attraverso l'invenzione di un personaggio guida: Tino Dentino. Questa idea ha permesso ai bambini di apprendere alcuni concetti fondamentali nella prevenzione del cavo orale. Sono stati creati laboratori artistici, mostre e attività teatrali che hanno coinvolto anche i genitori, il territorio e le amministrazioni comunali.

Aurillo Virginia
Gorla Minore (Varese) / Lombardia
tinodentino.iobloggo.com

1583 Italia Giochiamo con il coding

Il progetto consente di favorire lo sviluppo di competenze digitali attraverso la robotica educativa inclusiva; incentivare l'integrazione scolastica e la motivazione ad apprendere la collaborazione tra pari e con gli adulti; sviluppare la spazialità. Il pensiero logico e apprendere l'uso di macchine semplici e le basi del coding.

IC Viale dei Consoli
Roma / Lazio
Luciana Pitti

1545 Italia Twdiario di scuola

Nasce dalla scrittura collettiva di un diario che racconta sei mesi di scuola. Si è scelto di utilizzare Twitter con i suoi "cinguettii" da 140 caratteri; 25 bambini di 7 anni hanno condiviso con 230 milioni di utenti un diario on line, divertendosi a raccontare le loro giornate di scuola. Sono stati coinvolti anche i genitori che, in questo modo, hanno avuto la possibilità di essere informati sulla vita di classe.

IC Carlo Alberto Dalla Chiesa
Roma / Lazio
www.trytweetbook.com/book/105063
Stefania Bassi

1553 Turchia Travel with me etwinning project

Il progetto si è posto l'obiettivo di mettere in comunicazione gli alunni di diversi paesi della Turchia attraverso un peluche. L'iniziativa è di carattere simbolico: si tratta infatti di un orsacchiotto mascotte che ha viaggiato da una scuola all'altra. L'idea è stata quella di stimolare i ragazzi, fin da piccoli, ad abbattere ogni barriera culturale.

Scuola Toros Koleji
Mersin – Yenişehir / Turchia
www.toroskoleji.com
Esen Sandiraz

1475 Regno Unito Christmas Truce

Il progetto eTwinning ha coinvolto dieci scuole di tutta Europa. L'idea è stata sviluppata da alcuni insegnanti di dieci scuole diverse che hanno messo in contatto i loro alunni, utilizzando un linguaggio universale: la musica! Attraverso lo scambio di cartoline, testi, video e audio di canzoni natalizie e carols, i bambini hanno conosciuto le tradizioni dei loro coetanei, scoprendo la storia di ciascun paese.

Steeton Primary School
Bradford / Regno Unito
twinspace.etwinning.net/248/home
Linda Linford e Paola Arduini

1384 Colombia Friends without Borders: A Learning adventure with ICT

Apprendimento e avventura si coniugano! I bambini coinvolti in questo progetto hanno superato ogni barriera temporale e spaziale interagendo, attraverso la tecnologia e le piattaforme on line, con bambini di altri paesi. Da subito è stato visibile il loro interesse per l'apprendimento di altre culture e lingue. Un percorso che ha rafforzato le conoscenze dei bambini.

Institucion Educativa Jose Asuncion Silva
amigosinfronteras201.wix.com/k
Medellin / Colombia
Katerine Franco Cardenas

1128 Spagna Proyecto Rompe el Silencio (Break the silence project)

È una iniziativa che si propone di offrire aiuto alle persone che lottano contro la dipendenza, l'ansia, la depressione e il bullismo. Grazie all'intervento di persone competenti e di personale medico si cerca di fornire strumenti adatti per affrontare questi disagi sempre più presenti nella nostra società.

Fundación Telefónica (Think Big Jóvenes)
Barcelona / Spagna
www.silenciosamente.com
Carla Herrero

1387 Francia Réseau d'écoles RobotiCamp

RobotiCamp propone un approccio scientifico e innovativo dello studio della robotica. Attraverso il problem solving, la collaborazione e la condivisione di soluzioni, il bambino identifica il problema, svolge l'analisi e arriva a risolverlo. In questo processo cimenta la sua creatività e le sue capacità logiche, approfondendo conoscenze di tecnologia, ingegneria e matematica.

CampusLab – RobotiCamp
Corsica / Francia
www.roboticamp.com
Bernardini Frédéric





1340 Italia Programmo anch'io

L'iniziativa, realizzata dall'Associazione Dschola per il progetto Diderot 2014-15 della Fondazione Cassa di Risparmio di Torino, ha visto il coinvolgimento di circa 3.000 studenti delle scuole secondarie di I e II grado (biennio) del Piemonte e della Valle d'Aosta, con l'obiettivo di far esercitare gli studenti al problem solving e alla logica del pensiero computazionale, attraverso l'introduzione del coding e l'uso laboratoriale del linguaggio Scratch, con un approccio "learning by doing".

Dschola

Piemonte / Italia

www.associazionedschola.it/programmoanchio/

Alberto Barbero

1441 Italia Video giochi educativi con Scratch

Il progetto prevede la diffusione delle basi di programmazione utilizzando come approccio iniziale la piattaforma di sviluppo grafico Scratch. L'obiettivo è la diffusione delle competenze di programmazione, proponendo attività stimolanti in particolare per studenti del biennio del liceo, come, ad esempio, la realizzazione di videogiochi educativi da sottoporre ai compagni di classe.

Liceo Democrito

Roma / Lazio

Donatella Falciai

1588 Italia Arte in classe

È un'idea del ricercatore Francesco Guadagnuolo nata nel 2002 che si sviluppa attraverso la contaminazione di più discipline: letteratura, musica, scienza, teatro, cinema e fotografia. Questo progetto, oltre alla realizzazione di una vera e propria videoarte, propone metodologie e tecniche per la ricerca individuale delle espressioni artistiche, in ambito psicologico ed educativo.

Scuola secondaria di primo grado Giacomo Matteotti

Aprilia (Latina) / Lazio

Francesco Guadagnuolo

1258 Italia Be@ctive

Progetto rivolto ai giovani con l'obiettivo di stimolare la capacità propositiva e la cittadinanza attiva, per incentivare la partecipazione consapevole alla vita della comunità attraverso le TIC e il web 2.0. L'obiettivo è anche quello promuovere il coinvolgimento alla vita della propria comunità, l'educazione civica e la memoria storica come strumento di auto identificazione, inclusione e coesione sociale.

I.C. Fiorenzuola d'Arda / "G. Gatti"

Fiorenzuola D'Arda / Emilia Romagna

www.memoryofhistory.it

Simona Camisa

1563 Italia Un divin incontro

Il progetto, grazie all'uso di semplici strumenti informatici, ha visto la realizzazione di un fumetto basato su una storia inventata dagli studenti, a partire dallo studio della letteratura italiana. Il risultato finale è stato un incontro immaginario, rivisto in chiave moderna, tra Beatrice, studentessa un po' svogliata, e Dante Alighieri.

IC Amanzio-Ranucci-Alfieri

Marano di Napoli (Napoli) / Campania

Leonardo Magistro

1403 Italia La scuola ti dà... voce

La finalità principale del progetto è quella di ricostruire i processi di identità e socializzazione dei giovani con i media e di valorizzare il rapporto esistente tra innovazione e tecnologia, società e educazione, all'interno di un macro argomento come la Gender Education.

IC E. Armaforte Altofonte

Palermo / Sicilia

lascuolatidavoce.wikispaces.com

Antonina Raineri



1557 Italia Noi due faremo tutto a metà

Laboratorio per studenti delle scuole secondarie in cui sviluppare percorsi di robotica educativa da realizzare nei successivi anni di scuola. Dopo aver fatto pratica con i kit della Lego Mindstorm EV3, i partecipanti al laboratorio hanno cominciato a pensare a quali attività poter fare nelle classi. Tra i progetti proposti ne sono stati selezionati due rivolti alla scuola secondaria di I grado.

Scuola secondaria di I e II grado "Don Bosco"
Pordenone / Friuli Venezia Giulia
Paolo Lamanna

1432 Italia Bullover

Laboratorio di sensibilizzazione, riflessione critica e progettazione partecipata sul tema del bullismo. Il progetto si inserisce all'interno del "Protocollo di intesa per la prevenzione di comportamenti a rischio bullismo e la promozione al benessere dei bambini ed adolescente". Il percorso mira a coinvolgere attivamente studenti delle scuole secondarie di primo e di secondo grado del Comune di Monfalcone, professori, genitori e firmatari del Protocollo.

Reset, Società cooperativa sociale onlus
Monfalcone (Gorizia) / Friuli-Venezia Giulia
Luciano Capaldo

1402 Italia Le Monteverdiadi

Il progetto nasce da un'idea di un gruppo di docenti e studenti dell'IIS "Federico Caffè" di Roma e da abitanti del quartiere Monteverde, per contribuire a far emergere e valorizzare tutte le potenzialità dei giovani nel campo della matematica, dell'informatica, della creatività e dell'innovazione tecnologica. La prima esperienza è stata una gara di matematica, denominata la "matema..ti..cattura" che ha visto la partecipazione di molti studenti.

IIS Federico Caffè
Roma / Lazio
www.matematicapovolta.it/monteverdiadi.html
Marina Pacetti

1354 Things you should know about my country

Gli studenti delle scuole che ha aderito al progetto (Austria, Belgio, Danimarca, Estonia, Germania, Grecia, Italia, Norvegia, Polonia, Romania, Slovenia, Spagna, Turchia) hanno lavorato su un sito web comune project14-15.weebly.com, raccontando le particolarità dei loro paesi e invogliando i coetanei a conoscere la loro storia, le loro abitudini e tradizioni.

Scuola secondaria di primo grado Arnolfo di Cambio
Colle di Val d'Elsa (Siena), Toscana
project14-15.weebly.com
Laura Maffei

1378 Italia Corso di recupero di matematica con la flipped classroom

Il sito www.matematicapovolta.it propone un insegnamento capovolto della materia; il portale è curato da due insegnanti dell'IIS Caffè di Roma con gli obiettivi di fare recuperare il debito e le carenze agli alunni e di far maturare in ciascun di essi la consapevolezza di potere lavorare in maniera autonoma, attraverso le possibilità offerte dal web.

IIS Federico Caffè
Roma / Lazio
www.matematicapovolta.it/recuperoprima.html
Claudio Marchesano, Vera Francioli



1476 Italia Hi - Storia Labs

Un progetto innovativo di didattica e valorizzazione del patrimonio culturale attraverso le nuove tecnologie. L'attività principale del progetto è rappresentata dalla produzione di dispositivi interattivi "hi-Storia": riproduzioni in 3D di beni culturali, archeologici e paesaggistici, dotati di una speciale tecnologia che permette all'utente di accedere ai contenuti multimediali con il tocco delle dita sulla superficie del modellino.

Associazione di promozione sociale "Riqua"
Pescara / Abruzzo
www.hi-storia.it
Emanuela Amadio

1229 Italia eMusic Twinning

Questo percorso racconta come sia possibile l'apprendimento di elementi musicali di base senza la mediazione di un insegnante. Si può conoscere quindi il linguaggio musicale per mezzo di tutorial informativi gratuiti e accessibili a chiunque. Alcuni alunni hanno realizzato dei video in cui hanno raccontato questa esperienza; altri hanno registrato piccole sessioni sonore.

Scuola secondaria di primo grado Arnolfo di Cambio
Casole d'Elsa (Siena) / Toscana
new-twinspace.etwinning.net/web/p102348
Fabio Zingoni

1590 Italia Classe 2.0 al Belli

Ovvero la progettazione di un ambiente adatto all'apprendimento inclusivo, dove le esperienze in classe sono state integrate dalle esperienze nel web 2.0. Le tecnologie hanno permesso agli studenti e ai docenti di realizzare il cooperative learning. Il progetto è stato sviluppato per una classe 2.0 finanziata dal Miur. Le esperienze di insegnamento/apprendimento sono state avviate in aula e proseguite nel web.

IC Parco della Vittoria - G. G. Belli
Roma / Lazio
www.scuolabelli.it
Daniela Di Donato

1589 Italia Classe Byod 2.0

Progetto per creare una classe Byod (Bring Your Own Device) e trasformarla in flipped classroom rendendola inclusivamente cooperativa. Questa idea nasce dalla mancanza di fondi e dal desiderio di importare nella scuola un modello nuovo di didattica, sfruttando al massimo le tecnologie personali e le competenze del cooperative learning.

IC Parco della Vittoria - G. G. Belli
Roma / Lazio
www.scuolabelli.it
Daniela Di Donato

1319 Italia LO sai che storia (Learning Object)

Il progetto prevede la creazione di micro-unità didattiche di storia rivolte agli studenti della secondaria di primo grado. Le unità sono realizzate con un editor di Learning Object. I materiali possono essere utilizzati anche per sessioni di verifica calendarizzate e per lavori in gruppo online. Seguendo l'approccio della classe capovolta è costantemente stimolato il confronto e il lavoro di gruppo.

Associazione La classe capovolta
Perugia / Umbria
http://giragira.org/LO_exelearning/gengiskhan/
Maria Angela Menghini

1239 Italia I sensori di smartphone e tablet nella didattica delle scienze fisiche

Il progetto dimostra l'efficacia degli smartphone nella didattica delle scienze fisiche e negli esperimenti sui fenomeni naturali. Attraverso la realizzazione di un "Laboratorio povero di fisica", nell'Istituto tecnico agrario IIS Kennedy di Monselice, si sono utilizzati gli smartphone come strumento di misura, elaborazione e condivisione dei dati.

IIS Kennedy
Monselice (Padova) / Veneto
Alfonso D'Ambrosio

1397 Italia Making Makers - The game

L'attività consiste in un gioco, articolato in missioni e workshop di difficoltà crescente, che si pone come obiettivo quello di sviluppare nei ragazzi la coscienza di essere maker. Sperimentano attività di assemblaggio, programmazione, progettazione, realizzazione, hacking, condivisione e collaborazione.

Associazione Cnos-Fap Regione Piemonte

Alessandria / Piemonte

<http://blog.icnos.net/2015/06/giochiamo-a-fare-i-makers/>

Sergio Ligato

1382 Italia Noi studiamo con il tablet

Gli alunni della classe prima sono stati avviati all'uso dei tablet nella didattica dell'italiano a partire dalla versione web dei libri scolastici. Studiare, approfondire, rielaborare, scrivere con applicazioni diverse, imparare a progettare un lavoro in tutte le sue fasi, dall'idea al prodotto finito e saper spiegare anche attraverso l'uso della tecnologia come si è riusciti a realizzarlo.

Scuola secondaria di I grado "Solimena-De Lorenzo"

Nocera Inferiore (Salerno) / Campania

profgiornalista7.wix.com/tabletprimabconabov

Annamaria Bove

1401 Italia Crea la tua calcolatrice con Scratch

Nasce dal desiderio di coinvolgere i ragazzi di terza media in un progetto concreto per innescare dinamiche di lavoro cooperativo e per lavorare sul problem solving. Il calcolo con i numeri relativi, il calcolo letterale e il piano cartesiano sono gli argomenti scelti per il progetto. Il tutto mira a far acquisire agli allievi una comprensione approfondita dei processi logici e a introdurla al calcolo algebrico utilizzando il linguaggio di programmazione Scratch.

Istituto femminile Don Bosco delle Figlie di Maria Ausiliatrice

Padova / Veneto

Luca Zacchigna

1478 Italia Fotovoltino

I ragazzi dell'Istituto tecnico G. Marconi di Pontedera, sotto la guida dei docenti, hanno analizzato vari aspetti progettuali e tecnologici per poi giungere alla realizzazione del kit "Fotovoltino": è composto da un pannello fotovoltaico commerciale, un telaio che consente il sostegno e l'orientamento dello stesso e una serie di terminali elettrici, ai quali connettere gli strumenti di misura e/o utenze.

IIS "G. Marconi"

Pontedera (Pisa) / Toscana

www.marconipontedera.it

Marco Lorenzetti

1448 Italia Creating around music

L'idea nasce dalla volontà di alcuni insegnanti che si sono posti come obiettivo la realizzazione di una scuola orientata all'educazione musicale: i docenti hanno seguito individualmente e collettivamente gli studenti nell'apprendimento della teoria musicale e nell'affiancamento nello studio di alcuni strumenti musicali.

IC Don Bosco

Francavilla in Sinni (Potenza) / Basilicata

Gina Antonietta Mango

1127 Uganda Using Community Radio and Mobile Technology to improve pupils performance

Il progetto si pone l'obiettivo di introdurre i bambini provenienti da paesi poveri o rurali all'uso delle tecnologie più avanzate. L'iniziativa viene portata avanti da una comunità di professionisti della comunicazione molto presenti sul territorio.

Nakaseke Multipurpose Community Telecentre

Nakaseke, Central Region / Uganda

<http://nakasekecmc.blogspot.com>

James Ssenabulya





1249 Francia Erathostenes Earth Experiment

Gli studenti provenienti da tutti i continenti si uniscono insieme per riprodurre una delle più belle esperienze della scienza di tutti i tempi: la misurazione della circonferenza terrestre di Eratostene. La connessione a Internet ha permesso a ogni insegnante e studente di partecipare attivamente e sviluppare una vera e propria cooperazione scientifica a livello internazionale.

Scuola Collège Antonin Perbosc
Tarn et Garonne / Francia
www.eratosthenes.eu
Eric Vayssie



1231 Grecia Odysseus

Laboratorio di scrittura collaborativa a partire dalla mitologia greca. Uno degli obiettivi è sensibilizzare gli studenti a un uso adeguato e sicuro del mezzo Internet. Il percorso è stato completato da mostre e attività interattive che hanno permesso la libera espressione di concetti, pensieri, sentimenti da parte dei ragazzi.

Model Middle School "Zosimaias Scholis" of Ioannina
Epirus / Greece
new-twinspace.etwinning.net/web/p96888/welcome 2015
Eleni Chartzavalou



1533 Italia Un libro per immagini

Si tratta di un progetto basato su suggestioni sonore e visive per riprodurre il fascino di un testo di narrativa. L'idea nasce dalla constatazione della necessità di motivare gli allievi alla lettura secondo obiettivi vicini alla loro sensibilità e di potenziare gli interventi di media education, favorendo l'acquisizione di competenze relative alle tecnologie, al linguaggio e alle rappresentazioni dei media.

IIS Lorenzo Respighi

Piacenza / Emilia Romagna

sites.google.com/a/liceorespighi.it/fachiro/ <http://youtu.be/s5b9wld0Tw>

Marina Avanzini

1320 Italia Wikiteca

Il progetto è nato dalla necessità di coinvolgere gli studenti in una forma di lettura delle opere letterarie in cui potessero svolgere un ruolo attivo. Si è cercato di rendere gli alunni consapevoli del processo di apprendimento in maniera tale da renderli autonomi incentivandoli a sviluppare anche un pensiero critico. Gli studenti si sono sentiti così protagonisti e totalmente in grado di riutilizzare le conoscenze apprese.

IIS Falcone-Righi di Corsico

Milano / Lombardia

www.iisfalcone-righi.gov.it/wikiteca/

Giulio Picciolini

1278 Italia Smart Class 2.0

La SmartClass è una classe autonoma, pensata per migliorare il rendimento scolastico, eliminare la monotonia delle lezioni, ravvivare l'ambiente di studio (con pareti dal colore variabile), eliminare i cattivi odori (con un sistema di scambio per l'aria sempre pulita), produrre energia pulita (con il pavimento dinamico), ridurre l'inquinamento.

IIS G.Marconi

Catania / Sicilia

www.smartclass.flazio.com

Maria Antonietta Baiamonte



1285 Italia Controllo serra ad apertura laterale e dati di controllo nel web

Progettazione e sviluppo di una serra automatica i cui i dati ambientali, dopo essere stati analizzati, sono stati pubblicati sul web. Questa idea rappresenta un aiuto valido ai contadini di tutto il mondo per realizzare una produzione agricola sostenibile e cibernetica. Grazie alla sua semplicità e funzionalità il progetto è stato testato con colture diverse su una serra reale a Fondi.

ITI Antonio Pacinotti

Fondi (Latina) / Lazio

www.itisfondi.it

Arturo Lazzarris

1506 Italia N2Y4 - Never too young for

N₂Y₄, (si legge in inglese "Never too Young for...", cioè mai troppo giovane per) offre valide, interessanti e divertenti alternative a droghe e alcohol, incoraggiando i giovani a scoprire la bellezza e i benefici che sport, musica, arte, creatività e innovazione sanno offrire. Il sogno del progetto è uno: che in ogni scuola d'Italia e d'Europa si costituiscano gruppi sempre più numerosi di giovani impegnati nelle sei aree di azione.

IIS Galilei - Costa

Lecce / Puglia

Daniele Manni



1581 Italia

Una classe entra nella comunità dei traduttori di Khan Academy: un'esperienza CLIL

Un'esperienza inedita: una classe quarta è stata accettata nella comunità internazionale dei traduttori di video della Khan Academy e ha tradotto e sottotitolato in Italiano una playlist sulla Rivoluzione francese e l'Età napoleonica, nell'ambito di un progetto CLIL, applicando la metodologia della flipped classroom.

ITC Calvi
Padova / Veneto
<http://KhanAcademy.org>
Irene Sensales

1577 Italia

New color sound light

Lampada con effetto ottico multicolore che permette la riproduzione di musica. L'idea nasce da un progetto open source. La scuola ha realizzato diverse versioni a partire dal primo prototipo con funzioni base. Nei successivi mesi poi sono state aggiunte sempre più funzionalità migliorandone la struttura e la stabilità.

IIS Pacinotti-Archimede
Roma / Lazio
Maria Punturo

1558 Italia

La scuola che accoglie

Progetto composito che si propone, attraverso l'informazione a vario livello, l'obiettivo di contrastare la dispersione e favorire lo stare bene a scuola e il successo scolastico. Attraverso un'azione coinvolgente fornisce una corretta, completa informazione sui DSA, utilizzando una metodologia altamente comunicativa e interessando direttamente i ragazzi.

Istituto Statale di Istruzione Superiore Cavazzi
Pavullo nel Frignano (Modena) / Emilia Romagna
Patrizia Badiali

1585 Italia

Progetto "Drone"

Il progetto nasce dalla curiosità verso nuove tecnologie, in particolare i droni. L'obiettivo è realizzare un velivolo a pilotaggio remoto in grado di portare in volo una camera/telecamera per poter osservare senza pericolo per gli esseri umani. Gli obiettivi fondamentali sono stati: orientare gli studenti verso nuove professioni e valorizzare le competenze tecniche raggiunte dagli studenti.

IIS Piero Sraffa
Crema / Lombardia
www.sraffacrema.it
Michele Perna

1482 Italia

Youtome

Progettazione, sviluppo e uso del social Youtome al servizio dell'insegnamento-apprendimento tra pari per co-costruire competenze in collaborazione con l'azienda. Il progetto è nato dal bisogno formativo espresso dagli studenti di poter scambiare informazioni, apprendimenti, contenuti e di condividere processi e risultati in forma rapida, strutturata e validata allo scopo di migliorare il loro apprendimento.

IIS J.F.Kennedy
Pordenone / Friuli-Venezia Giulia
www.youtome.it
Antonietta Zancan

1344 Italia

Writing in the new millenium

Progetto per aiutare gli studenti a sviluppare l'abilità nella scrittura di una lingua straniera. L'iniziativa che si è trasformata in un percorso di scrittura lungo 5 anni e ha visto l'utilizzo, da parte degli studenti, di strumenti digitali di alto livello. Gli alunni si sono quindi cimentati nell'uso di vari tool che hanno consentito forme di writing creativo.

IIS Galileo Galilei
Mondragone (Caserta) / Campania
estest7.blogspot.it/2015/07/writing-in-new-millennium.html
Esterina La Torre

1362 Italia La serra senza l'uomo

Automatizzazione di una serra tecnologica con Arduino: realizzazione del profilo meccanico e della meccanica. È stato realizzato un prototipo di una serra per la coltivazione di piante ornamentali. Le varie fasi del processo sono state automatizzate e regolamentate grazie all'impiego della nuova tecnologia Arduino. La serra coniuga tecnologia e rispetto per l'ambiente grazie all'impiego di un pannello fotovoltaico.

IIS Kennedy

Monseice (Padova) / Veneto

www.professionistiscuola.it/didattica/didattica-fisica/1800-la-serra-senza-l-uomo-realizzazione-di-una-serra-con-tecnologia-arduino.html

Alfonso D'Ambrosio

1493 Italia Budders, budding entrepreneurs running school project

Attività volta a coinvolgere le istituzioni scolastiche in un progetto di workshop istituzionali, caratterizzati da continuità nel tempo, che agguano alla cultura e alla formazione accademica tradizionale una visione realistica e un confronto diretto con esperti del mondo del lavoro; un appuntamento costante, trasversale alle diverse discipline.

IIS Carlo Alberto Dalla Chiesa

Montefiascone (Viterbo) / Lazio

www.dallachiesa.gov.it

Alberta Tortolini

1497 Italia Apprendere con gusto

Apprendere con gusto è un progetto che si basa sui concetti di qualità alimentare, sostenibilità e controllo degli alimenti. Il progetto si propone di partire dall'analisi degli stili consolidati nelle scelte di consumo, per stimolare la riflessione sulle loro implicazioni sociali, economiche, ambientali, sulla base di esperienze, confronti e ricerche condotte sperimentalmente in contesti laboratoriali.

Liceo Caterina Percoto

Udine / Friuli Venezia Giulia

Mariella Ciani

1357 Italia Tutti connessi: cittadini consapevoli e competenti nel mondo del XXI secolo

Progetto per preparare i liceali alla cittadinanza digitale in modo consapevole e critico, con uso intelligente dei social network e degli strumenti di condivisione, collaborazione, e pubblicazione che la rete mette a disposizione di tutti. Sviluppando collaborazione con i siti degli organismi internazionali ed europei, del governo, delle Istituzioni e della PA per comprendere di più cosa accade in Italia, in Europa e nel mondo, e migliorare la propria cittadinanza attiva.

Liceo Scientifico e Linguistico di Ceccano

Ceccano (Frosinone) / Lazio

www.liceoceccano.gov.it

Pietro Alviti

1306 Italia Seismic Wave Detector

È un sistema, a basso costo, per monitorare ed essere avvertiti da movimenti del terreno o da instabilità delle strutture edili. Può avere campo di applicazione per rilevare movimenti franosi, movimenti tellurici o per verificare la stabilità di edifici. Idea che coniuga utilità sociale con l'applicazione della tecnologia. Il tutto con un costo sostenibile da associazioni, comunità e privati che vogliono monitorare ed essere avvertiti di un imminente pericolo.

IIS E. Mattei

Isernia / Molise

sites.google.com/site/rilevatoreondeisimiche/

Nicola De Crescenzo





1328 Italia DADA - Didattiche per ambienti di apprendimento

Il progetto nasce dall'idea di valorizzare il buono del nostro sistema educativo, colmare il gap con i best performer europei, migliorare e incrementare il successo scolastico di ciascuno studente favorendone dinamiche motivazionali e di apprendimento efficaci per l'acquisizione delle abilità di studio proprie del Lifelong Learning. Parte da una rivisitazione degli spazi trasformando le aule in ambienti di apprendimento disegnati sui bisogni degli attori della scuola.

IIS A. Labriola
Roma / Lazio
www.liceolabriola.it
Ottavio Fattorini

1337 Italia Hi Lucca

È una mappa-guida online della città di Lucca con tappe segnalate da un numero a cui corrisponde un codice QR con il quale, utilizzando il proprio smartphone o tablet, è possibile accedere a tutte le informazioni, disponibili in italiano, inglese, tedesco, francese e spagnolo. Un'idea molto innovativa perché grazie al codice QR consente di leggere tutte le informazioni storico-artistiche in molte lingue.

IIS Sandro Pertini
Lucca / Toscana
lapantera.pertini.lucca.gov.it/
Lorenzo Marcucci

1350 Italia UndeRadio. La web-radio under 18 contro le discriminazioni

È un progetto di media education che ruota attorno ai temi della non discriminazione e della partecipazione. È rivolto a studenti di scuole secondarie di primo e secondo grado e nasce nel 2011. Oggi interessa 36 scuole: 12 di Roma, 12 di Torino e 12 di Napoli. Il progetto prevede lo sviluppo di una web-radio scolastica gestita dai ragazzi.

Save the Children Italia - Educazione ai diritti per l'infanzia
Roma, Napoli, Torino
underadio.savethechildren.it/
Rebeca Andreina Papa



1276 Italia La scuola per la vita

Il progetto nasce dalla partecipazione al bando di concorso "Minorenni e Media", inerente i contenuti idonei a veicolare con efficacia quanto ritenuto essenziale per divulgare lo sviluppo di un'informazione rispettosa relativa ai diritti delle persone di minore età.

IIS A. Castigliano
Asti / Piemonte
sites.google.com/a/ipsiacastigliano.it/nuova-cla-sse-2-0-castigliano/progetti-iniziativa/minorenni-e-media
Maria Stella Perrone

1455 Italia Braccio robotico

Con l'ausilio di alcuni servomotori è stato costruito, completamente da zero, un braccio robotico formato da una base ruotante, tre giunti e una pinza. Il tutto è controllabile attraverso un pic programmato in assembly a sua volta controllato da remoto da un'interfaccia grafica.

IIS A. Ponti
Gallarate (Milano) / Lombardia
www.bracciorobotico.altervista.org
Francesco Misenti

1464 Italia

Aggiornamento del piano di zonizzazione acustica del comune di Gorgonzola

Il progetto ha avuto il fine di fornire non solo il documento tecnico (il piano di zonizzazione acustica del comune di Gorgonzola) ma anche un'esperienza formativa di alto valore, nella quale, come difficilmente accade, sono state coinvolte le istituzioni locali, la scuola, il mondo accademico e il mondo produttivo. Il progetto ha previsto infatti una prima fase nella quale sono stati forniti agli studenti gli elementi di base dell'acustica ambientale e l'addestramento per l'esecuzione dei rilievi fonometrici.

IIS Marconi di Gorgonzola
Gorgonzola (Milano) / Lombardia
www.marconigorgonzola.gov.it/node/2902
Alfredo Boccasile

1529 Italia

Laboratorio di inclusione "Crescere insieme"

Un laboratorio per favorire l'inclusione e la socializzazione di studenti con abilità diverse attraverso l'apertura delle attività a tutti i partecipanti e allo stesso tempo, far crescere la disponibilità nel farsi carico, con sensibilità, dei bisogni dell'altro e formare così dei cittadini attivi.

IIS Carlo Alberto Dalla Chiesa
Montefiascone (Viterbo) / Lazio
liberamentemagazine.oneminutesite.it
Graziella Fava

1504 Italia

Fisica matematica e informatica delle misure di grandezze ambientali

L'idea è nata in seguito a un bando del progetto Pianeta Galileo della Regione Toscana che invitava ad approfondire le misure sull'ambiente. Sfruttando le competenze acquisite nel campo della robotica questa iniziativa ha dato alla luce la costruzione di due piccole stazioni di rilevazione in grado di muoversi autonomamente nell'ambiente, acquisire i parametri fisici di interesse e comunicarli via wireless ad un centro di elaborazione.

IIS Manetti
Grosseto / Toscana
Daniele Dattrino



1480 Italia

Robocup Junior

Realizzazione di una squadra per partecipare alle competizioni RoboCup attraverso le conoscenze acquisite: basi fisiche e matematiche delle tecnologie di misura e acquisizione di dati; grandezze fisiche di importanza per la robotica come intensità luminosa, distanza, campi elettrici e magnetici, elaborazione delle immagini. Gli allievi di tutti gli indirizzi hanno realizzato il software di acquisizione dei dati, comunicazione ed elaborazione.

IIS Manetti
Grosseto / Toscana
Daniele Dattrino

1468 Italia

Teachers Aid - allievi a fianco dei prof per le nuove tecnologie

L'idea è nata dalla constatazione di come i ragazzi si muovano meglio nel mondo dell'innovazione digitale. Con questo progetto si è pensato di costituire un gruppo che fosse disponibile ad affiancare gli insegnanti nell'utilizzo delle piattaforme di e-learning adottate nella scuola, nell'inserimento degli strumenti digitali nella normale pratica didattica e nella scelta delle applicazioni migliori e nella verifica degli apprendimenti.

Liceo Scientifico e Linguistico di Ceccano
Ceccano (Frosinone) / Lazio
liceoceccano.com/
Pietro Alviti



1415 Cameroon Get Ready

Il progetto è stato avviato nel 2013 da ragazzi del Camerun. Il percorso è iniziato con il desiderio di far riflettere i ragazzi su tre punti: la scoperta della loro creatività, l'innovazione potenziale che possono apportare nella società e gli strumenti di lavoro che possono acquisire anche attraverso il gioco e il divertimento.

Yaounde / Cameroon
Nathalie Tekam
www.lets-getready.org

1281 Fare football people action weeks against racism and discrimination

Progetto sulla lotta contro il razzismo e la discriminazione attraverso la pratica sportiva del football e lo sport in generale che rappresenta una fonte di aggregazione molto forte. Con questa iniziativa si è cercato di trovare metodi per favorire l'inclusione sociale.

Scuola Club Sportiv Supersport and Liceul Teoretic Emil Racovita Baia Mare
Baia Mare city, Maramures region / Romania
elena1r.wix.com/fare-football-2014
Elena Rusu

1172 Somalia Counseling and training on the school related gender based violence project

L'obiettivo principale del progetto è quello di fornire servizi di consulenza di qualità per i bambini e i giovani che sono vittime di violenza di genere nelle scuole.

Access Developments Initiative
Kismayu / Somalia
adi.org
Ismail Ali Mohamed



1392 India Project DEFY: Design education for yourself

Il progetto mira a creare un sistema in cui chiunque può apprendere competenze in vari settori, in particolare in quelli tecnologici. L'idea è quella di fornire uno spazio adeguato dove mettere a disposizione degli utenti gli strumenti e le attrezzature per la progettazione, lo sviluppo e la creazione di manufatti. Una bottega dunque, aperta a tutti, dove sperimentare l'artigianato digitale.

Education for Development Trust
Bangalore / India
<http://e4d.io>
Abhijit Sinha

1145 Pakistan Developing technology based resources for deaf education in Pakistan

Progetto di interesse sociale per la diffusione di una tecnologia di alta qualità basata sul PSL Pakistan Sign Language. L'attività della fondazione punta essenzialmente su tre aspetti per limitare il disagio collegato alla sordità: conoscenze tecnologiche di alto livello, formazione ed educazione del personale addetto e presenza capillare su tutto il territorio.

Family Educational Services Foundation (Fesf)
Karachi / Pakistan
www.fesf.org.pk
Richard Geary

1496 Italia Inductive Desk

Prototipo di una superficie, tipo un tavolo, in grado di alimentare e/o di ricaricare qualsiasi dispositivo elettrico o elettronico che si trovi in prossimità o sia posizionato sulla superficie stessa. Il progetto è stato pensato e realizzato per risolvere l'esigenza di alimentazione elettrica e/o di ricarica veloce di dispositivi elettrici e/o elettronici, soltanto attraverso il loro posizionamento su di una scrivania dotata di induzione elettromagnetica.

IIS Enrico Fermi
Roma / Lazio
Amerigo Guercini

1141 Italia Ardufonino

È un cellulare open source creato da uno studente romano con Arduino. È capace di effettuare e ricevere chiamate e di inviare e ricevere messaggi. ArduFonino mostra come sia possibile costruire un sistema telefonico elementare. È composto da 3 parti: Shield di interfacciamento, Shield GSM e Arduino.

Davide Aloisi
Roma / Lazio
www.davidealoisi.it

1406 Italia Promessi sposi 2.0

Il progetto nasce da una ricerca di didattica col digitale in provincia di Trento (Sèduco), in collaborazione con una azienda che si occupa di Digital Humanities. L'applicazione web del "cbook" è una piattaforma interattiva per la lettura, lo studio e l'analisi dei classici della letteratura. Il primo testo sviluppato in versione cbook è stato I Promessi Sposi di Alessandro Manzoni.

IIS M. Buonarroti, Trento - IIS Rosmini, Rovereto
Trento e Rovereto / Trentino Alto Adige
<http://cbook.it/>
Magda Niro e Silva Filosi



1205 India Braille Transcription Center

Corsi di informatica e computer training per aiutare gli studenti con problemi di vista a proseguire e migliorare il loro livello di istruzione arricchendo nel contempo le loro opportunità di lavoro. Si tratta quindi di un'iniziativa sociale rivolta soprattutto ai ragazzi con disabilità visiva delle zone più povere dell'India.

Divya Jyothi Charitable Trust
Mysore / India
Shivaprakash M.A

1201 Peru Desarollo de recurso tecnologico para sindrome de sjogren en lac

La piattaforma si propone di educare e informare la popolazione sulla sindrome di Sjogren fornendo informazioni utili anche alle migliaia di persone che convivono con questa malattia. In Perù la diagnosi è ancora incerta e difficoltosa. La piattaforma si propone quindi di aiutare il paziente nel riconoscimento tempestivo della sindrome.

Instituto de Medicina Tropical Alexander Von Humboldt Upch
Lima / Peru
prevencionlac.wix.com/sjogren
Virginia Murrugarra

1198 Peru e- Prevention to empower with education

Attività per la creazione di alleanze strategiche tra le istituzioni pubbliche e le organizzazioni della società civile. L'obiettivo è quello di realizzare iniziative congiunte che permettano lo sviluppo dei sistemi di formazione ed educazione: il servizio si basa su azioni concrete per incoraggiare e facilitare l'accesso a Internet aumentando in generale la conoscenza delle ICT.

Instituto de Medicina Tropical Alexander Von Humboldt Upch
Lima / Peru
www.upch.edu.pe/vrinve/imtavh/investigacion/unidades/grupo-de-telesalud.html
Virginia Murrugarra

Categoria Application for civic and social innovation



1456 Italia BusinessLink App

Sviluppo di un app sociale che favorisca la diffusione del microcredito aggregato nei paesi in via di sviluppo. L'obiettivo principale è creare partnership imprenditoriali per accedere al microcredito in modo aggregato, nei paesi in via di sviluppo. Come progetto pilota è stato scelto il Ghana dove i villaggi sono molto distanti gli uni dagli altri e l'unico mezzo di comunicazione possibile è rappresentato da un dispositivo mobile.

IIS Tito Sarrocchi
Siena / Toscana

villageghana.org/about/business-link-app/

Angelo Gagliani

1296 Italia Nuok

Nuok è un progetto online di viaggio, di cibo, di arte e cultura, senza fine di lucro. Ideato nel 2009 da un piccolo gruppo di giovani italiani a New York, oggi il network comprende 60 giovanissimi redattori, tra i 20 e i 30 anni, che vivono nelle principali città in Italia e nel mondo. Nuok è inoltre un hub creativo che coinvolge una community di 28.000 ragazzi attraverso i canali attivati sui social network.

Nuok
Asti / Piemonte
www.nuok.it
Alice Avallone

1426 Italia Digital Innovation

Percorsi didattici tra cui il progetto "Chocolat3b Podcast", che si è evoluto in un'associazione di promozione culturale, per la diffusione di buone pratiche. L'attività di Luca Piergiovanni va nella direzione dell'integrazione positiva nello studio degli strumenti tecnologici e della Rete; della promozione della lettura, soprattutto nei confronti di alunni con disturbi specifici di apprendimento e dello sviluppo di una politica del riuso, riciclo e del software libero.

Luca Piergiovanni
chocolat3bpodcast.wordpress.com/progetti-2/

1525 Italia Eidekon

È un'applicazione che permette di scomporre le ricette di piatti meno noti negli ingredienti base di cui sono composti. Gli alimenti a cui si può risalire con questa app vengono rappresentati e descritti da alcune immagini; con questa idea simpatica si dispone sempre di un ricettario a portata di smartphone.

Giulia Cerqueti
Ancona / Marche
www.eideikon.com/

1522 Italia Il rugby, sport rude o sport di insieme? Un paradigma per una pedagogia inclusiva tra realtà mediatica e realtà vissuta

Un'attività di forte impatto motivante nel contrastare ogni forma di discriminazione, costruita coniugando il gioco del rugby con una visione pedagogica. Il progetto è nato entro l'offerta laboratoriale del MIUR contro il disagio e il bullismo scolastico "star bene a scuola", 2010. La fase in aula di questa iniziativa si avvale delle nuove tecnologie.

Chivasso Rugby Onlus
Torino / Piemonte
www.chivassorugby.com
Enrico Colzani

1253 Italia Making Drones

Bambini e i ragazzi possono realizzare cose meravigliose, come droni professionali, divertendosi e acquisendo competenze indispensabili nel mondo del lavoro. Un ambiente di apprendimento originale dove i genitori e i figli possano riscoprirsi in un gioco in comune.

Istituto Massimiliano Massimo
Roma / Lazio
sites.google.com/site/MakingDrones
Claudio Becchetti



1416 Italia Terpsiphoné: il suono del movimento

Il progetto propone un metodo alternativo per l'apprendimento del suono e del movimento, attraverso un pavimento interattivo che permette di captare, nonché modificare, il suono del movimento del fruitore che vi si muove al di sopra. Il progetto propone un utilizzo della tecnologia che punti a un potenziamento dei sensi in un'ottica sinestetica: ascolto del movimento e propriocezione del suono e in particolare, allo sviluppo di un "pensiero acustico".

Concetta Cucchiarelli e Stefano Di Pietro
Roma / Lazio

1534 Italia A.U.R.A.T. Aggiungi un robot a tavola

L'idea è nata preparando un progetto scolastico: uno spettacolo teatrale di robot per la competizione Robocup. Perché non portarlo in un ospedale pediatrico e in tutti gli ambienti in cui i bambini hanno bisogno di sorridere? Si tratta di otto mezzi da cantiere (gru, betoniera, bulldozer e scavatrice) che apparecchiano la tavola a tempo di musica.

IIS C. Facchinetti
Castellanza (Varese) / Lombardia
www.aurat.tk
Loris Pagani

1515 Italia Heli

Il progetto nasce durante una ricerca universitaria da parte di tre studenti di Interaction Design dell'istituto Quasar Design University di Roma. L'obiettivo è aiutare persone sorde che hanno difficoltà a interagire con il mondo esterno grazie all'uso di un bracciale in grado di interpretare i movimenti di braccia e mani e un applicazione interconnessa; con Heli viene tradotta in tempo reale la lingua italiana dei segni.

Hart Studio
Roma / Lazio
fondazionevodafone.thinkforsocial.it/progetto-heli/
Daniele Martini

1582 Italia Classi digitali: Scomponi@moci

Il progetto nasce dall'esigenza di educare i bambini a un uso corretto, valido e consapevole didatticamente e socialmente degli strumenti che hanno a portata di mano nella quotidianità: smartphone, tablet, pc, iPod, notebook. Uno degli obiettivi principali di questo progetto è stato quello di responsabilizzare gli alunni a utilizzare internet e i social network come risorse, rendendoli consapevoli degli aspetti negativi e positivi.

IC Bruno da Osimo, Scuola primaria "Arcobaleno" San Biagio
Ancona / Marche
<http://lanostrabachecasanbiagio.blogspot.it/>
Stefania Giachè

1196 Italia iEARN Italia

L'organizzazione mondiale International Education and Resource Network è una comunità globale senza scopo di lucro che lavora tramite internet. Oltre un milione di allievi e di insegnanti partecipano ogni anno a circa un centinaio di progetti. Tra le scuole coinvolte in Italia: IC Amerigo Vespucci, Monte di Procida Napoli e il Liceo Scientifico "G. Galilei" di Lanciano.

iEARN
Narni (Terni) / Umbria
www.iearn.org/
Giuseppe Fortunati



1398 Bulgaria Finance Literacy for Children

L'obiettivo principale del progetto è incentivare e stimolare l'acquisizione di conoscenze finanziarie di base e delle competenze pratiche nell'utilizzo di applicazioni mobili da parte dei bambini e dei giovani attraverso corsi di formazione divertenti e attraenti. Il percorso si avvale di moderne tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

"Lyuben Karavelov" Regional Library
Ruse / Bulgaria
zabavnifinansi.libruse.bg/
Teodora Evtimova

1371 Spagna No Gap 2.0- ICT Project

Nasce dal Progetto BIT nel 1999 a Madrid, grazie al lavoro combinato di Fondazione Orange dell'Università Carlos III e di Down Syndrome Foundation. L'obiettivo è quello di aprire nuove strade per l'integrazione sociale, l'istruzione, la formazione e il lavoro alle persone con sindrome di Down e/o disabilità intellettive, attraverso l'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Down Syndrome Foundation of Madrid
Madrid / Spagna
www.downmadrid.org
M^a Luisa Berdud Murillo

1413 Estonia Augmented reality as learning environment

Attività basata sulle nuove tecnologie e applicazioni di realtà aumentata che permettono di combinare e collegare scenari di vita reale con oggetti progettati in ambito software. Un apprendimento di questo tipo mira a sviluppare le pari opportunità in materia di conoscenze digitali e a promuovere l'innovazione degli strumenti pedagogici.

Scuola Kuressaare Gymnasium
Kuressaare / Estonia
kgdigikool.weebly.com/tegemised.html
Maidu Varik



1568 Bulgaria My English Holiday

È un progetto innovativo che si svolge nei più piccoli e lontani villaggi della Bulgaria. È attuato attraverso l'organizzazione di diversi gruppi di apprendimento a cui partecipano gli studenti di età compresa tra 10 e 15 anni, di ogni etnia e religione. Per mezzo dell'insegnamento della lingua inglese, grazie anche all'uso delle nuove tecnologie a disposizione, si cerca di fornire a questi ragazzi gli strumenti e le risorse necessarie per muoversi nel mondo.

Maya Boteva
Aytos / Bulgaria
www.facebook.com/groups/1003967089638281/?pnref=lhc

1274 Italia Dalla soffitta al laboratorio

Obiettivo del progetto è il recupero di vecchi giocattoli, che i nativi digitali trovano poco attraenti, puntando sul loro restyling da un punto di vista tecnologico. In quest'ottica, le obsolete piste di automobiline si dotano di impianti di telemetria con possibilità di venir collegati ad un pc per seguirne il numero di giri, la velocità media e le traiettorie fisiche.

IIS C. Rosatelli
Rieti / Lazio

www.rosatelli.it/wordpress/istituto-tecnico-tecnologico/elettrotecnica-ed-elettronica/progetti-elettronica-elettrotecnica-automazione/
Gabriella Gallo

1148 Macedonia Climate for children

Il progetto rappresenta un concetto che combina tre strategie: introdurre le nuove tecnologie nel sistema educativo; organizzare l'ondata delle nuove informazioni offerte dalle organizzazioni mondiali attraverso gli open data e infine sensibilizzare la società al cambiamento climatico. È rivolto in particolare ai bambini di età pre-scolare e ai loro insegnanti.

FON University (Faculty for Information and Communication Technology)
Skopje / Macedonia
fon.edu.mk/content.aspx?cid=420&ln=mk
Darko Bozhinoski

1134 Regno Unito Game Blox

Game Blox è la prossima generazione di controller di videogiochi, che consente di usare un massimo di sei console di gioco. Questo progetto nasce dall'idea di combinare le conoscenze di programmazione con un'attenzione particolare ai materiali usati: la riduzione dei controller e dell'elettronica non inficia la qualità del prodotto che in quest'ottica diventa ecosostenibile.

Loughborough Grammar School
goo.gl/LXUJtx
Robert Saunt



1163 Moldova Local Problem, Global Solution

La Repubblica della Moldova ha la più bassa percentuale di superficie forestale in tutta Europa. Per questo motivo l'iniziativa Local Problem, Global Solution propone agli studenti dei licei diverse tipologie di lezioni all'aria aperta, in piazza e nei parchi, per sensibilizzarli sulle problematiche di sviluppo forestale e quindi sulle tematiche di salute pubblica del paese.

Terra-1530
Vorniceni Village / Moldova
<http://terra1530.md>
Botnaru Petru

1539 Italia La nostra storia

Il documentario è un approfondimento creativo della storia, che sviluppa nei giovani la capacità di cogliere i legami tra territorio, storia e società. Un lavoro di studio e ricerca sul campo, rintracciando le sopravvivenze monumentali, i luoghi e le testimonianze, finalizzato in un prodotto audiovisivo divulgativo, volto all'approfondimento della formazione e alla valorizzazione e diffusione della conoscenza del proprio territorio, base essenziale per averne cura e rispetto.

Associazione Tutticolori
Napoli / Campania
Walter Paradiso

1355 Italia Infomigranti

Progetto destinato alla formazione giornalistica di giovani di origine straniera. È un laboratorio gratuito di giornalismo sociale e di comunicazione interculturale, realizzato dalla redazione del giornale online Piuculture col patrocinio del Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale della Sapienza e grazie ai fondi dell'Otto per Mille della Chiesa Valdese. Finalizzato a una campagna di informazione sui servizi per gli stranieri nel Municipio II di Roma.

Piuculture
Roma / Lazio

www.piuculture.it/2015/03/infomigranti-laboratorio-di-giornalismo-e-comunicazione-interculturale/

1512 Italia Caffelatte

Il progetto nasce dall'esigenza di studenti, appartenenti a culture, religioni e nazionalità diverse, di incontrarsi, confrontarsi e costruire insieme. Nel corso dell'anno scolastico 2014/15 si è costituito un gruppo di lavoro formato da allievi, docenti, mediatrici culturali ed esperti finalizzato all'analisi di un tema che al Castigliano, scuola ad elevato tasso di immigrati stranieri, sta particolarmente a cuore: le seconde generazioni di religione islamica.

IIS Alberto Castigliano
Asti / Piemonte
Roberta Borgino



1520 Italia Un museo, i giovani e il digital storytelling per il dialogo sociale

Attività del Museo civico di Zoologia di Roma che, negli ultimi anni, si è dedicato con particolare attenzione ai giovani cittadini extracomunitari, migranti e/o rifugiati. Per facilitare l'incontro culturale e valorizzare le diverse culture, gli operatori del Museo hanno utilizzato la tecnica del digital storytelling: la digitalizzazione di storie ideate e costruite da questi giovani, a seguito delle esperienze museali.

Museo Civico di Zoologia
Roma / Lazio
<http://diamndmuseums.eu>
Elisabetta Falchetti

1494 Mozambico A mundzuku Ka hina

Il progetto propone un percorso di formazione professionale attraverso l'acquisizione dei nuovi linguaggi informatici per la produzione culturale, la sperimentazione pedagogica, il confronto umanistico e la compartecipazione attiva ai processi formativi. È un servizio dedicato ai giovani della discarica, agli orfani e ai bambini di strada.

Mozambico, Maputo, Bairro (Quartiere) Hulene B
Associazione Basilicata-Mozambico onlus "Padre Prosperino Gallipoli".
Matera / Italia
www.amundzukukahina.org
Roberto Galante

Categoria per l'inserimento dei giovani nel mondo del lavoro

1225 Italia Planet Error

Nasce da un'idea dell'artista intermediale Lino Strangis: realizzare un elaborato che unisca la ricerca sulle estetiche sperimentali oggi esistenti nel campo delle arti audiovisive, concentrandosi in particolare sull'animazione 3D e la musica elettronica di ricerca, con le possibilità di immersione, interazione e esplorazione degli ambienti dati dalle tecnologie sviluppate nel mondo dei videogiochi.

Istituzione culturale di Lino Strangis
Roma / Lazio
Lino Strangis

1268 Italia Rinaldo

Realizzazione di un robot cercatore di luce e inseguitore di linea. Il progetto è nato come esercitazione didattica di elettronica e automazione e l'idea è sorta dalla visione di un documentario sui robot industriali. Al progetto lavorano due studenti Giglio Pierluigi e Solomon Robert con i loro insegnanti.

IIS Heinrich Rudolf Hertz
Roma / Lazio
Renzo Testi

1573 Italia Fabriq

A ottobre 2013 è stato lanciato FabriQ, il primo incubatore in materia di business dedicato esclusivamente alle imprese con una forte vocazione sociale: lo scopo è quello di utilizzare in maniera adeguata i fondi pubblici per produrre sviluppo economico, commerciale e sociale.

Milano / Lombardia
www.milanosmartcity.org
Lucia Scopelliti

1570 Italia Sportello TEO (attivato nell'ambito dell'Alternanza Scuola Lavoro)

Progetto di interscambio generazionale attraverso l'uso del PC come strumento di socializzazione per gli over 60 e come nuova opportunità lavorativa per i giovani. Nato come sportello di secondo livello per accogliere gli anziani, ha permesso poi ad alcuni utenti di tutte le età, di approfondire le competenze informatiche in ambiti specifici, tarati sui bisogni e sulle possibilità individuali.

IIS Sibilla Aleramo
Roma / Lazio
aleramoroma.gov.it
Roberta Poli

1324 Taiwan 3 / Fun design

Sbloccare la nostra immaginazione, progettare ambiziose opere d'arte e sviluppare le nuove professioni... il tutto con meno di 3 euro e con molto divertimento. È questa l'idea di una scuola di Taiwan per offrire a basso costo, ai giovani, l'occasione di sviluppare il loro talento. Gli insegnanti in quest'ottica si pongono come forti motivatori, incoraggiando bambini e ragazzi nella loro realizzazione personale.

Taking It Global
Kaohsiung, Taiwan, R. O. C.
Cindea TsuiChin Hung





1159 Pakistan

Strengthening girls resource model to benefit 1000 girls and young women in TM Khan district

Il progetto riguarda la fornitura di servizi di formazione a basso costo per le ragazze povere delle baraccopoli di alcune regioni del Pakistan. L'idea è quella di dotare queste giovani, provenienti da famiglie povere, di strumenti tecnologici e di offrire loro le moderne competenze IT per poter svolgere un ruolo attivo nella generazione di reddito per la propria famiglia e per lo sviluppo della comunità.

Sindh Community Foundation
TM Khan / Pakistan
www.scfngo.org
Javed Hussain



1154 Pakistan

The Freedom Traveller

È un progetto di forte impatto sociale che ha ricevuto anche il riconoscimento delle Nazioni Unite. L'iniziativa promuove e realizza il diritto delle donne alla mobilità in un paese in cui la condizione femminile è ancora sottoposta a violenze di genere. Attraverso la possibilità di intraprendere un viaggio le donne scoprono e apprezzano la loro autonomia. Il progetto si avvale di piattaforma on line in cui le protagoniste possono condividere le loro esperienze di viaggio.

The Freedom Traveller
Islamabad / Pakistan
thefreedomtraveller.com
Momal Mushtaq

1404 Malesia

Sols Tech

SOLS 24/7 è un servizio promosso dall'associazione malese Science of Life Studies 24/7 che sviluppa e diffonde le conoscenze tecnologiche in un paese dove si registra una diffusa analfabetizzazione digitale. Facilitando l'accesso alle informazioni e alla tecnologia si può contrastare la disoccupazione e offrire opportunità di lavoro ai giovani più talentuosi.

Science of Life Studies 24/7
Kuala Lumpur / Malesia
www.sols247.org/sols-tech/
Raj Ridvan Singh







Global Junior Challenge

Projects to share the future

Per informazioni:
Fondazione Mondo Digitale
via del Quadraro, 102 - 00147 Roma
tel: +39 0642014109
fax: +39 0642000442

www.gjc.it
www.mondodigitale.org