



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > Umanet Expo

Project Location

Country:

Italy

City:

Milano/Lombardia

Organization

Organization Name:

IIS FALCONE-RIGHI di Corsico (MI)

Organization Type:

School

Specify:

per il momento si è autofinanziato

Website

[http:// www.umanetexpo.net](http://www.umanetexpo.net)

Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali

Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?:

I do authorize the FMD to the use of my personal data.

Project Type

Education up to 10 years

Project Description

Description Frase (max. 500 characters):

Per tutti gli uomini, dai bambini agli adolescenti agli adulti, che hanno bisogno di ritrovare la

propria strada ?OK?, Umanet Expo è una piattaforma web per educare l'uomo del XXI° secolo, l'Elexpo, ad un comportamento più consapevole, equilibrato e sostenibile per sé, per gli altri, per il pianeta, attraverso quiz, metafore, videogiochi, app, social game.

Project Summary (max. 2000 characters):

Gli uomini, con il loro modo di vivere caratterizzato da eccessi e paradossi, stanno distruggendo il pianeta stesso che li ospita compromettendo la sostenibilità del futuro. Nel 2001 all'Università di Bologna il Prof. Mauro Spinarelli, durante la presentazione della sua tesi in ingegneria informatica "Applicazione degli strumenti e delle tecniche dell'Ingegneria del software in ambito sociale?", evidenziò la necessità di un'ingegneria per la qualità della vita per sviluppare interfacce cognitive per comunicare in modo sostenibile nella rete di relazioni umane. Come Internet, così Umanet questa era la chiave analogica della sua tesi che incuriosì la platea, ma il frutto non era ancora maturo e l'ingegneria per la qualità della vita non è ancora una realtà istituzionalizzata. Tuttavia dopo oltre dieci anni di maturazione, nell'a.s. 2012/2013, il Prof. Spinarelli incontrò le Prof.sse Paola Pupilli e Maria Farinella che intuirono l'importanza civile e sociale di quella piattaforma web per educare i giovani in cui si era concretizzata la sua tesi di laurea. Fu così che si formò una rete di scuole: l'IIS Alessandrini (Vittuone), l'IIS Falcone-Righi (Corsico) e l'ICS Copernico (Corsico). Nutrendo le radici del progetto con cultura e natura, scienza olistica e filosofia digitale, sono state sviluppate diverse categorie di prodotti digitali per rappresentare il tema di Expo: videogame, app, siti tematici, simulatori, quiz, immagini, metafore interattive. I diversi rami del progetto appartengono all' "Albero della Vita per gli Eletti di Expo". Con un linguaggio adatto anche ai bambini, la piattaforma web propone un grande gioco metaforico chiamato "Navigazione nella Rete della Vita, destinazione sostenibilità". Gli strumenti digitali prodotti portano l'utente a sviluppare consapevolezza su alcuni paradossi fondamentali legati a cibo (per il corpo e per la mente), salute e sostenibilità. Gli studenti sono portati ad attraversare la soglia che separa lo stato del "non so di non sapere" dallo stato "so di non sapere", si aprono nuovi orizzonti e si assegnano piccoli compiti per navigare consapevolmente verso nuove conoscenze e comportamenti virtuosi. Il nostro albero della vita intende diffondere "semi di consapevolezza digitale": "Nutrire l'Uomo per Nutrire il Pianeta. Cons@pevolezza [1] = Energia per la Vita".

How long has your project been running?

2013-09-29 22:00:00

Objectives and Innovative Aspects

La "Generazione Umanet Web" è la community di studenti e docenti creativi culturali aggregata dalla piattaforma. Gli obiettivi verso l'interno della community riguardano la messa a punto di una didattica innovativa, sia per le metodologie che per i contenuti, capace di coinvolgere gli studenti tramite il learning by doing, by thinking, by loving e con il supporto della piattaforma Umanet Expo. Gli obiettivi verso l'esterno riguardano la promozione della "Carta di Milano" e la diffusione di una coscienza etica, sociale ed ambientale, focalizzata sul rapporto tra cibo (per il corpo e per la mente), salute e sostenibilità. In sintesi intendiamo aggregare nel mondo della scuola e della società civile un movimento di persone per promuovere l'eredità culturale di Expo2015 ed educare e formare l'Elexpo. Gli Eletti di Expo sono persone normali che imparano a fare cose straordinarie quando apprendono alcuni

aspetti fondamentali della realtà in cui vivono. Sono persone più consapevoli, equilibrate e sostenibili, per sé per gli altri e per il pianeta. La diffusione di un nuovo linguaggio e una nuova cultura capaci di aggregare persone e motivazioni intorno al tema della sostenibilità necessità di visibilità sui mezzi di comunicazione. Per ora siamo limitati alla nostra capacità di essere visibili sui vari social network ma siamo consapevoli che per crescere in scala dovremo trovare dei partner istituzionali.

Il processo applicato è stato ispirato dal modello didattico basato sugli EAS (Episodi di Apprendimento Situato). [P.Rivoltella, 2013].

Results

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

La piattaforma con tutti i suoi rami è il risultato tangibile del nostro progetto intergenerazionale che ha coinvolto 250 studenti dalle elementari alle superiori e 10 docenti. Il processo applicato per la costruzione di ogni ramo è stato ispirato dal modello didattico basato sugli EAS.

Pertanto la produzione degli oggetti contenuti nella piattaforma "Umanet Expo", ha seguito una "rotta" suddivisa in tre fasi e dieci attività. FASE EAS Attività 1) Preparatoria 1. Il docente assegna il compito e segnala alcune fonti necessarie allo svolgimento (lo indirizza sulla strada della conoscenza 2) Operatoria 2. Analisi: lo studente ricerca e legge le informazioni trovate o proposte dall'insegnante 3. Interpretazione: lo studente individua i concetti fondamentali 4. Confronto: si scambiano informazioni tra pari e/o con gli insegnanti 5. Sintesi: si produce a seconda del compito assegnato 6. Autoverifica: svolgendo i quiz creati 7. Narrazione in cui si configurano oggetti (metafore interattive) per sintetizzare i comportamenti viziosi e virtuosi 8. Pubblicazione in cui singolarmente o in gruppo si redigono, in base a livello scolastico e capacità, documenti (doc, ppt, pdf) e pagine web con contenuti informativi/formativi 3) Ristrutturatoria 9. Debriefing: riflessione sui processi attivati e puntualizzazione degli aspetti che devono essere ricordati 10. Valutazione: monitoring: controllo sullo svolgimento del compito, coadiuvato da un sistema automatico implementato nella piattaforma; processing: riguardo la crescita delle competenze degli allievi in termini di problem solving, comprensione del testo, ricerca e analisi delle fonti; capacità di comunicare e collaborare Il progetto, per noi solo all'inizio, è già stato selezionato tra i vincitori del concorso "Le scuole lombarde per Expo 2015", ottenendo un riconoscimento economico di 1500 € e la possibilità di essere presentato all'interno del vivaio scuole nel padiglione Italia.

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Abbiamo coinvolto oltre duecento studenti che si sono impegnati nella produzione e fruizione dei contenuti raccolti nella piattaforma. Dagli analytics di google sappiamo che mensilmente sulla piattaforma si registrano circa 1000 sessioni per attività che possono spaziare dal mettersi alla prova con questionari sul tema di Expo oppure cimentarsi con i videogiochi basati sulla regola dell'equilibrio della dieta mediterranea, oppure ancora scaricare delle app e navigare in siti tematici per approfondire la consapevolezza sui temi della sostenibilità e dell'equilibrio. In un approccio blended learning, oltre ai momenti sulla piattaforma, gli studenti si sono confrontati incontrandosi in gruppi misti per genere e per età. I momenti intergenerazionali hanno evidenziato l'attenzione dei più grandi per i più piccoli e l'intuito e la creatività dei più piccoli, stimolo per nuove idee per i più grandi.

Sustainability

What is the full duration of your project (from beginning to end)?:

More than 6 years

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:

Less than 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Other

Is your project economically self sufficient now?:

Yes

Since when?:

2013-09-29 22:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Dal punto di vista metodologico possiamo condividere con altri il nostro flusso operativo reso possibile e guidato dalla piattaforma. Dal punto di vista dei contenuti possiamo condividere il know-how per creare App per dispositivi mobili, videogame e altri prodotti digitali. Ad esempio faremo parte di un progetto Erasmus nel quale il nostro compito sarà quello di far conoscere AppInventor2 ai ragazzi della Germania, del Portogallo e della Finlandia, attraverso costruzioni di App.

Per ultimo, ma non ultimo, dal punto di vista esistenziale possiamo condividere un semplice linguaggio intergenerazionale per sviluppare comportamenti più equilibrati e sostenibili per se stessi e per l'ambiente.

Are you available to help others to start or work on similar projects?:

Yes

Background Information

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

Gli ostacoli maggiori riguardano la padronanza delle tecnologie, che cambiano rapidamente, e le motivazioni delle nuove generazioni. Saper prendere gli studenti là dove sono e portarli avanti richiede un costante aggiornamento, tecnico e di relazione. Docenti e studenti della "Generazione Umanet Web" sanno di non sapere quindi con passione ed umiltà si impegnano in un percorso didattico che crede nell'apprendimento attraverso il fare, ma anche attraverso il pensiero, la riflessione e il confronto, e soprattutto attraverso una didattica in cui le motivazioni, gli interessi e le passioni sono il motore trainante del learning by doing, by thinking and by loving, che rappresentano le nostre stelle polari durante la navigazione.

Future plans and wish list (max. 750 characters):

Per aggregare nel mondo della scuola e della società civile un movimento di persone per promuovere l'eredità culturale di Expo2015 abbiamo bisogno di visibilità sui mezzi di comunicazione e partner istituzionali. Dobbiamo creare delle sinergie con altri soggetti che procedono nella stessa direzione e formare una rete di reti di persone più consapevoli equilibrate e sostenibili. Inoltre immaginiamo un social network che evolve dal "Mi piace" al "Ci provo". Diversamente dalla partecipazione astratta del "Mi piace", nel "Social Game"

che proporremo da settembre 2015 tramite la ?Elexpo App?, cliccare su ?Ci provo? diventa un impegno concreto per sostenere il proprio ambiente quotidiano compiendo semplici missioni per ripristinare il ?codice di equilibrio nella rete della vita?.

<http://www.umanetexpo.net/elexpoapp/>

[Sostenibilità](#) [2] [creatività](#) [3] [Quiz](#) [4] [app](#) [5] [E-learning - Videogame](#) [6] [Equilibrio](#) [7]
[consapevolezza](#) [8]

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 - Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

Source URL: <http://2017.gjc.it/en/progetti/umanet-expo>

Links

[1] <mailto:Cons@pevolezza>

[2] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/sostenibilit%C3%A0>

[3] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/creativit%C3%A0>

[4] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/quiz>

[5] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/app>

[6] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/e-learning-videogame>

[7] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/equilibrio>

[8] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/consapevolezza>