Pubblicata su *Global Junior Challenge* (http://2017.gjc.it)

Home > Il programma del GJC

10/25/2017 - 00:00

Il **Global Junior Challenge** [1], giunto all'ottava edizione, è il concorso internazionale che premia i progetti più innovativi che usano le nuove tecnologie per l?educazione e la formazione dei giovani. Ideato dalla **Fondazione Mondo Digitale** è l?evento conclusivo di un insieme di attività che promuovono il ruolo strategico delle tecnologie per il futuro della scuola e dei giovani.

La manifestazione è dedicata al linguista **Tullio De Mauro**, che per oltre 10 anni, come presidente, ha guidato la Fondazione Mondo Digitale.

Per la prima volta, nell'ottava edizione, la manifestazione conclusiva del concorso internazionale diventa un multi evento diffuso sul territorio, con focus su tre città italiane: Roma, Milano e Napoli.

Image not found or type unknown

Il programma da scaricare e portare in tasca
in italiano e in inglese [formato pdf] Image not found or type unknown

Image not found or type unknown

Image not found or type unknown

IL PROGRAMMA GIORNO PER GIORNO

---

25 OTTOBRE 2017

ROMA

Museo Civico di Zoologia

9.00 ? 9.45

Image not found or type unknown

INAUGURAZIONE DELLA MANIFESTAZIONE | APERTURA DELLO SPAZIO ESPOSITIVO INTERNAZIONALE

Intervengono

- Laura Baldassarre, assessore alla Persona, alla scuola e alla comunità solidale, Roma Capitale
- Francesca Del Bello, presidente Municipio II, Roma Capitale
- Mirta Michilli, direttore generale, Fondazione Mondo Digitale
- Paolo Fallai, presidente Biblioteche di Roma, Roma Capitale
- Bruno Cignini, direttore Museo civico di Zoologia di Roma, Roma Capitale

Image not found or type unknown

ROMA

Biblioteche di Roma, sala conferenza

10.00 ? 17.00

Image not found or type unknown Image not found or type unknown

LA SCUOLA SECONDO DE MAURO

La scelta di Biblioteche di Roma come sede principale dell'ottava edizione del Global Junior Challenge non è casuale. Il linguista Tullio De Mauro, da sempre sostenitore e alleato di tutte le biblioteche nelle sue battaglie civiche per la cultura come partecipazione, è stato anche il primo presidente dell'istituzione bibliotecaria romana.

La più originale Jam Session con i grandi nomi della cultura italiana per raccontare e fare la scuola secondo De Mauro. Partecipano donne e uomini che in settori diversi hanno incrociato il loro lavoro con il pensiero dello studioso, esperto di scuola e istruzione. Accompagnano gli interventi interpretariato LIS e Graphic recording per visualizzare graficamente le idee di chi parla.

Segue una sessione di lavoro comune con la metodologia Lego Serious Play.

Ai tavoli di lavoro ?misti? prendono parte docenti innovatori, dirigenti, genitori e studenti, provenienti da tutta Italia, per disegnare la scuola ideale con la metodologia LSP, ripercorrendo il pensiero del linguista Tullio De Mauro e i suggerimenti emersi durante la sessione plenaria.

La metodologia LSP aiuta a visualizzare la complessità e a trovare soluzioni innovative, grazie all'efficace sinergia che si crea tra le intelligenze messe in connessione. La sessione di lavoro è guidata da Cecilia Stajano, Lego® Serious Play® Trained LSP facilitator e coordinatrice del settore Innovazione nella scuola della Fondazione Mondo Digitale.

Introduce

- Mirta Michilli, direttore generale della Fondazione Mondo Digitale

1ª parte: 10 - 13

La scuola secondo De Mauro vista da...

Sessione plenaria con pubblico

Modera Pietro Del Soldà, autore e conduttore radiofonico

ROMA

Biblioteche di Roma e Museo civico di Zoologia

10.00 ? 16.00

Image not found or type unknown Image not found or type unknown

ESPOSIZIONE INTERNAZIONALE

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, nella lotta alla povertà educativa e nella riduzione del divario sociale. Per accelerare il raggiungimento degli Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs) entro il 2030.

L'esposizione internazionale è l'occasione per valorizzare i progetti finalisti e permettere ai protagonisti di conoscersi e stringere nuove alleanze. Nella banca dati di 8 edizioni oltre 3.700 progetti, provenienti da ogni parte del mondo, e oltre 600 casi di successo selezionati dalle giuria internazionali di esperti.

Per l'intera giornata dimostrazioni e laboratori aperti al pubblico animati dai finalisti dell'ottava edizione del Global Junior Challenge. Oltre agli stand dei progetti finalisti sono presenti alcuni corner speciali (Ashoka, Addio Pizzo Travel, ASLERD).

Image not found or type unknown

ROMA

Biblioteche di Roma

14.30 -17.30

Image not found or type unknown Image not found or type unknown

LABORATORI MAKE: LEARN: SHARE: EUROPE

Per la prima volta il GJC ospita cinque delegazioni europee (Lettonia, Italia, Regno Unito, Spagna e Svezia) di giovani tra i 14 e i 19 anni. Sono i digital ambassadors del progetto Make: Learn: Share: Europe, attuato nell?ambito del programma europeo Erasmus+.

I laboratori, in lingua inglese, sono riservati agli ambasciatori digitali, 25 ragazzi tra i 15 e i 18 anni di 5 paesi europei: Svezia, Spagna, Lituania e Regno Unito. Sono animati dagli ambasciatori italiani, che nel corso dell'anno si sono formati su robotica, digital making, VR e Internet of Things.

- *The Evolution of Internet and Educational Robotics* di Simone Mostarda e Chiara Colciago
- *Scratch and Robotics* di Laura Milone e Pasquale Nocera

Image not found or type unknown

MILANO

Microsoft House

09.30 - 17.00

Image not found or type unknown Image not found or type unknown

LABORATORI DI CODING, ROBOTICA, MAKING E SVILUPPO

Nei laboratori, aperti alle scuole del territorio, dalla primaria alla secondaria, si sperimentano diversi strumenti, come Kodu e Touch Develop, Lego WeDo.

Coach esperti sono affiancati da giovani tutor d'aula: sono gli studenti dell'IIS Falcone Righi di Corsico (Milano), coordinati dalla docente Paola Pupilli, che partecipano a un percorso di Alternanza scuola-lavoro, con esperienze formative di e-leadership e animazione digitale.

Per le scuole superiori

- **Laboratorio con Touch Develop**
- ***Be professional, be social***

Modulo formativo interattivo animato da **Adecco**, con focus su curriculum digitale e social per il lavoro.

Per la scuole primarie e secondarie di primo grado

- Laboratori di coding, digital making e robotica

Image not found or type unknown

NAPOLI

Città della Scienza

15 ? 17

Image not found or type unknown Image not found or type unknown

LA PAROLA ALLE SCUOLE

Il Global Junior Challenge a **Smart Education & Technology Days** ? **3 giorni per la scuola.** Esposizione e pitch dei progetti finalisti del GJC 2017.

Uno spettacolo di magia chimica, mini robot controllati a distanza e le nuove tecnologie applicate all'artigianato artistico. Tre scuole finaliste al GJC raccontano i loro progetti al pubblico. Una sorta di TED Talks Education che vede sul palco docenti e studenti con 15 minuti a disposizione per conquistare la platea.

Image not found or type unknown *Image not found or type unknown*

26 OTTOBRE 2017

ROMA

Biblioteche di Roma e Museo civico di Zoologia

09.30 ? 13.00

Image not found or type unknown Image not found or type unknown

ESPOSIZIONE INTERNAZIONALE

Dimostrazioni e laboratori aperti al pubblico animati dai finalisti dell'ottava edizione del Global Junior Challenge.

Oltre agli stand dei progetti finalisti sono presenti alcuni corner dedicati a progetti speciali.

Image not found or type unknown

ROMA

Palestra dell'Innovazione

9.00 ? 19.00

Image not found or type unknown Image not found or type unknown

INTERNATIONAL HACKATHON MAKE: LEARN: SHARE: EUROPE

Borders/No Borders: How European youths would enhance a shared vision of a Europe where Europeans can enjoy a unique diversity of culture, ideas and traditions?

I 25 ambasciatori del progetto europeo lavorano in squadre miste, un ragazzo per ogni paese, a una nuova idea di Europa.

In otto ore di lavoro comune sviluppano soluzioni innovative basate su Arduino, la piccola scheda elettronica che ha inaugurato l?era dell?hardware libero.

Image not found or type unknown

ROMA

Locanda dei Girasoli

19.00

Image not found or type unknown

CENA SOCIALE

Per i partecipanti al progetto europeo Make: Learn: Share Europe

La "Locanda dei Girasoli" al Quadraro, nata da una piccola onlus e oggi sostenuta dal Consorzio Sintesi, non è solo un ristorante, ma il risultato di un progetto di inclusione che, partito da un gruppo di famiglie, è diventato un modello vincente di impresa sociale nella ristorazione.

Image not found or type unknown *Image not found or type unknown*

27 OTTOBRE 2017

ROMA

Campidoglio

Aula Giulio Cesare

10 ? 12

Image not found or type unknown

APERTURA DELLA BANDA DI ROMA CAPITALE IN PIAZZA DEL CAMPIDOGLIO

Image not found or type unknown

CERIMONIA DI PREMIAZIONE

Vincitori del Global Junior Challenge 2017 e dell?International Hackathon Make: Learn: Share: Europe.

La premiazione si svolge nella suggestiva cornice del Campidoglio, nel cuore di Roma. I finalisti acclamano i vincitori nell'Aula Giulio Cesare, da sempre il fulcro del Palazzo Senatorio. L'aula consiliare conserva una statua di Giulio Cesare del I secolo a.C. e sul pavimento un mosaico proveniente da Ostia antica. Già sede del tribunale del Senato, oggi è la sala dove si riunisce il consiglio comunale.

Nell?edizione 2017 vengono assegnati 5 diverse tipologie di premio:

- *medaglie di bronzo con la lupa etrusca, il simbolo prestigioso della Città di Roma, per i vincitori delle diverse categorie*
- *targa speciale per il progetto più innovativo delle scuole italiane*
- *medaglia di bronzo per il vincitore del premio speciale Tullio De Mauro*
- *strumento tecnologico per un progetto realizzato in un paese in via di sviluppo*
- *targa per il team vincitore dell?Hackathon ?Borders/NoBorders?*

Discorso di apertura di Alfonso Molina, direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale e presidente della Giuria

Premiano

- Virginia Raggi, sindaco di Roma Capitale *(da confermare)*
- Silvana Ferreri De Mauro, professore ordinario di Didattica delle lingue moderne, Università degli studi della Tuscia di Viterbo

NAPOLI

Città della Scienza

10 ? 13

Image not found or type unknown Image not found or type unknown

PICNIC DELLA SCIENZA E DELLA TECNOLOGIA

I finalisti del GJC a 3 giorni per la scuola "Smart Education & Technology Days".

È un momento di incontro festoso e fattivo tra gli studenti, le loro famiglie e le città con laboratori, esperimenti scientifici, dimostrazioni di prototipi, invenzioni e modelli realizzati dai ragazzi.

Nella rassegna dedicata alla valorizzazione delle esperienze realizzate dalle scuole anche tre progetti finalisti al GJC.

« indietro[2]

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

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.
Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.
Privacy Policy

URL di origine: http://2017.gjc.it/it/news/il-programma-del-gjc

Collegamenti
[1] http://www.gjc.it
[2] http://2017.gjc.it/it/javascript%3Ahistory.go%28-1%29