

Una sfida per ridurre il divario digitale

Global Junior Challenge

sotto l'Alto Patronato
del Presidente della Repubblica

con il patrocinio del Ministero
per l'Innovazione e le Tecnologie
e del Ministero dell'Istruzione, dell'Università
e della Ricerca Scientifica

Per informazioni:
Consorzio Gioventù Digitale
via Umbria, 7 - 00187 Roma
Tel: +39-06-42014109
Fax: +39-06-42000442

www.gjc.it
www.gioventudigitale.net

in collaborazione con

Posteitaliane



con il contributo di



Il Global Junior Challenge mira a identificare e valorizzare progetti e iniziative innovative che utilizzano le più moderne tecnologie informatiche per l'educazione e la formazione dei giovani.

L'edizione di quest'anno ha confermato come il concorso sia un'occasione unica, nella sua specificità, per fare il punto della situazione sullo sviluppo della società dell'informazione nel mondo.

Tra gli ambiziosi obiettivi del Challenge vi è la promozione e la diffusione dei processi innovativi di apprendimento elettronico. Le scuole sono le interlocutrici privilegiate, insieme a tutte quelle realtà che nel mondo lavorano nel campo dell'educazione sociale, facendo anche leva sul fascino e le potenzialità che vengono riconosciute alle tecnologie dalle generazioni più giovani.

Penso ad esempio all'importanza di programmi educativi per il reinserimento sociale, anche e soprattutto grazie alle tecnologie informatiche, dei giovani bambini-soldato della Sierra Leone. Penso più in generale a nuovi ed efficaci processi di apprendimento attraverso le tecnologie e le loro enormi potenzialità democratiche, che possono concretizzarsi attraverso un utilizzo consapevole e diffuso, che non ponga barriere all'accesso.

Il concorso evidenzia un vero e proprio movimento dal basso, capace di coinvolgere e far dialogare giovani, insegnanti, professori, centri di ricerca e aziende. E' questa la direzione in cui si muove il Global Junior Challenge.

La città di Roma è orgogliosa di presentare il Global Junior Challenge 2002 e di valorizzare progetti educativi facilitandone la divulgazione e la condivisione a livello internazionale, superando confini culturali e geografici. Alla base del Global Junior Challenge c'è l'idea che la condivisione di conoscenze e la creazione di nuove relazioni interpersonali, aiutino gli individui, le comunità, le città, le nazioni, a trarre benefici da una nuova cultura informatica.

Molti dei progetti partecipanti sono ideati e gestiti da persone estremamente motivate e preparate, in molti casi provenienti da regioni del mondo dove i mezzi economici e sociali sono limitati. Queste persone possono essere considerate veri "eroi" della società dell'informazione, e come Sindaco di Roma sono lieto di dare loro il benvenuto e di accoglierli nella nostra città.

Il Divario Digitale non è una questione che riguarda solo Roma, ma l'intera comunità internazionale. Per questo desidero ringraziarvi per aver partecipato, per aver condiviso lo spirito del Challenge e per aver reso il Challenge di quest'anno un evento così ricco e importante.

Walter Veltroni
Sindaco di Roma

Per costruire un mondo migliore attraverso le tecnologie informatiche

Il Global Junior Challenge è un concorso internazionale promosso dal Consorzio Gioventù Digitale, una struttura no-profit nata su iniziativa del Comune di Roma e partecipata da sei grandi aziende specializzate nel campo informatico. La finalità del concorso è diretta ad incoraggiare le giovani generazioni e i loro insegnanti all'utilizzo delle nuove tecnologie, favorire lo scambio di esperienze e l'emulazione di iniziative di successo.

Il Global Junior Challenge 2002 è dedicato al tema del digital divide. L'analfabetismo informatico, soprattutto tra le giovani generazioni, rischia di acuire sempre più un divario sociale tra chi ha accesso alle tecnologie, e di conseguenza al mondo del lavoro e dei servizi, e chi ne è escluso. Questo problema si sta diffondendo rapidamente non solo tra paesi ricchi e paesi poveri, ma anche all'interno degli stessi paesi ricchi, producendo una nuova divisione sociale. La sfida su cui si è concentrata questa seconda edizione del Global Junior Challenge è stata proprio quella di individuare iniziative, progetti e strumenti operativi che aiutino a superare il rischio di questa nuova emarginazione sociale e culturale.

I progetti sono divisi in cinque categorie, a seconda del target, definito in termini di età degli utenti al quale ciascun progetto si rivolge. In questo senso le categorie comprendono quelle dei giovani fino ai dieci anni, fino ai quindici anni, fino ai diciotto anni, fino ai ventinove anni, e una speciale categoria dedicata a quei progetti che aiutano i giovani ad inserirsi nel mondo del lavoro.

La prima edizione del Global Junior Challenge si è tenuta a Roma nel 2000. L'evento si svolge ogni due anni e vi possono partecipare istituzioni pubbliche e private, cooperative e associazioni culturali, scuole e università, imprese e privati cittadini. Sono ammessi i progetti che prevedano l'uso delle nuove tecnologie (come Internet, i sistemi multimediali o la realtà virtuale) a fini educativi e per la formazione dei giovani.

La competizione di quest'anno ha confermato la dimensione internazionale del Challenge, con un totale di 433 progetti partecipanti, provenienti da più di 67 paesi del mondo. Larga parte di questi progetti sono ideati e realizzati da persone che vivono in aree del pianeta in cui l'accesso alle nuove tecnologie dell'informazione è assai basso a causa delle condizioni economiche, sociali e politiche critiche. Questo è lo spirito del Global Junior Challenge: un impegno concreto per ridurre la frattura digitale nel mondo.

Frontiere vecchie e nuove per l'educazione nel mondo

L'istruzione serve? Guardiamo le cose dal punto di vista delle singole persone. Qualche risposta negativa può ragionevolmente affiorare. I riflettori dei mass media ci mettono dinanzi casi singoli, l'imprenditore di successo o l'attore di grido fattosi da sé con, o magari anche senza, la licenza elementare, il politico semianalfabeta diventato ministro in questa o quella parte del mondo... Una persona può avere successo anche con poca istruzione. Ma quanti sono in questa condizione?

Appena guardiamo le cose dal punto di vista non dei singoli, ma dal punto di vista generale le cose cambiano e dovremmo tutti esserne avvertiti. Cambiano dal punto di vista del reddito: in tutti i paesi del mondo si verifica che, se chi ha la licenza elementare guadagna in media cento, chi ha un diploma superiore guadagna tra 130 e 150, chi ha un'istruzione universitaria guadagna, sempre in media, tra 180 e più di 200. Ma questo è solo un aspetto molto ristretto della faccenda: è un aspetto ancora legato al puro e semplice reddito individuale.

Per avere buoni redditi medi individuali è necessario vivere in società e paesi che abbiano saputo conquistarsi e sappiano mantenere un alto livello di produttività. Dall'Ottocento ai nostri giorni, storici, economisti e sociologi insegnano che conquista e mantenimento sono impossibili senza un alto livello medio di istruzione. Un alto livello generale di istruzione serve non solo ai redditi individuali, serve alla produttività di un paese e quindi alla sua economia e al suo benessere.

Ma non sono in gioco solo redditi ed economia. Da tempi antichi, a cominciare dal grande economista inglese del Settecento Adamo Smith, il benessere, anche economico, di una società e delle persone si collega alla sicurezza, alla coesione del corpo sociale. Qui un alto livello generale di istruzione ha una funzione indispensabile. Soltanto con questo è possibile a tutte le persone prendere parte in modo attivo e responsabile alle scelte che una società deve compiere. Una società democratica nella sostanza, e non solo nelle forme elettorali, deve essere una società con un alto livello di istruzione. Un alto livello di istruzione consente scelte libere e responsabili alle società e ai singoli. Studiare è uno strumento di libertà.

Ciò vale da secoli. Vale ancora più nel mondo di oggi: qui il benessere di un paese è direttamente legato al benessere degli altri paesi, la coesione e sicurezza di una società è legata alla sua capacità di vivere il collegamento con le altre in modo saggio, operando perché anche nelle altre vi siano benessere, coesione, libertà effettiva. Dunque, perché vi sia istruzione.

Oggi, questo passa necessariamente attraverso un alto grado di controllo delle tecnologie che mettono in contatto singoli e società in paesi diversi. L'antica scuola del leggere, scrivere e far di conto o, come si dice in inglese, delle tre erre, writing, reading, 'rithmetic, deve necessariamente svilupparsi, come ieri solo con carta, inchiostro, lavagne e gesso, oggi con gli strumenti della digitalità multimediale.

Su questa frontiera operano il Comune di Roma e le grandi aziende che hanno dato vita al Consorzio Gioventù Digitale e agisce per la seconda volta, promosso dal Comune e gestito dal Consorzio, il Global Junior Challenge, una grande sfida per stimolare il superamento del Digital Divide.

Tullio De Mauro
Presidente Consorzio Gioventù Digitale

Le persone al centro dell'azione

La seconda edizione del Global Junior Challenge è già un successo: sono 430 i progetti distinti nelle cinque categorie in cui si articola questa gara globale centrata sulle tecnologie informatiche e della comunicazione e sull'educazione dei giovani. Per la giuria internazionale è stato un lavoro difficile scegliere tra progetti tutti assai ricchi di immaginazione, di capacità innovativa e di interesse e tutti volti ad aprire la via verso una società dell'informazione con un profondo senso della comune umanità.

Sono stati scelti settantacinque finalisti e il 12 dicembre 2002, nella storica aula del Consiglio comunale in Campidoglio, il Presidente della Repubblica Italiana, Carlo Azeglio Ciampi, e il Sindaco di Roma, Walter Veltroni, porgeranno a tutti il benvenuto. Ai vincitori di quest'anno daranno il riconoscimento dei loro meritatissimi premi. In più, durante la cerimonia di premiazione saranno resi noti progetti finalisti che provengono da paesi sottosviluppati e che sono stati scelti per l'assegnazione di una quota dei fondi raccolti con il www.e-inclusionsite.org e col Global Youth Incubator.

L'insieme dei progetti del GJC 2002 e i finalisti e vincitori testimoniano del vasto movimento di scuole, comunità, imprese, governi, organizzazioni non governative e singole persone che stanno trasformando l'educazione delle società a tutti i livelli. Soprattutto, testimoniano della consapevolezza e dell'impegno diffuso nel profittare dell'opportunità che le nuove tecnologie ci offrono: lavorare per costruire un mondo migliore di quello in cui oggi viviamo. Per questa ragione, navigare tra i molti progetti e le molte proposte educative che già rendono un successo il Global Junior Challenge 2002 vuol dire veramente navigare tra un mare di dedizione, sacrificio e amore per l'insegnamento, per i bambini e i giovani e in generale per tutte le persone.

Oggi si parla comunemente di digital divide e di società dell'informazione PER TUTTI. Lo sviluppo, la diffusione e l'implementazione delle tecnologie della comunicazione e dell'informatica nella formazione di nuovi ed efficaci ambienti di apprendimento sono certamente la chiave per la crescita di una società dell'inclusione. La sfida è enorme, ma questo non dovrebbe dissuadere le persone e le organizzazioni dal contribuire alla realizzazione di questo sogno. Guardando i progetti del GJC, io credo risorse umane, inventività e impegno esistano in abbondanza. Basta pensare a quei progetti che, attraverso l'uso delle nuove tecnologie nell'educazione, lottano per fermare la decimazione prodotta da malattie, povertà, disoccupazione, emarginazione, inquinamento, guerre ecc. Questi progetti, pur fra tutte le difficoltà, segnalano la via per giungere a un mondo migliore attraverso un singolo fattore comune: mettere le persone al centro dell'azione. Questa è forse la più grande lezione che noi tutti dobbiamo imparare ad apprezzare e sviluppare: possiamo e dobbiamo farlo se uniamo le nostre forze, se impariamo e lavoriamo insieme, in un movimento di inclusione tecnologica globale che affronti un programma di azione positivo, sistematico e pragmatico capace di accrescere le energie e i risultati e di ridurre le difficoltà e gli scacchi.

Sono sicuro che leggendo le pagine di questo opuscolo potrete capire appieno che questo è un sogno che può essere realizzato. Probabilmente state già lavorando alla sua realizzazione. Se non fosse così, queste pagine sono è un invito a farlo!

Alfonso Molina
Chairman Giuria Internazionale
Professore all'Università di Edimburgo

Giovani “navigatori” di oggi, cittadini di domani

Il Comune di Roma ha deciso di dare vita al progetto Global Junior Challenge perché già da parecchi anni è convinto che l'innovazione tecnologica sia una delle strade che le organizzazioni pubbliche in tutto il mondo devono percorrere se vogliono rispondere alle sfide che le società contemporanee pongono.

I vantaggi che le information and communication technologies presentano (facilità di accesso e di condivisione delle informazioni, facilitazione delle procedure) già ora superano gli svantaggi (spese di installazione e manutenzione, alfabetizzazione informatica), anche se probabilmente non tutte le potenzialità di queste nuove tecnologie sono state fino a ora messe a frutto. C'è un legame profondo tra alcuni principi di sana gestione della cosa pubblica e nuove tecnologie che va valorizzato, senza arrivare all'estremo di adottare l'ennesima visione palinogenetica, quella della democrazia elettronica che risolve tutto, per poi doverla abbandonare dopo pochi anni.

Il principio dell'amministrazione condivisa (governance), sebbene non si esaurisca nelle potenzialità insite nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, trova in esse numerose opportunità di un felice incontro tra vita democratica e sfera digitale. E' per questo che la questione della formazione alle nuove tecnologie è fondamentale e che questo Premio vuole promuovere e diffondere i migliori processi innovativi di apprendimento elettronico. E' vero che nella società digitale ci sono meno barriere all'accesso all'informazione e alla comunicazione, ma è anche vero che deve essere garantita un'alfabetizzazione minima al maggior numero di persone. E' perciò cruciale che anche, in quelle parti del mondo dove il reddito della maggior parte delle famiglie non assicura ai giovani la possibilità di “connettersi alla rete”, questa possibilità sia garantita in altre forme, o attraverso la scuola, o attraverso forme collettive gestite da organizzazioni non governative.

E' bello immaginare che sarà normale, per i giovani che hanno partecipato al Global Junior Challenge nel 2002, quando saranno adulti, usare la firma elettronica per dialogare con le pubbliche amministrazioni come purtroppo per noi lo sono ancora le file davanti agli sportelli, i timbri e i bolli.

Il nostro compito è allora mettere al più presto a disposizione di tutti loro le tante opportunità esistenti, tenendo presente che tra giovani e digitale esiste una felice simbiosi. Nei paesi dove le information and communication technologies sono più diffuse, come negli Stati Uniti, vari osservatori hanno fatto notare quanto i giovani siano molto sensibili al loro fascino e alle loro potenzialità, al punto da preferirle perfino alla televisione e da interrompere, con una scelta più libera di canali informativi, quel circuito di dipendenza che tanto preoccupa gli educatori.

Il computer piace ai giovani e questa è per noi, pubblici amministratori, un'indicazione di impegno e di lavoro per ottenere una drastica riduzione del digital divide e per un rapido accesso per tutti alla società dell'informazione.

Mariella Gramaglia
Assessore alla Semplificazione ed alle Pari Opportunità
Comune di Roma

Categoria fino ai 10 anni

Kid art Gallery

Il progetto si caratterizza per la realizzazione di divertenti e istruttivi giornali elettronici per bambini dagli 8 ai 12 anni ad opera della "School Portrait", la prima scuola svizzera sul web.

Il sito web si apre con due gallerie d'arte per bambini, ricche di contenuto: oltre 200 lavori degli studenti, rapporti multimediali di 4 progetti settimanali con oltre 40 progetti, e molto di più! I bambini sono i protagonisti del progetto, hanno lavorato come redattori, compilato e scritto rapporti di molti progetti che hanno realizzato durante l'anno e hanno stilato simpaticissimi ritratti degli altri studenti.

Primarschule Gestadeck
Switzerland, Liestal
www.gestadeck.force.ch
asaladin@dplanet.ch

Craescuela.net

Il progetto craescuela.net è una nuovissima idea d'uso delle tecnologie informatiche viste come un nuovo linguaggio integrativo, caratterizzato da un evidente sviluppo comunicativo e dalla creazione dei contenuti web realizzati da bambini appartenenti non solo ad una stessa scuola, ma anche a scuole di paesi stranieri.

L'obiettivo di questo progetto è sviluppare un archivio comune multilingue ed in continua evoluzione. L'Archivio dell'Eredità Digitale rappresenta una piattaforma e-learning aperta per archiviare l'eredità culturale in diversi formati. È una connessione di database multipli e questo assicura piena compatibilità con la tecnologia UMTS in evoluzione.

Cra Nosa Sra do Faro
Spain, Galicia
www.craescuela.net
cra@craescuela.net

Traveling Kids

"Travelling Kids" è una guida di viaggio on line fatta da bambini attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche.

Rappresenta un "Bus Virtuale" per mezzo del quale gli studenti scrivono e illustrano ciò che essi ritengono sia il luogo più divertente da visitare nel loro stato. Nelle descrizioni degli studenti è incluso nome e indirizzo del luogo e miglior periodo dell'anno per andare a visitare tali attrazioni.

Comsewogue School District
USA, New York
http://comsewogue.k12.ny.us/~csinger/travelingkids/
bsinger4@aol.com

Giocare con le parole

Questo progetto si rivolge a bambini portatori di handicap che hanno gravi problemi di linguaggio verbale o vivono praticamente in assenza di linguaggio senza riuscire a riconoscere e pronunciare semplici parole. L'obiettivo di questo progetto è aiutare questi ragazzi a riprodurre alcune parole giocando con esse mediante l'utilizzo delle tecnologie informatiche. Il risultato più importante raggiunto da questo progetto è la soddisfazione dei bambini e delle bambine quando riescono a riconoscere e pronunciare parole fino a poco tempo prima per loro "impossibili".

Scuola Materna 'L. Ariosto'
Italia, Genova
Paola.Mancuso@infinito.it

Nature in our environment

La natura e le nuove tecnologie sono le protagoniste di questo progetto. Gli studenti usano una camera digitale per fotografare animali e piante che crescono e vivono nei pressi della loro scuola e per raccogliere informazioni. Gli studenti in questo modo sviluppano la loro abilità a scrivere. Eseguono ricerche collezionando informazioni dalle nostre biblioteche sulle materie, osservano gli animali e intervistano insegnanti e genitori. Hanno anche sviluppato la loro abilità nel trovare informazioni in internet e con l'aiuto di diversi programmi per computer.

Stolplyckeskolan
Svezia, Linköping
www.edu.linköping.se/stolplyckeskolan/itit

The @-team

Con questo progetto i bambini imparano a lavorare insieme su Internet come una vera e propria squadra internazionale!

L'obiettivo di questo progetto è educare in accordo con l'evoluzione del bambino.

I bambini sono incaricati dai loro insegnanti di svolgere vari lavori al computer, di portare a termine complessi progetti che vengono sviluppati lavorando tutti insieme, insegnanti e bambini, non solo di una stessa scuola, ma anche di scuole straniere e creando in questo modo una comunità virtuale.

Primary School Sint-Amandus
Belgium, Meulebeke
www.sip.be/stamand/@team.htm
christinelieven-ihf@sip.be

Il Formicaio

Il formicaio è una rete di comunicazione che consente a tutte le scuole del circolo, ai bambini, agli insegnanti e ai genitori di comunicare e collaborare.

Il sito ha una parte aperta il cui scopo è informare sulle diverse iniziative delle scuole e una parte accessibile solo con password, riservata a insegnanti e bambini. Gli strumenti utilizzati sono i più diversi: dalle semplici pagine web al forum, alle chat, al netpoll, al giornale online cui hanno collaborato genitori, insegnanti e bambini, al disegno e pensiero del giorno. In questo modo tutti sono a conoscenza di quello che succede a scuola, ma soprattutto possono 'dire la loro' sicuri di essere ascoltati. Tutto questo contribuisce a fare della scuola una vivace comunità collaborativa, in cui 'si sta bene'.

Circolo didattico Udine 4°
Italia, Udine
www.ilformicaio.it
pittoni@formicaio.it

Web site per bambini e ragazzi "La scatola luminosa"

Il progetto "La scatola luminosa" nasce come un contenitore multimediale.

Il sito si propone come intrattenimento per tutta la famiglia e offre una serie di features come giochi, curiosità e passatempi. La Lightbox realizza giochi e avventure per ragazzi completamente in italiano che attraverso il sito è possibile visionare e scaricare direttamente on-line. Nella "Scatola luminosa" l'utente ha la possibilità di giocare e navigare in pagine tematiche.

Lightbox multimedia
Italia, Roma
www.lightbox.it
info@lightbox.it

Valli Chisone e Germanasca: le ricette della tradizione

Il progetto è stato realizzato nel corso dell'anno scolastico 2000/2001 da sei gruppi di alunni che hanno ruotato su diversi laboratori attraverso i quali hanno avuto la possibilità di sperimentare le diverse attività proposte: cucina, traduzione, pittura su stoffa, fotografia, attività multimediali, immagine. Operativamente si è iniziato dalla ricerca delle ricette raccolte dai ragazzi tramite interviste agli abitanti più anziani delle valli. Le 35 ricette tipiche che ne sono derivate sono state testate in cucina, corrette, trascritte su supporto informatico e successivamente illustrate e tradotte in inglese, francese e tedesco.

Istituto Comprensivo "C. Gouthier"
Italia, Perosa Argentina
www.alpimedia.it
icomp@alpimedia.it

Benvenuto George

Itinerario con un bambino immaginario proveniente dall'Inghilterra, per scoprire insieme ambienti, affrontare situazioni e comunicare nelle due lingue esperienze e vissuti. L'attività ha coinvolto i bambini nella creazione del personaggio immaginario George, nell'invenzione di storie e filastrocche, nelle uscite didattiche, nelle drammatizzazioni, nelle rappresentazioni grafiche con materiale convenzionale e al computer, nella documentazione video-fotografica e soprattutto nell'uso dei formati, opportunamente tradotti in lingua inglese.

Un connubio perfetto tra uso delle nuove tecnologie e apprendimento della lingua inglese.

Scuole dell'infanzia 1° Circolo Osimo
Italia, Osimo
www.auxischool.org/george/index.htm
armilottam@libero.it

Ridi e Trova Eldorado

Una meravigliosa Caccia al tesoro su e giù per la RETE. Il progetto nasce dalla necessità, attuale, di accostare i bambini al mezzo informatico permettendo loro un uso corretto. Il progetto ha inizio con l'allestimento di un laboratorio informatico, grazie al sostegno dell'amministrazione e dei genitori della scuola, nel quale vengono studiati spazi a 'misura di bambino', dove i piccoli utenti possono muoversi liberamente. Il passo successivo è l'ideazione di un piano didattico che preveda: l'ipotesi, la sperimentazione, la conoscenza. Il progetto è costituito da vari moduli - gioco, all'interno dei quali si sviluppano conoscenze dei vari programmi (ipertesti, power-point, ecc...) e delle diverse apparecchiature informatiche (macchine fotografiche digitali, scanner, stampanti, telecamere). Ogni modulo-gioco ha caratteristiche dettate dai campi di esperienza dei Nuovi Orientamenti del 1991 per la scuola dell'infanzia e la conoscenza e il superamento di ognuno di essi porta ad Eldorado, al tesoro nascosto che altro non è che la gioia e la scoperta dell'essenzialità di vivere insieme e amare gli altri.

Rocca Cinzia
Italia, Paderno Milanese
scuolauboldi@libero.it

TegnRom

Il progetto TegnRom, realizzato in Norvegia, è un corso formato da 4 CD-ROMs che mira ad aiutare i bambini che soffrono di sordità a sviluppare il linguaggio dei segni e a supportare i genitori di questi bambini a prepararsi al linguaggio gestuale.

Le attività presenti nei CD-ROMs sono divertenti e umoristiche. I bambini possono scegliere fra 3 differenti giochi per il computer e 3 argomenti diversi dove sono riportate tutte le istruzioni, i commenti e le storie illustrate con il linguaggio dei segni. Il progetto è speciale perché stimola l'interazione tra genitori e figli ed enfatizza attraverso l'umorismo una serie di attività. Questo lavoro è appoggiato dal governo. Il programma formativo è estensivo, dura 40 settimane e crea una richiesta per un'intera gamma di materiale educativo.

Møller kompetansesenter
Norvegia, Trondheim
http://statped.no/moller
olle.eriksen@ks-moller.no

Stroccofillo

Stroccofillo.it è un innovativo sito Internet di giochi linguistici e di scrittura creativa per bambini dai 5 ai 12 anni. Con Stroccofillo è possibile andare alla scoperta di giochi e filastrocche, di macchine trasformatrici e materiali da scaricare, di siti rodariani e curiosità linguistiche, di messaggi in versi e collegamenti davvero speciali. Il sito ha una grafica accattivante ed è stato progettato per poter essere consultato in maniera veloce dai bambini. Le attività sono organizzate in sezioni e sono state rese il più possibile interattive. Le letture sono accompagnate da suoni, immagini e piccole animazioni. Ci sono spazi per scrivere e disegnare e tutto quello che si fa può essere stampato oppure inviato via Internet ad un amico. I più veloci nei giochi entrano nella classifica dei migliori. Si può inoltre comunicare via Internet con Stroccofillo.

Lynx
Italia, Roma
www.stroccofillo.it
morena@linxlab.com

Didattica multimediale: "L'Antartide non è più così lontana"

La geografia è protagonista di questa iniziativa! Partendo da un progetto scolastico in cui interagiscono vari attori, quali allievi, insegnanti e genitori si è cercato di proporre la geografia combinandola con l'insegnamento dell'informatica di base, con l'utilizzo di software come word, excel, frontpage, powerpoint e photoshop. Gli studenti hanno analizzato la XVII spedizione in Antartide e l'hanno raccontata utilizzando i linguaggi dell'informatica apprendendo in questo modo una geografia più vicina a loro. Attraverso un testo narrativo, da loro prodotto, hanno concretizzato il loro lavoro in un cd-rom.

Scuola Elementare "Nostra Signora dell'Orto"
Italia, Udine
istnssignoraorto@libero.it

I bambini e l'ambiente

Che cosa succede quando le classi vanno a fare scuola nei parchi, quando i bambini si trasformano in esploratori? Basta una sola uscita e una documentazione video per mettere insieme un CD ROM!

L'idea base consiste nel portare i bambini delle scuole elementari e materne a incontrare le aree verdi della loro città, come gruppi di "esploratori" e "investigatori" che raccontano sul posto alla videocamera le loro scoperte e poi in classe rielaborano l'esperienza in vario modo, in direzione scientifica, narrativa, fantastica a seconda dei casi. Il progetto si svolge nell'ambito della normale attività scolastica, con l'intervento di un animatore esterno che conduce le singole esperienze e rende possibile, attraverso la sua presenza e la realizzazione di una adeguata documentazione, la comunicazione e il confronto tra le esperienze delle diverse scuole e classi.

Centro Sociale Coop Lombardia di Brescia
Italia, Brescia
www.paolobeneventi.it/html/bimbi_natura.html
paolobeneventi@tin.it

Categoria fino ai 15 anni

Superhighway Patrol

Il progetto Superhighway Patrol utilizza la tecnologia disponibile per permettere ai giovani nelle scuole di apprendere e iniziare a conoscere il mondo del lavoro.

Intraprendendo un gioco di ruolo, gli studenti lavorano con i veri professionisti che li seguono simultaneamente on line. Le categorie di lavoro che si sono prestate a questo progetto sono: uffici di polizia, vigili del fuoco, servizi sanitari, organizzazioni parastatali e organizzazioni ambientali.

Childnet International
United Kingdom, Cambridgeshire
www.superhighwaypatrol.net
david@warboys.org

Oltre la parola scritta: comunicare con il disegno

Costruire ponti tra le diverse culture superando le barriere linguistiche attraverso l'espressione grafica. Permettere anche ai più piccoli di partecipare al "gioco" della comunicazione globale.

L'idea alla base di queste attività è quella di offrire a tutti i bambini e ragazzi la possibilità di esprimersi e comunicare fra loro al di là delle barriere linguistiche, utilizzando il comune ed universale linguaggio dell'arte, supportati dalle tecnologie informatiche della comunicazione che permettono ai ragazzi di partecipare di sviluppare il loro progetto in rete e la possibilità di realizzarlo anche con studenti di altre nazioni, con culture e linguaggi differenti.

Kidlink-italiano
Italia, Monza
piasolo@tiscalinet.it

Una Chitarra per socializzare

La musica e le nuove tecnologie sono protagoniste di questo progetto!

Un nuovo modo di insegnare la musica a scuola in ore non curricolari evitando la noia del muretto ed il pericolo delle sale giochi grazie all'utilizzo delle nuove tecnologie: suonare la chitarra, cantando ed utilizzando il computer, per eseguire file midi, utilizzare software per comporre musica o karaoke. Scrivere pagine web che rappresentano spartiti musicali, abbinati alla loro base musicale queste sono le innovazioni che fanno della scuola un punto di riferimento per i ragazzi nelle ore extrascolastiche.

Scuola Media Statale 'Lodovico Pavoni'
Italia, Roma
www.romacivica.net/menas/chitarra
menas@romacivica.net

Il Progetto Pace MaMaMedia

Dopo il tragico attentato dell'11 Settembre l'intera popolazione americana e in particolare i bambini erano sotto choc, la società non poteva trovare programmi speciali adattabili per i bambini di 11 anni.

Il Progetto Pace MaMaMedia è nato per sopperire a questa mancanza realizzando programmi interattivi che incoraggiano i bambini a condividere dei progetti che esprimano le loro emozioni concernenti i temi della pace, della speranza, le paure e le loro idee in un ambiente on line sicuro, usando strumenti digitali.

MaMaMedia Inc.
USA, New York
www.MaMaMedia.com/HQ4Peace
ldit@MaMaMedia.com

Treasures of Uzbekistan

Un viaggio tra i tesori dell'Uzbekistan che ci vengono raccontati attraverso un interessantissimo sito internet.

Questo progetto è realizzato da una scuola dell'Uzbekistan mediante l'utilizzo delle tecnologie informatiche che hanno permesso la divulgazione della cultura del paese a molte persone che non lo conoscevano.

I ragazzi mediante la creazione del sito internet hanno imparato ad utilizzare il computer e i suoi linguaggi di programmazione.

Scuola Internazionale di Tashkent
Uzbekistan, Tashkent
www.uzbektreasures.com
galligandietz@hotmail.com

Didactica magna

Il progetto ha come fine quello di un potenziamento della didattica in tutte le discipline, con l'utilizzo costante delle nuove tecnologie, nella certezza che il processo di insegnamento-apprendimento, naturalmente e gradualmente, può svilupparsi con facilità, solidità e rapidità, proprio attraverso i preziosi strumenti del nostro tempo, ossia l'uso delle nuove tecnologie multimediali. Il progetto nasce dall'esigenza di proporre un percorso interdisciplinare e verticale di educazione linguistica orientata in senso logico per costituire un'intersezione tra gli insiemi dell'area linguistica, della matematica, dell'insegnamento scientifico e del sapere tecnico con l'ausilio del mezzo informatico. Il progetto viene sperimentato nel triennio della scuola media e nel biennio della scuola superiore.

S.M.S. "A.Velletrano"
Italia, Velletri
www.velletrano.it
maxgiovanni@tin.it

I Have a Dream.. Bridging Diversity, Building Peace

Prendendo spunto dalla celebre frase di Martin Luter King, questo progetto rappresenta una comunicazione online creata dai bambini di tutto il mondo, costruita intorno alle tematiche della tolleranza, della pace e della celebrazione delle diversità culturali. "I have a dream" è un punto di riflessione per gli studenti di tutto il mondo, è un'occasione per condividere la loro visione della pace e della speranza per il nuovo millennio creando, con il supporto del web, un messaggio di pace che si diffonde tramite scritti e disegni on line. Con il sito i bambini celebrano la diversità come un ponte per la costruzione della pace.

St. Elizabeth Catholic School
Canada, Ottawa
www.occdsb.on.ca/~sel/dream/dalia_naujokaitis@occdsb.on.ca

Solar Solutions

Un modo di cucinare davvero alternativo...questa è la proposta di Solar Solution !

Il proposito di questo progetto è promuovere un modo di cucinare solare nei paesi in via di sviluppo attraverso progetti, risorse degli insegnanti, e videoconferenze.

Gli studenti della scuola "Miami Country Day" hanno condiviso con altri studenti, anche di paesi stranieri, i loro risultati attraverso conferenze, video conferenze, e-mail, presentazioni e relazioni scritte. Gli studenti hanno formato una associazione senza scopo di lucro ed hanno raccolto fondi per fornire fornelli solari ai paesi in via di sviluppo. Questi programmi stanno continuando a crescere salvando le vite di centinaia di famiglie, fornendo lavoro alle donne e con un impatto positivo sull'ambiente locale .

Miami Country Day School
Florida, Miami
www.miamicountryday.org/acesgerberr@miamicountryday.org

City Under The Sea

'City Under The Sea' è un sito progettato per bambini di età 8-14 che usa la metafora di un mondo sott'acqua per portare informazioni ai bambini sugli eventi della Contea di Miami in modo divertente e con una grafica molto ricca. Sviluppato dagli impiegati della Contea di Miami-Dade County ed altri volontari, questo progetto intende valorizzare l'unico ambiente culturale per cui la città di Miami è conosciuta.

City Under The Sea è uno sforzo collaborativo che usa il talento dei bambini con uno staff di artisti che dedicano il loro tempo al progetto. Le creature del mare sono state nominate dai bambini! Lo stile artistico del sito porta le illustrazioni di un libro di favole per bambini. Il lavoro artistico è stato donato da un professionista che vive sull'oceano in Bulgaria, e che ha collaborato con i progettisti web per raggiungere un'alta rappresentazione estetica.

Miami Dade County
Florida, Miami
<http://kids.miamidade.gov/jxw@miamidade.gov>

Making Waves

Questo progetto rappresenta un ambiente di apprendimento on line per insegnare l'inglese agli studenti delle scuole elementari di nazionalità ebraica ed araba.

Si caratterizza per l'uso di strumenti informatici per l'apprendimento delle lingue, che danno luogo ad attività che motivano gli studenti ad apprendere con obiettivi raggiungibili. Il progetto sviluppa importanti abilità tecnologiche per studenti ed insegnanti. Esso comporta l'apprendimento pedagogico del linguaggio nelle classi delle scuole elementari abilitando gli insegnanti a rivoluzionare i loro metodi di insegnamento tradizionale. Una caratteristica del progetto è che si adatta a una varietà di studenti: di culture diverse, di varie lingue, con livelli di apprendimento diversi.

Snunit Center for the Advancement of Web-Based Learning
Israel, Gerusalemme
www.galim.org.il/waves
sarit@mail.snunit.k12.il

EuropeanKids

Il tema dell'identità e della diversità culturale sviluppato mediante un progetto collaborativo in rete tra scuole europee ed extraeuropee che propone sul web lavori prodotti dai bambini in lingua madre ed in lingua inglese - veicolo linguistico comune per le scuole partecipanti - ed ambienti interattivi da utilizzare in tempo reale.

Gli obiettivi del progetto sono quelli di pervenire ad un buon uso della multimedialità a scuola, di diffondere e scambiare conoscenza e cultura nonché creare e scambiare materiali didattici via Internet ed usufruire di nuove reti elettroniche da utilizzare attivamente

ISC 'Luigi Pirandello' di Pesaro
Italia, Pesaro

<http://scuole.provincia.ps.it/europeankids>
europeankids@provincia.ps.it

Imparo Giocando

L'esaltazione dello spirito di gruppo, la voglia di creare una scuola sempre più aperta al mondo esterno, alle comunicazioni e al confronto delle proprie esperienze attraverso l'uso delle tecniche multimediali, questo è l'obiettivo che si pone il progetto "Imparo Giocando".

Mediante un laboratorio multifunzione si cerca di coinvolgere il più possibile gli studenti che hanno bisogno di aiuto e che non sempre trovano nell'ambiente familiare e nei coetanei la disponibilità all'ascolto e al confronto positivo.

Scuola Media Statale "J. J. Winckelmann
Italia, Roma

<http://members.xoom.virgilio.it/impargo/index.htm>
mt.cavallari@tin.it

New Millennium Electronic Magazine

Un giornale elettronico davvero particolare, realizzato da studenti che hanno un'età compresa fra i 9 e i 12 anni della scuola primaria del Costa Rica che permette la creazione di una comunità di editori virtuali!

Il progetto massimizza l'uso degli strumenti telematici per incoraggiare la socializzazione e le ricerche. Le produzioni che i ragazzi intraprendono creando gli articoli li mettono in una posizione di utenti attivi e non solo passivi, insomma utenti della tecnologia digitale.

Omar Dengo Foundation
Costa Rica, San José
www.fod.ac.cr/revista/
Clotilde.Fonseca@fod.ac.cr

MatMice: Free Homepages for Kids

Il progetto "MatMice" fornisce pagine web gratuite ai bambini, usate da circa 200,000 piccoli utenti in oltre 150 paesi del mondo.

L'innovatività tecnologica del sito rende facile creare una pagina web scegliendo figure e testi scritti e non richiede una grande conoscenza tecnica. La peculiarità del progetto è che semplifica le tecnologie esistenti permettendo ai bambini di 6 anni di creare la loro pagina web. MatMice è unico perché sviluppato da giovani; anche le pubblicità sono divertenti al contrario di quelle per adulti talvolta noiose. Il progetto non ha alcun incentivo finanziario ma è fatto volontariamente e senza scopo di lucro.

MatMice Technologies
Australia, Newcastle
www.matmice.com/
boyd@idl.net.au

Categoria fino ai 18 anni

Values: European Schools Working Together

Un sito educativo che diffonde valori quali la pace, i diritti umani, il dialogo interculturale, la difesa ambientale, la lotta al razzismo e alla xenofobia e promuove l'acquisizione di competenze interculturali da parte di allievi e allieve, insegnanti ed altre figure professionali che operano nel campo dell'istruzione. Promuove il rispetto e la comprensione reciproca tra soggetti diversi per contesto linguistico e socioculturale, la parità di diritti e di opportunità di ognuno e la valorizzazione delle diversità di cui ogni individuo è prezioso portatore, in modo da facilitare la convivenza democratica e civile tra i diversi soggetti che compongono l'Europa.

Scuola Media Dante Alighieri di Spoleto
Italia, Spoleto
<http://landsofshadow.medialighieri.it/>
maria.blasini@tin.it

Living Heritage

Un modo originale per descrivere le bellezze di un territorio bellissimo: la Nuova Zelanda. Eredità Vivente, questo il nome del progetto, aiuta a catturare e a preservare l'eredità della Nuova Zelanda attraverso contenuti digitali creando una banca dati "vivente" delle originali risorse dell'eredità. Le scuole vengono incoraggiate a scoprire un'eredità quale fonte di tesoro presente nella loro comunità come costruzioni, territori, flora e fauna del luogo, persone, eventi, caratteristiche geografiche, attività industriali locali o produzioni letterarie. Successivamente dopo aver effettuato questa ricerca i ragazzi creano un sito web, risorsa della scuola sia in lingua inglese che in quella Maori.

2020 Communications Trust
Nuova Zelanda, Wellington
www.livingheritage.org.nz
lucy@tki.org.nz

Eno-Enviroment On line

L'ambiente è protagonista di questo progetto!

Le scuole ENO studiano insieme l'ambiente, come un'unica comunità web, raccolgono dati dai loro ambienti locali e li analizzano. Il progetto unisce le scuole attraverso il mezzo tecnologico nonostante le differenze culturali esistenti tra gli studenti. Si realizza in questo modo un apprendimento collaborativo tra gli studenti che si scambiano le informazioni trovate l'un l'altro mediante l'uso di internet e di strumenti digitali.

Eno School District
Finlandia, Eno
<http://eno.joensuu.fi/>
mika.vanhanen@joensuu.fi

Categoria fino ai 29 anni

Kidspace: un luogo per bambini dove pubblicare e condividere

Kidspace è un unico ambiente on line che permette ad insegnanti e studenti di collaborare in progetti globali fornendo un'ampia gamma di funzioni facili da usare. Kidspace è un progetto creativo e innovativo che sta aiutando i bambini della scuola secondaria ad essere coinvolti in un dialogo globale primariamente tramite e-mail, pagine web e IRC. Gli studenti e gli insegnanti pubblicano e condividono il loro materiale sul web creando pagine che contengano immagini, suoni, brevi animazioni, testi e video. Gli studenti possono inoltre interagire con altri inserendo, con l'approvazione di diversi moderatori, commenti e annotazioni nelle pagine web.

Kidlink
Norvegia, Arland
www.kidlink.org/kidspace
bthu@kidlink.org

S.O.C.K.S. (Student Oriented Conservation Project for K-12 Students)

L'acqua e le nuove tecnologie è il tema di questo progetto. Operazione SOCKS è un progetto ideato da studenti per promuovere l'educazione sulla conservazione, la gestione e il controllo della qualità delle acque del fiume St. John e dei laghi locali nella Contea di Seminole. Gli studenti hanno analizzato il tema dell'acqua come risorsa limitata creando pagine web e video. Inoltre mediante strumenti digitali stanno cercando di contribuire a proteggere lo spartiacque locale.

Millennium Middle School
USA, Sanford
www.millennium.scps.k12.fl.us/socks.html
Rosemary_Shaw@scps.k12.fl.us

Friends and Flag

La missione di amici e bandiere è la creazione di una cittadinanza globale realizzata mediante l'utilizzo delle nuove tecnologie che facilita la collaborazione tra i giovani fornendo un supporto significativo attraverso l'uso della posta elettronica e di siti web. Inoltre con questo progetto si incoraggiano gli studenti al rispetto reciproco, alla tolleranza e al rispetto della diversità culturale.

Amici e bandiere
Israele, Katzir
www.friendsandflags.org

Building Bridges usando la ICT e l'apprendimento basato sui progetti

Questo progetto attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie stabilisce una rete di comunicazione tra la popolazione giovane e quella adulta della Macedonia e dell'Albania, permettendo uno scambio culturale tra i due paesi. L'unicità del progetto è la forte rete di giovani dell'Albania e Macedonia che è stata creata, la quale sta prendendo iniziative di auto governo e auto conduzione al fine di sostenere la struttura di cui fanno parte. Mediante le nuove tecnologie questi ragazzi stanno informando istituzioni e comunità commerciali per trovare fondi e risorse per la cooperazione futura e per perseguire i loro obiettivi.

iEARN Macedonia
Macedonia, Bitola
www.imor.org.mk/programmes/bridges
jovej@freemail.com.mk

Scuola@Bardi

Le nuove tecnologie permettono lo sviluppo dell'istruzione!

Il progetto consiste nell'offrire la possibilità a studenti residenti in zone disagiate di seguire le lezioni on line evitando di dover viaggiare ogni giorno. In questo modo si incrementa la partecipazione scolastica dei giovani mediante l'elaborazione e la sperimentazione di un modello didattico ed organizzativo on line, la produzione di materiali didattici fruibili in rete e l'adozione delle metodologie e delle tecnologie dell'apprendimento a distanza.

Ass. Politiche Scolastiche
Italia, Parma
web.ltt.it/progettobardi/indice.htm
c.filippini@provincia.parma.it

La Bottega della Comunicazione e della Didattica

Un laboratorio di sperimentazione cooperativa di nuove tecnologie didattiche che si rivolge ai ragazzi in difficoltà. Gli studenti sono i veri protagonisti di questo percorso, in quanto tutti i prodotti, con il coordinamento dell'insegnante e la collaborazione dei tutors sono ideati, progettati e realizzati interamente da loro. Attraverso quest'attività gli studenti acquisiscono la capacità di realizzare CD Rom, un giornalino elettronico, degli spot video, dopo averne steso la mappa concettuale, che li abitua maggiormente alla logica ed alla chiarezza delle successioni degli avvenimenti.

Ufficio Scolastico Regionale -
Centro Servizi Amministrativi di Napoli
Italia, Napoli
www.bottegadcd.it
bottegadcd@libero.it

Altrascuola

Un innovativo sito internet per la scuola aperto a tutti coloro che vogliono prendervi parte. Si pone come obiettivi la realizzazione di materiali selezionati archiviati in base a chiavi significative, segnalazioni ragionate, lezioni multimediali e la creazione di una mediateca.

Ricco dal punto di vista dei contenuti e per il livello di approfondimento delle rubriche. Fondamentale dal punto di vista tecnologico la scelta di realizzarlo con PHP Nuke: un content manager innovativo diffuso in licenza GPL

Lynx
Italia, Roma
morena@lynxlab.com
www.altrascuola.it

A prender TV Internet and TV from home to the Classroom

Questo progetto è il primo programma educativo in Colombia per introdurre la televisione e internet come strumenti di apprendimento per gli studenti.

E' una esperienza di apprendimento mirata a facilitare e rafforzare il processo di apprendimento dei bambini svantaggiati. Usando Internet come un ponte tra contenuti educativi televisivi e programmi scolastici il progetto promuove l'uso delle tecnologie comunicative come strumenti complementari in classe e si concentra su 3 aree lavorative: sulla produzione e trasmissione di programmi televisivi educativi; sull'interazione dei bambini con i suoi contenuti mediante guide didattiche forum giochi ed esercizi che si trovano sulle nostre pagine web e sulla promozione di strategie per risolvere i conflitti usando i media come supporto.

Fundación Imaginario
Colombia, Bogotá
www.citurna.2y.net/aprendertv
aprendertv@cablenet.co

World InfoZone

Notizie, attualità ed informazioni storiche su tutti i paesi, con circa 70 servizi speciali su determinati paesi, compresi quelli dell'Unione Europea e dei suoi membri futuri. WorldInfoZone fornisce collegamenti a siti che riguardano 34 aree di interesse: arte, cibo, musica, salute, musei, film, libri, sport, natura. I contenuti sono aggiornati ogni mese.

World InfoZone Ltd
United Kingdom, Londra
www.worldinfozone.com
Teresa.Read@worldinfozone.com

Schools Online - Macedonia

Il progetto fornisce l'accesso a internet a 3000 bambini di 5 scuole elementari in Macedonia, ed ha permesso ai piccoli utenti macedoni di collegarsi con il mondo intero mentre erano nel mezzo di una crisi militare ed economica.

Questo progetto è stato realizzato in partnership con le Scuole Online delle ONG Statunitensi che hanno permesso la comunicazione mediante le tecnologie in un momento davvero difficile.

SVEST
Macedonia
Naskov@aol.com

Pollution a Global Threat to the environment

L'inquinamento ambientale è un problema che affligge la nostra società. Questo progetto, attraverso un sito internet dedicato, ha come obiettivo quello di accrescere le informazioni sulle minacce ecologiche che si stanno riversando sulla Terra.

Approfondendo i fattori di inquinamento ambientale si vuole creare una maggiore consapevolezza su questi temi tra gli utenti e si vogliono spronare soprattutto i giovani a rispettare maggiormente la natura.

Sigit Adinugroho
Indonesia, Medan
<http://library.thinkquest.org/C0111040>
sigit_adinugroho@hotmail.com

The teacher list

Un passaggio di informazioni informale tra gli insegnanti al fine di essere sempre aggiornati su temi di ogni genere. Un connubio perfetto tra le nuove tecnologie e la voglia di apprendere e conoscere sempre nuove cose!

L'idea di un insegnante partito con una mailing list di 45 persone che si è accresciuta fino a raggiungere un bacino di 1900 insegnanti iscritti che divulgano le loro conoscenze anche ai loro studenti.

The Teacher List
Canada, Edmonton
www.theteacherlist.ca
resco@interbaun.com

La mela di Newton

Un sito web d'interesse scientifico e tecnologico, autonomamente ideato e concepito da un ingegnoso studente di 15 anni. Concepito come comunità virtuale per utenti comuni, studenti ed addetti ai lavori, si articola in varie sezioni per presentare argomenti d'attualità, di divulgazione, informazione, didattica, comunicazioni di scienza, di tecnologia e multimedialità.

Massimiliano Picone
Italia, Roma
www.applenewton.it
max@applenewton.it

CrossOver – Rete per la Cultura giovanile

La musica è protagonista di questo progetto! CrossOver sostiene la cultura giovanile, specialmente la musica, rispecchiando il lavoro di giovani musicisti, offrendo loro possibilità di preparazione e di interazione tra di loro e con le istituzioni mediante Internet. A questo progetto lavorano circa venti editori scrivendo rassegne su Cd Rom e concerti, facendo interviste, offrendo strumenti di educazione per i musicisti, dando supporto tecnico, cercando musicisti e gruppi interessanti, riflettendo su nuove idee per la cultura giovane o ricercando nuovi talenti per collaborare.

Ludwig, Roland
Germania, Leipzig
www.crossover-agm.de
crossover.netzwerk@t-online.de

SMART (Sistema Marino Automatico di Rilievo Telemetrico)

Turismo e nuove tecnologie sono i temi protagonisti di questo progetto. L'idea è nata da una richiesta del Comune di Sanremo alle scuole per avere a disposizione alcuni dati climatici da inserire sul proprio sito web. L'obiettivo primario del progetto è quello di conoscere la temperatura dell'acqua del mare durante tutto l'anno. Questa attività è un mezzo per dare un'utilità sociale alle esercitazioni di laboratorio che vengono proposte agli studenti, inoltre la scuola collabora con gli Enti Locali per fornire servizi on line da utilizzare a scopo informativo e turistico.

I.P.S.I.A.
Italia, Sanremo
<http://web.rosenet.it/ipsia.sr/smart.htm>
silv.arn@libero.it

Vivernet

VIVERNET è un progetto ambizioso che incoraggia e attrae idee o iniziative che hanno una relazione con il campo tematico del commercio elettronico, dell'educazione e preparazione al lavoro elettronico della cultura e delle tradizioni, mediante strumenti digitali, sistemi multimediali o altre tecnologie e attraverso un team di 20 esperti pluridisciplinari facenti parti di centri informatici e squadre itineranti che supportano le attività.

Ana M. GÓmez AntÚnez
Spagna, Merida
www.vivernet.com
programas24@ect.juntaex.es

The Catalyst Initiative

Catalyst è una collezione integrata di risorse e strumenti sviluppati per aiutare gli educatori dell'università di Washington a rendere efficace l'uso della tecnologia nell'insegnamento. Viene incontro alle necessità dei professori e degli studenti fornendo un efficace e integrato campo educativo tecnologico, riducendo i costi, mettendo a disposizione robuste tecnologie educative che sono costruite per integrarsi con le infrastrutture informatiche, inclusa l'autenticazione (UWNetID), sistemi di assemblaggio dei file, sistemi informativi, e un sistema portale universitario (MyUW) nonché una serie di strumenti basati sul Web e risorse che possono essere usate da chiunque per una varietà di propositi.

University of Washington
USA, Seattle
<http://catalyst.washington.edu/>
mfarrell@u.washington.edu

Real@thelighthouse

Questo progetto ha uno specifico obiettivo per i giovani che è quello di sviluppare modi innovativi di usare gli interessi personali e gli obiettivi dei giovani come un "uncino" per coinvolgerli nell'apprendimento. Una significativa componente di Real è stata quella di provare a migliorare i livelli di partecipazione dei giovani ed i risultati da loro raggiunti assicurando un eguale accesso alla tecnologia per tutti.

Scottish Enterprise Glasgow
United Kingdom, Glasgow
www.intoreal.com
keith.falconer@scotent.co.uk

EE Zone

L'obiettivo del progetto è la creazione di 4-5 giochi Flash interattivi e ambientali, divertenti e informativi. Giocando con questi giochi gli utenti diventano consapevoli dell'impatto dell'attività umana sull'ambiente. Ogni gioco si concentra su un diverso argomento ambientale. I temi riguardano l'agricoltura, le erosioni e la qualità delle acque. Essi vengono affrontati separatamente in differenti gruppi. Il sito include piani di lezione per insegnanti per assisterli a creare una completa esperienza educativa per una varietà di ambienti didattici.

Athens District High School
Canada, Athens
www.ucdsb.on.ca/athens/eezone/index.htm
mackinnons@ucdsb.on.ca

UNITeS Global University Network

United Nations Information Technology Service (UNITeS) realizza rapporti di partenariato a livello globale con università di tutto il mondo con lo scopo di costruire una rete mondiale di università che metta gli studenti di ogni parte del mondo in grado di dedicare parte del loro tempo in programmi di volontariato in cui essi possano porre le loro capacità e conoscenze sulle nuove tecnologie a disposizione della crescita economica, sociale e culturale dei paesi in via di sviluppo. Lo scopo di fondo è la riduzione del Digital Divide, la nuova frontiera della povertà che oggi separa i paesi sviluppati dai paesi non sviluppati.

United Nations Information Technology Services
Germani/Bonn
<http://www.unites.org/>
georg.eichhorn@unvolunteers.org

Woodl@nd Network

Un progetto interattivo, sviluppato con il supporto delle più moderne tecnologie informatiche, rivolto a studenti di scuole elementari e medie che seguono corsi online, sviluppano elevate capacità di ricerca e diventano editori trasferendo sulla rete le loro conoscenze acquisite sul campo. La rete diventa la cruciale interfaccia fra attività di ricerca e attività di diffusione e condivisione della conoscenza.

Vaxjo Katedralskola
Svezia Vaxjo / Kronoberg
<http://www.skolweb.vaxjo.se/biowindows>
hans_willstedt@katedral.vaxjo.se

Community Led Environment Action Network

Un vasto programma nazionale che affronta le questioni fondamentali della tutela ambientale e dello sviluppo sostenibile. La rete viene usata come tramite per la condivisione di opinioni e idee che affrontano questi due problemi fondamentali, ponendo le basi per concrete linee di policy-making a livello esecutivo. Inoltre, il programma si pone come obiettivo la realizzazione di relazioni e collaborazioni di tipo transnazionale, partendo dal convincimento che oggi più che mai questioni come quelle ambientali vadano affrontate globalmente, nella misura in cui l'ambiente è un bene che appartiene non a un singolo individuo, bensì è una risorsa di ciascuno di noi. Pertanto, ed è questa l'idea di fondo, ci dobbiamo sentire partecipi di questa missione di protezione dell'ambiente.

Development Alternatives
India/Quatab
<http://www.cleanindia.org/>
cleanindia@sdalt.ernet.in

The Impact of HIV/ AIDS in Katutura

Questo progetto si articola in un sito web che focalizza l'attenzione sulla situazione che c'è in alcune città del Sud Africa e nella capitale della Namibia a causa del dilagante morbo dell'AIDS.

Nel sito si illustrano i programmi di prevenzione della malattia, le sue cause e i possibili rimedi. Si attuano forum tra utenti telematici-pazienti e farmacisti e medici che danno luogo a dibattiti sul tema. Con questo progetto si vogliono educare i giovani, soprattutto, a prevenire questa terribile piaga della società.

SchoolNet Namibia
Namibia, Windhoek
www.schoolnet.na/projects/Katutura_AIDS/
ebben@schoolnet.na

Categoria lavoro

FREE E-Learning Charity Portal.

Questo progetto è un portale caritatevole per favorire l'apprendimento degli studenti bisognosi, fornendo corsi gratuiti di scienze, computer e inglese a tutte le persone nel mondo che lo necessitano. Esso fornisce anche vendite di certificazioni quali ECDL, MCSE, Oracle e CISCO attraverso i suoi affiliati. Il portale attribuirà un minimo onorario a coloro che hanno la possibilità di pagare. Il denaro raccolto sarà usato esclusivamente per installare collegamenti telematici nelle scuole ed istituzioni nelle aree rurali in diverse parti del mondo come in India, Africa, Bangladesh e China. La tecnologia utilizzata in questo progetto include seminari attivi, supporti audio, video e testuale in tempo reale.

Izhar Haq
UAE, Abu Dhabi
www.onedirham.com
ihaq@onedirham.com

Skillpass

Skillpass rappresenta il primo e più significativo intervento di formazione in modalità e-learning in Italia. Il Progetto Skillpass nasce dall'esigenza di contribuire alla riduzione dello skill shortage che limita la crescita della nuova economia in Italia. La sua mission è quella di favorire l'incontro tra la domanda e l'offerta di lavoro attraverso lo strumento diretto della formazione. Skillpass è sicuramente l'unico progetto in Italia che può vantare di aver provato direttamente le principali piattaforme tecnologiche di erogazione di corsi.

Skillpass S.P.A.
Italia, Roma
www.skillpass.it
beatrice@skillpass.it

OrphanIT e Centri GLOW ICT

Questo progetto ha come protagonisti le nuove tecnologie e gli orfani che risiedono nelle Filippine. La società che ha ideato quest'attività ha come obiettivo l'educazione degli orfani e l'impiego dei giovani presso telecentri per fornire servizi di compravendita on line.

OrphanIT
Filippine, Manila
http://www.orphanit.com/
simon@solvepoverty.com

EduSol

L'energia solare è fondamentale per quelle scuole nelle aree rurali isolate dei paesi in via di sviluppo dell'America Latina dove non c'è nessuna connessione con le cabine elettriche, favorendo l'utilizzo di materiali educativi su CD-Rom dove anche i libri scarseggiano. Con questo progetto, Enersol, una organizzazione di sviluppo internazionale non-profit fondata nel 1984 e che ha la sua base nel Massachusetts, mette in atto programmi che prevedono il riciclaggio dell'energia per il miglioramento della qualità della vita nei paesi rurali dell'America Latina proteggendo allo stesso tempo l'ambiente del globo, a partire proprio dall'offerta di materiali educativi ai ragazzi e ai giovani, che resterebbero altrimenti esclusi dai benefici della società dell'informazione.

Enersol
Honduras
http://www.enersol.org/
enersol@igc.org

Academos e-mentoring program

Un programma specifico rivolto ai giovani canadesi per la ricerca del loro futuro lavoro. Un lavoro che deve essere adeguato alle loro esigenze e aspettative. E' così che attraverso l'uso delle più moderne tecnologie dell'informazione i giovani hanno la possibilità di seguire corsi online di pre-orientamento al mondo del lavoro con elevato grado di interattività.

College de Bois-de-Boulogne Montreal
Canada-Quebec
http://www.academos.qc.ca/
clegare@academos.qc.ca

Bongo District Hiv/Aids And Technology Youth Center

Il centro giovanile di Bongo per l'hiv/aids e la tecnologia mira a insegnare ai giovani del Bongo nozioni sull'hiv/aids attraverso i computer. I giovani acquisiscono importanti abilità lavorative mentre allo stesso tempo creano i materiali di formazione sull'hiv/aids che saranno usati all'interno della comunità dagli educatori e da altra gente. Il centro inoltre fornisce risorse sull'hiv/aids e mette a disposizione anticoncezionali, creando così un forte nesso tra quanto insegnato e quanto fatto in pratica. È un posto sicuro per i giovani che vengono a fare domande sull'hiv/aids così come per partecipare alla lotta contro aids acquisendo competenze informatiche.

Bongo district assembly and peace corps ghana
Bongo Upper east region
http://www.e-greenstar.com/ghana/bongo
dkurshan@yahoo.com

Katha's IT Challenge 2010

Katha's IT Challenge 2010 crea speranze e opportunità di vita per i poveri, specie bambini e giovani donne, forgiando un futuro alternativo e rivitalizzando la comunità attraverso l'informazione tecnologica cooperativa. L'idea è apprendere facendo. I bambini a Katha sviluppano materiali di insegnamento/apprendimento, imparano a disegnare, dipingere e progettare sul computer. Pensano e pianificano progetti urbani per le case della nostra comunità, apprendendo abilità sofisticate quali CAD e software relativi, e imparano ad usare dati gestionali ed altri pacchetti software finanziari.

Katha
India New Delhi
www.katha.org
geeta@katha.org

Power Up Bremen

Power up fornisce ai giovani opportunità di apprendimento in un ambiente dove ci sono computer, dove sono a contatto con mezzi digitali per accrescere la loro fiducia in se stessi e l'autostima, per fornirgli abilità che facilitino la loro entrata nell'ambiente di lavoro e per adottare la loro partecipazione sociale e integrazione su livelli differenti. I principi fondamentali del progetto sono la partecipazione, l'integrazione e la prevenzione. Le classi, i progetti e il tempo in laboratorio sono i tre principali componenti del progetto.

Gruppo di Ricerca nelle Telecomunicazioni
all'Università di Bremen - Brema Germania
http://www.fgk.informatik.uni-bremen.de/
WELLING@TZI.DE

Academy For Sustainable Habitat Research And Action (Ashra)

Academy for sustainable habitat research and action (ashra) è un programma volto a formare futuri professionisti, attraverso informazioni sulle aree di costruzione, delle tecnologie e mediante il supporto per progettazioni strategiche che tengano anche conto del fondamentale tema della tutela dell'ambiente e dello sviluppo sostenibile.

Anagpur Building Centre
Ashra/ India
http://www.anangpur.com/
anillaul@vsnl.com

Nepal ICT project

L'obiettivo del progetto è permettere agli studenti e ai giovani di sfruttare le opportunità messe a disposizione dalla espansione a livello mondiale delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICTS) e ridurre la povertà attraverso la conoscenza, la creazione e la realizzazione della giustizia sociale. Il progetto fornisce educazione e servizi sulla tecnologia del computer e internet a studenti e giovani, molti dei quali non sono in grado di accedere ad un computer o ad attrezzature ICT, per renderli in grado di usarli.

Committee for the promotion of Public awareness
and development studies - Nepal/Kathmandu
http://www.interconnection.org/coppades
ncoc@ntc.net.np

Stagionet

Questo progetto ha portato alla realizzazione di un archivio delle opportunità di lavoro stagionali nella riviera romagnola, in Italia e all'estero. Offre un ampio indice di riferimenti a siti Internet utili nei settori del lavoro, orientamento e turismo giovanile. I destinatari del progetto sono: giovani a bassa scolarità, minori a rischio, giovani appartenenti a nuclei mono-parentali, giovani in aree urbane svantaggiate, giovani in aree urbane spopolate, animatori, educatori, operatori dei servizi di orientamento, formatori. In questo modo il progetto, attraverso l'uso delle nuove tecnologie, svolge un'importante ruolo di inclusione sociale rispetto a quelle frange marginali della nostra società.

Cooperativa Sociale Libra
Italia/Ravenna
http://www.tomware.it/webs/sisifo.nsf
libra@cooplibra.it

NairoBits

NairoBits insegna ai giovani Africani di aree povere abilità informatiche e creative di web design, permettendogli di esprimersi tramite Internet e preparandoli per il mercato del lavoro. Il progetto NairoBits fu fondato nel 1999 per realizzare progetti culturali che creano canali di comunicazione fra l'Africa e il resto del mondo, migliorando così l'immagine dei media Africani.

Nairobits
Kenia/Nairobi
http://www.nairobits.com/
natasja@nairobits.com

Canllaw Online

Un ricco sito internet che fornisce informazioni su 10 argomenti: educazione, impiego e formazione, ambiente, mondo, Europa, Regno Unito e Wales, famiglia e relazioni, salute, casa, legge e diritti, denaro, sport e divertimento. Ci sono anche 300 collegamenti a organizzazioni che danno ulteriori informazioni. Altre sezioni del sito includono una sezione bilingue che da notizie giornaliere ed in cui la gente può lasciare il proprio punto di vista partecipando ai forum online.

Canllaw Online Cyf
UK/Caerphilly
http://www.canllaw-online.com/
elenjones@canllaw-online.com

Rwanda rural rehabilitation initiative

Questo progetto usa la tecnologia dell'informazione (ICT) per preparare i giovani che sopravvissero al genocidio del 1994 in Ruanda all'uso di applicazioni informatiche mediante l'installazione di centri di formazione nel paese. In questo modo i giovani acquisiscono abilità informatiche e trovano impieghi sia nel settore pubblico che privato. Il progetto usa vecchi computer riciclati e affronta il problema della frattura digitale tra persone ricche e persone povere dando la possibilità a coloro che non posseggono i mezzi necessari di accedere all'uso dei computer.

Cyber host- rwarri project
Republic of Rwanda
deniseodhiambo@yahoo.co.uk

Creation of employment opportunities for socially...

Il tema protagonista di questo progetto è la creazione di opportunità di lavoro nel settore delle nuove tecnologie destinate alle categorie povere e deprivate della società nonché alle donne in India. Infatti, le donne stanno già lavorando attivamente nelle aree dello sviluppo software, e i requisiti di base per lavorare in questo settore sono buone abilità analitiche, efficienza ed un linguaggio internazionale come l'inglese. La rete tra il gruppo di donne ed altri gruppi volontari che si è creata ha permesso un concreto aiuto alle persone povere mediante la loro assimilazione in uno spazio di lavoro.

Datamation Foundation
India/New Delhi
<http://www.datamationindia.com/>
csharma@giasd101.vsnl.net.in

Flashgiovani

Flashgiovani.it è un'opportunità per i giovani di mostrare il proprio talento acquisendo una professionalità emergente: il giornalista on-line.

È un magazine telematico gestito dai giovani e rivolto ai giovani stessi. Uno strumento di partecipazione giovanile alla vita cittadina, una concreta opportunità per i ragazzi di mostrare il proprio talento e di esprimere la propria creatività, acquisendo una professione emergente, quella del giornalista on-line. In tal modo viene offerto un servizio utile alla collettività studentesca: informazioni sulle principali tematiche di interesse giovanile, avvicinamento al mondo del lavoro, uno spazio per raccontarsi, conoscersi e comunicare e valorizzare la creatività artistica giovanile.

Comune di Bologna
Italia, Bologna
<http://www.flashgiovani.it/>
Doriana.bortolini@comune.bologna.it

Job Search Skills

Il progetto è una risposta concreta alla necessità dei giovani laureati di disporre di strumenti efficaci di ricerca della prima attività lavorativa. In questo senso, attraverso i corsi interattivi di Job Search Skills i ragazzi apprendono e sviluppano tecniche di comunicazione dinamiche ed interattive adatte alle loro capacità e agli studi che hanno compiuto, divenendo in questo modo maggiormente consapevoli e responsabili del ruolo che essi hanno nel processo di creazione dell'offerta di lavoro.

Ilasallecampus
Canada/Montreal
<http://www.ilasallecampus.com/>
rgill@ilasallecampus.com

Narrowing the digital divide

Il progetto si prefigge di sviluppare alte professionalità nell'uso degli strumenti tecnologici da parte delle giovani generazioni che vivono in zone isolate e rurali del Paese. Ancora una volta, e in modo assai concreto, le nuove tecnologie vengono concepite come fondamentale strumento di inclusione sociale e di lotta al divario digitale fra i ricchi e i poveri, e fra le diverse generazioni. In questo modo i giovani, che mai prima avevano visto un computer, acquisiscono consapevolezza dei propri mezzi e riescono a sconfiggere quegli stereotipi che li ghettizzano ai margini della società. L'obiettivo finale è quello di dare a questi giovani concrete possibilità di inserimento nel mondo del lavoro, concepito come vero e proprio strumento di emancipazione sociale.

Vaancha Ict Association
India/New Delhi
<http://www.vaanchaict.org/>
bkverma100@hotmail.com

Takingitglobal

Sviluppato interamente da giovani ragazzi, il sito internet TakingITGlobal.org è una vibrante e interattiva comunità globale virtuale di giovani provenienti da più di 190 paesi, che condividono prospettive, si confrontano su idee, visioni e che collaborano per la realizzazione di progetti internazionali che affrontano problemi globali, con lo scopo di creare forze di cambiamento positivo.

Takingitglobal Youth association
Canada/Toronto
<http://www.takingitglobal.org/>
nick@takingitglobal.org

Network of young entrepreneurs and Company laboratories

Progetto di sviluppo di piccole imprese per mezzo di un sistema di abilitazione e l'impiego congiunto di strumenti di comunicazioni di massa, utilizzando come base la televisione e la piattaforma di e-learning. Gli obiettivi del progetto sono molteplici: generare posti di lavoro e aumentare autostima in quei giovani che non hanno avuto accesso agli strumenti di sviluppo, conoscenza e finanziamento; utilizzare i mezzi di comunicazione per familiarizzarsi con le nozioni in maniera gratuita, impiegando mezzi di massa, in primo luogo la televisione e in secondo luogo, come complemento, Internet; formare nuovi leader che possano diventare i veri autori del cambiamento nel futuro di ogni Paese, con aiuto e sostegno dei settori pubblico e privato.

Organizzazione degli Stati Americani
America Latina
www.ybiz.net
alberto@ybiz.net

Indice

- 3 Una sfida per ridurre il divario digitale
Walter Veltroni
 - 4 Per costruire un mondo migliore attraverso le tecnologie informatiche
 - 5 Frontiere vecchie e nuove per l'educazione nel mondo
Tullio De Mauro
 - 6 Le persone al centro dell'azione
Alfonso Molina
 - 7 Giovani "navigatori" di oggi, cittadini di domani
Mariella Gramaglia
- Progetti finalisti
- 8 Categoria fino a 10 anni
 - 11 Categoria fino a 15 anni
 - 13 Categoria fino a 18 anni
 - 15 Categoria fino a 29 anni
 - 18 Categoria lavoro
 - 22 Ringraziamenti

Ringraziamenti

Comune di Roma

Walter Veltroni
Sindaco

Mariella Gramaglia
Assessore alla Semplificazione
e Pari Opportunità

Francesco Cioffarelli
Assessore alle Politiche
del Personale

Maria Coscia
Assessore alle Politiche
Educativa e Scolastiche

Luca Odevaine
Vice Capo di Gabinetto

Carlo Mazzola
Direttore Dipartimento Reti
Informative e Servizi Tecnico
Logistici

Miriam Valentini
Direttore Dipartimento
Semplificazione Amministrativa
e Comunicazione

Sebastiano la Spina della
Cimarra
Dirigente al Cerimoniale

Roberto Benini
Ufficio Stampa

Matteo Rebesani
Segreteria del SindacoConsorzio

Gioventù Digitale

Tullio De Mauro
Presidente

Mirta Michilli
Direttore Generale

Romano Santoro
Coordinatore Scuole

Silvia Celani

Giovanni Serra

Michela Del Fante

Alberto Nardelli

Giuliano Gennaio

Laura Di Massa

Cecilia Stajano

Diego Giacani

Enrica Parenti

Manuela Martina

In collaborazione con

Università di Edimburgo

Itinera Comunicazione
Ufficio Stampa

Istituto Mides
Progettazione Allestimenti

EtCompany
Agenzia di Viaggio

Opera
Progetto Grafico e design

EUrope On Line
Sito Internet

Partner Generali
Poste Italiane
Compulab
Oracle
Tim
Unisys
Infodev
Ibm
Atac
Acea
Sita

Un ringraziamento particolare a:

Giulio De Petra, Giuseppe Marucci, Cristina Selloni, Rossana Calistri, Emilia Maturi, Luisa Paciotti, Maria Rosaria Ridolfi, Mercedes Fuertes, Marisa Lucentini, Mario Nardi e tutto il suo ufficio, Angelo Baiocchi e per l'ideazione, la promozione e la realizzazione del workshop "Searching and Encouraging Synergies for a Stronger Global e-Inclusion Movement" il prof. Alfonso Molina.