

GLOBAL JUNIOR CHALLENGE 2004
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

COMUNICATO STAMPA

Oltre 6000 giovani di diverse nazionalità attesi e ospitati a Roma per partecipare alle quattro giornate dedicate alla terza edizione del concorso mondiale Global Junior Challenge. Dal 16 al 19 novembre non solo attività e appuntamenti per i giovani coinvolti nella fase finale del concorso, ma anche convegni e workshop tra esperti internazionali per concordare insieme strategie per l'inclusione sociale.

PERCHÉ IL GLOBAL JUNIOR CHALLENGE

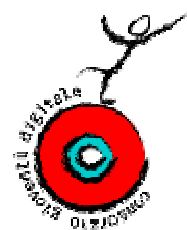
Il Global Junior Challenge, giunto alla sua terza edizione, è un concorso internazionale che premia progetti innovativi che utilizzano le più moderne tecnologie informatiche nel campo dell'educazione e della formazione dei giovani. Il concorso, promosso dal Comune di Roma, ideato e organizzato dal Consorzio Gioventù Digitale, rappresenta l'evento conclusivo di un insieme di attività finalizzate alla circolazione delle conoscenze, alla valorizzazione delle "buone pratiche", alla cooperazione interculturale e alla lotta al divario digitale. Possono partecipare istituzioni pubbliche, cooperative e associazioni culturali, scuole e università, imprese e privati cittadini. I progetti concorrono suddivisi in categorie a seconda dell'età dei destinatari: fino a 10, 15, 18 e 29 anni. Due le categorie speciali dedicate rispettivamente ai progetti che promuovono l'inserimento nel mondo del lavoro dei giovani e le pari opportunità.

IL CONSORZIO GIOVENTÙ DIGITALE

È un'organizzazione non profit fondata dal Comune di Roma e da sei grandi aziende di informatica e telecomunicazioni: Acea, Elea, Engineering, eWorks, Wind Telecomunicazioni e Unisys. Nato nel febbraio del 2001, il Consorzio rappresenta la prima piattaforma di collaborazione tra pubblico e privato per promuovere l'alfabetizzazione informatica dei giovani. Si propone come partner operativo nei processi di innovazione didattica e tecnologica che stanno coinvolgendo la scuola soprattutto in tre aree: la didattica, il mondo del lavoro e la formazione permanente. I progetti coinvolgono donne e uomini di tutte le generazioni (*Nonni su internet, Adotta una scuola, Donne e nuove tecnologie*), sviluppano comunità locali di apprendimento e promuovono la comunicazione e lo scambio di esperienze anche attraverso i nuovi linguaggi della tecnologia informatica (newsletter, forum interattivo ecc.). Per conoscere le varie iniziative consultare i siti internet www.gioventudigitale.net e www.gjc.it.

85 PROGETTI PER RACCONTARE 85 STORIE

647 i progetti pervenuti, oltre 70 i paesi partecipanti, 85 i finalisti. L'emergenza Sars in Cina, la formazione a distanza in Bangladesh, la prevenzione dell'Aids in Africa, la lotta al terrorismo in Macedonia, la disabilità negli Emirati Arabi, l'immigrazione in Lombardia, i bambini rifugiati o vittime del terrorismo in Medio Oriente, l'insegnamento della storia non eurocentrica in Veneto, il monitoraggio ambientale in Campania. Solo apparentemente sono vicende locali: grazie al Global Junior Challenge, i progetti realizzati sono soluzioni esemplari che possono diventare patrimonio di tutti. L'elenco dei finalisti scelti dalla giuria internazionale, presieduta da Alfonso Molina (docente di Strategie delle tecnologie all'università di Edimburgo e ideatore del progetto www.e-inclusionsite.org), è consultabile sul sito www.gjc.it.



I FINALISTI: ITALIA, EUROPA, MONDO

Sono 29 i progetti italiani selezionati dalla giuria internazionale che parteciperanno a novembre all'evento finale del Global Junior Challenge 2004, quasi tutti realizzati da scuole: 14 progetti nella categoria fino a 10 anni, 5 nella categoria fino a 15 anni e 8 in quella fino a 18 anni, 2 progetti nella categoria fino a 29 anni. Complessivamente il 45% dei lavori selezionati provengono da stati della Comunità europea, mentre il resto del mondo è rappresentato da oltre 25 paesi diversi (con una presenza maggiore nella categoria fino a 29 anni). Oltre il 40% dei progetti proviene da paesi che vivono gravi situazioni di disagio sociale, povertà o guerre. Particolarmente significativa la presenza di progetti realizzati da paesi ricchi che utilizzano le tecnologie per comunicare e cooperare con i paesi in via di sviluppo.

LA PREMIAZIONE: ROMA INCONTRA IL MONDO

Dal 16 al 19 novembre 2004 Roma sarà la Capitale delle nuove tecnologie e della lotta al divario digitale. **La Città educativa del Quadraro**, il centro delle buone pratiche promosso dal Comune di Roma, ospiterà la giornata inaugurale con cinque sessioni parallele di lavoro sul tema dell'inclusione sociale. Il **Palazzo dei Congressi**, dal 17 al 18, sarà lo spazio dedicato all'esposizione dei progetti finalisti e al confronto sulla grande sfida proposta dalla terza edizione del Concorso: ridurre la povertà e le disuguaglianze del mondo. Infine il 19 novembre in **Campidoglio**, alla presenza del Sindaco di Roma Walter Veltroni, saranno premiati i vincitori del Global Junior Challenge 2004 e resi noti i progetti che usufruiranno del finanziamento del Global Youth Incubator, riservato ai paesi in via di sviluppo. Ai primi tre arrivati tra i progetti delle scuole italiane, verranno consegnate le tre coppe d'argento donate dal Presidente della Repubblica.

Roma, 9 novembre 2004

Ufficio stampa Global Junior Challenge

Tiziana Ficacci – cell. 339/4847240; e-mail: tizianaficacci@hotmail.com
Maria Mannino - cell. 349/5837697; e-mail: m.mannino@gjc.it