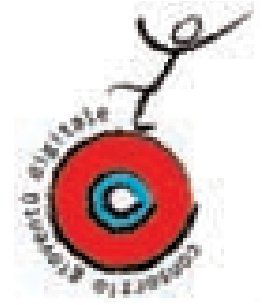




# GIOVENTÙ DIGITALE A CONCORSO



*A giugno scade la presentazione dei progetti on line contro le disuguaglianze del mondo*

di **Maria Grazia Manni**

**L**e tecnologie informatiche e della comunicazione stanno aprendo nuove frontiere e l'analfabetismo informatico rischia di acuire le differenze economiche con una nuova forma di dislivello sociale: il divario digitale.

La finalità del concorso internazionale Global Junior Challenge è di incentivare tra i giovani e tra i loro insegnanti la partecipazione attiva al mutamento per governarlo attraverso il confronto, lo scambio di esperienze, e l'emulazione di iniziative di successo.

Il concorso, giunto alla terza edizione, è promosso dall'Amministrazione capitolina e gestito dal Consorzio Gioventù Digitale, una struttura no-profit nata su iniziativa del Comune e partecipata da sei aziende del campo informatico.

Possono partecipare alla gara i progetti che prevedono l'utilizzo delle nuove tecnologie (come internet, i sistemi multimediali o la realtà virtuale) a fini educativi e per la formazione dei giovani.

Non si tratta di un evento isolato ma di un momento importante nell'ambito di tante attività per incentivare il ruolo strategico che un buon uso delle nuove tecnologie può avere nella cooperazione interculturale e nella riduzione del divario sociale.

Il concorso è aperto a scuole e università, istituzioni pubbliche e private, cooperative e associazioni culturali, imprese ma anche privati cittadini.

Il 30 giugno scade la possibilità di registrare i progetti e il modello è disponibile on-line al sito [www.gjc.it](http://www.gjc.it), insieme ad altre informazioni utili.

Per altre notizie si può anche spedire un'e-mail a [info@gjc.it](mailto:info@gjc.it) o un fax allo 0642000442, oppure telefonare allo 0642014109.

Le scuole costituiscono un interlocutore privilegiato per il concorso perché costituiscono il luogo dove prende forma la sfida per una corretta istruzione che porti alla produttività, al benessere ma

anche alla libera e responsabile coesione del corpo sociale di domani. Sintesi di tutto questo, la felice espressione di Tullio De Mauro, presidente del Consorzio Gioventù Digitale: "studiare è uno strumento di libertà".

I progetti saranno divisi in cinque categorie, a seconda del target definito in base all'età dei futuri utenti, mentre una speciale categoria è dedicata a quelli che promuovono le pari opportunità per le donne e gli uomini. Una giuria internazionale valuterà i progetti e quelli presentati dalle scuole italiane concorreranno al prestigioso premio del Presidente della Repubblica, che ha donato tre coppe d'argento per la cerimonia conclusiva del 19 Novembre, in Campidoglio.

Al Palazzo dei Congressi, nella settimana precedente alla cerimonia, sono previste varie attività: un grande spazio espositivo e un financial forum in cui gli autori dei progetti potranno capire le strategie del reperimento di fondi; uno spazio per l'incontro tra scuole di diverse nazionalità per l'elaborazione di strategie contro il digital divide, ma anche dibattiti, incontri ed eventi.

L'edizione del 2002 ha coinvolto 67 paesi del mondo e raccolto 433 progetti. Anche allora i progetti finalisti sono stati esposti a Palazzo dei Congressi, facendo della città, per una settimana, la Capitale delle nuove tecnologie e della lotta contro il divario digitale. Migliaia di bambini e ragazzi, insieme agli adulti, hanno creato uno scenario avvincente e stimolante.

Il progetto "Adotta una scuola" ha promosso il gemellaggio tra dieci scuole dei paesi in via di sviluppo con altrettante scuole romane mentre il workshop ha riunito più di 80 organizzazioni di ogni parte del mondo e lanciato un progetto. Mille incroci di lingue diverse per bambini che a terra disegnavano insieme la loro visione del mondo e ragazzi che ballavano a ritmo di musica techno, mentre andavano confrontando i loro progetti di vita. □