

## LA SCUOLA CHE... INCLUDE

### 10 storie di successo tra i finalisti del Global Junior Challenge

#### LA SCUOLA CHE SUPERA LA DISABILITÀ - INCLUSIONE DEGLI ALUNNI DISABILI

##### ADVANTAGE

Il progetto LAB 3.11, in collaborazione con la Federazione Italiana Tennis, si propone di fornire ad ogni scuola una *Advantage*, una carrozzina da tennis per attivare corsi di formazione destinati agli insegnanti di Scienze Motorie e Sostegno. L'obiettivo di LAB 3.11 è quello di ampliare la gamma di esperienze sportive per tutti gli alunni disabili motori nell'ottica di una riappropriazione del movimento, degli spazi, della passione per lo sport, della libertà e della propria autostima.

L.S.U. "S. Anguissola"  
Cremona, Italia  
Michele Perna

##### HI, ART MAKERS

Il modo creativo di usare le tecnologie digitali e l'approccio *learning by doing*, praticati nel Laboratorio di modellazione-stampa3D, hanno permesso di creare prodotti e progetti che innovano lo storytelling del patrimonio artistico-culturale e rendono i musei inclusivi anche per i non vedenti. Si ridisegnano, così, scenari del patrimonio artistico fatti di integrazione (digital humanism), di inclusione, di progettazione basata sulle esigenze delle comunità scolastiche e cittadine. La cittadinanza digitale assume una dimensione di creatività e di ascolto attivo grazie al laboratorio di stampa 3D a scuola.

IC 2 Ortona (CH)  
Ortona, Chieti  
Stella Di Nardo

##### SPAZI POP UP: ABBATTIAMO LE BARRIERE

L'obiettivo del progetto *Spazi Pop Pup: abbattiamo le barriere* è quello di promuovere l'inclusione a 360° gradi eliminando ostacoli sociali, psicologici e culturali nella scuola. La tecnologia antica (manualità, costruzione oggetti, coltivazione...) incontra quella moderna di programmazione (Scratch) e di progettazione con device tecnologici (pc, tablet, robot) per superare il digital divide. Le aule della scuola si sono aperte trasformandosi in laboratori attivi di apprendimento in cui i bambini diventano protagonisti e veri artefici del sapere.

IC Paesi Orobici di Sondrio  
<https://goo.gl/q8RKSD>  
Docente Angela Fumasoni

#### LA SCUOLA CHE VALORIZZA LE CULTURE - INCLUSIONE DEI MIGRANTI

##### OUR COLOURFUL WORLD

Il progetto coinvolge cinque paesi europei (Regno Unito, Italia, Grecia, Finlandia e Francia) che lavorano in partnership. *Our colorful world* affronta i temi dell'inclusione e dell'uguaglianza nelle scuole, attraverso un programma coinvolgente di attività formative. Il progetto risponde alla sfida di cogliere le esigenze specifiche di ogni bambino, a partire dal suo background sociale e culturale, e di comprendere le sue difficoltà di apprendimento. L'obiettivo è quello di potenziare le competenze digitali e favorire l'apprendimento delle lingue straniere grazie al digitale, ma anche alla musica, al teatro e all'arte.

Istituto Comprensivo di Campli  
Campli  
<https://twinspace.etwinning.net/13084/home>  
Ersilia Molini





## Global Junior Challenge

Projects to share | 2017



### INFOMIGRANTI

*Infomigranti* è il laboratorio di giornalismo interculturale finanziato dall'Otto per mille della Chiesa Valdese: 22 studenti italiani e stranieri di classi terze, quarte e quinte del Liceo Maria Montessori, guidati da 5 tutor del giornale *Piuculture*, incluso il direttore responsabile, hanno seguito 40 ore di lezioni frontali, acquisendo gli strumenti utili per creare e gestire un blog, affrontare il lavoro sul campo e scrivere dei veri e propri articoli di giornale sulle comunità migranti a Roma.

Redazione *Piuculture*  
Roma/Italia  
<http://www.piuculture.it/>  
Redazione *Piuculture*

### GUIDE INVISIBILI

*Guide Invisibili* è una passeggiata sonora, un racconto audio in movimento di due quartieri romani: il centro e Piazza Vittorio. Nel corso di un laboratorio radio di 9 mesi, un gruppo di 15 migranti si è raccontato storie e ha condiviso umori e sensazioni a partire dal proprio rapporto con la città nella quale vivono: Roma. I tour sonori che hanno raccolto queste storie offrono uno sguardo nuovo e diverso sulla città, riaffermando il diritto di dire a coloro che spesso consideriamo solo ospiti.

Laboratorio 53 & Echis - Incroci di Suoni  
Roma/Italia  
<http://echis.org/unesplorazione-audio-della-citta-migranti-laboratorio-53/>  
Marco Stefanelli

## LA SCUOLA CHE PREPARA AL FUTURO - NEET, DISOCCUPAZIONE E ABBANDONO SCOLASTICO

### BYOEG: A SCUOLA CON I VIDEOGIOCHI

I videogiochi possono essere dei facilitatori per l'apprendimento di concetti scientifici? E come? Il progetto *BYOEG - Bring Your Own Educational Game* nasce da questa domanda e si pone l'obiettivo di stimolare negli studenti apprendimenti significativi, portandoli ad interiorizzare progressivamente una propria metodologia di apprendimento e rendendoli autonomi. La conoscenza diventa il risultato di una costruzione attiva da parte degli alunni e si collega strettamente alla situazione concreta in cui avviene la condizione di apprendimento.

IIS Cattaneo Mattei Monselice  
Monselice, Padova  
Alfonso D'Ambrosio

### MOBILE ICT TRAINING TO RURAL YOUTH: BRIDGING THE GAP

Mobile ICT training is an ICT training initiative that is aimed at equipping the young people with basic ICT knowledge and skills as a means for literacy improvement and human resource capacity building, preparing them for future employment. The project targets rural underserved young people in rural areas of Nakaseke, in Central Uganda that have been left behind in terms of ICT skilling, thus bridging the digital informational gap between their counterparts in the urban centres.

Nakaseke Rural Youth Sustainable Livelihoods Initiative  
Kampala/Uganda  
[facebook.com/nakasekeruralyouthsustainablelivelihoodsinitiative](https://www.facebook.com/nakasekeruralyouthsustainablelivelihoodsinitiative)  
James Ssenabulya



#### **e-E20: SECOND OPPORTUNITY SCHOOL'S TECHNOLOGICAL AMBASSADORS PROJECT**

The *GIJÓN/XIXÓN'S Second OPPORTUNITY School* defines itself as a transitional resource to help young people between the age of 14 and 25, who have difficulties and want to be helped, giving special attention to education and employment as an important resource for socialization. Following the principles of the new "Skills Agenda for Europe", that states 16 million jobs requiring ICT skills are expected by 2020, and also that nowadays 90% of the jobs need basic ICT skills, e-E20 offers workshops linked to technology and IT Skills. The workshops serve as a reason to motivate these young people, who are in risk of early school leaving, to continue their studies and understand the employment potential and future of the technology sector.

#### **GIJÓN/XIXÓN'S SECOND OPPORTUNITY SCHOOL (ESCUELA DE SEGUNDA OPORTUNIDAD DE GIJÓN)**

Gijon/Spain

<http://empleo.gijon.es/page/3872-escuela-de-segunda-oportunidad>

<http://empleo.gijon.es/page/16154-proyecto-make-learn-share-europe-mlse>

Rosana Serrano Barro

#### **LA SCUOLA CHE NON FINISCE MAI - APPRENDIMENTO PERMANENTE**

##### **ENCICLOPEDIA INFINITA**

La Società Dante Alighieri, nell'ambito della nuova programmazione culturale e di rinnovo dei piani editoriali, ha avviato una nuova produzione video destinata agli studenti e studiosi di tutto il mondo: "Le Lezioni d'autore per un pubblico 3.0". Le lezioni d'autore, disponibili nella sezione "Enciclopedia Infinita" del portale [www.ladante.it](http://www.ladante.it), sono dedicate a studenti, ricercatori e studiosi di tutto il mondo. L'obiettivo è diffondere e approfondire la cultura e la letteratura italiana ed educare le nuove generazioni attraverso il mezzo a loro più vicino.

Società Dante Alighieri

Roma

<http://ladante.it/enciclopedia-infinita.html>

<https://www.youtube.com/channel/UC-APvpafM3OpUoMx0cetFCQ>

Lorenzo Abbate

