



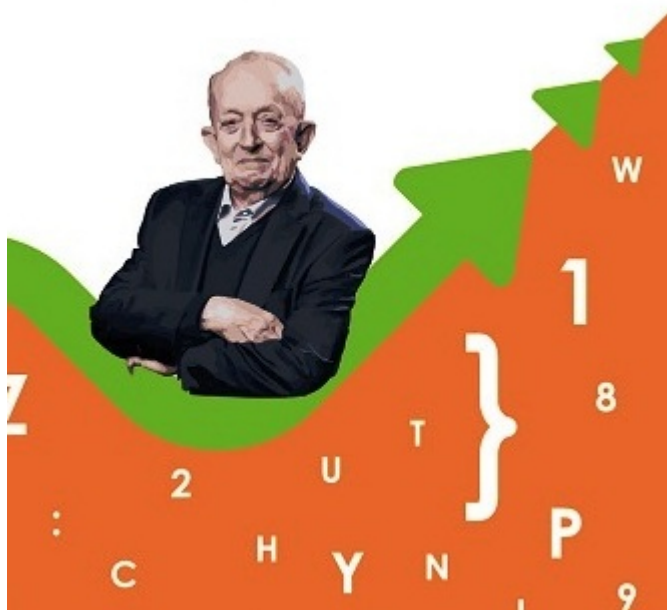
Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > Global Junior Challenge

12/09/2019 - 00:00



Dall'11 al 13 dicembre il mondo della scuola si dà appuntamento a Roma per la nona edizione del **Global Junior Challenge** ^[1], il concorso che premia l'uso creativo della tecnologia per la formazione dei giovani. Il convegno di apertura presenta storie inclusive in contesti ad alta povertà educativa per riflettere sul ruolo della scuola per la crescita complessiva delle comunità, secondo il messaggio lasciato in eredità da Tullio De Mauro. Nell'area espositiva il racconto è affidato a oltre 60 progetti che mostrano un nuovo modo di fare scuola. Ai dirigenti scolastici è dedicata una speciale sessione di progettazione con la metodologia Lego Serious Play. Il 13 dicembre in Campidoglio la cerimonia di premiazione.

È dedicata all'Obiettivo 4 dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile, un'istruzione di qualità per tutti, la nona edizione del **Global Junior Challenge** ^[1], il concorso internazionale promosso dalla Fondazione Mondo Digitale che premia l'uso creativo e innovativo delle tecnologie per l'istruzione e il futuro dei giovani. L'11 e il 12 dicembre, nell'area espositiva allestita presso **Biblioteche di Roma** ^[2] e **Museo civico di Zoologia** ^[3], oltre 60 progetti finalisti raccontano esempi di didattica inclusiva e storie di scuole capaci di accogliere e

mettere in rete risorse e talenti: dal museo virtuale programmato da alunni con difficoltà di apprendimento all'esperienza della scuola in ospedale fino a software e algoritmi per personalizzare il percorso degli studenti con DSA.

"Gli allievi arrivano tutti a risultati di eccellenza nel confronto internazionale se le scuole realizzano il massimo d'inclusione", sosteneva il linguista **Tullio De Mauro** [4], a cui dal 2017 è dedicata la manifestazione. In un paese dove ancora 7 studenti su 50 abbandonano la scuola prima del tempo il suo messaggio è più che mai attuale. E si concretizza nel modello di **Palestra dell'Innovazione** [5] della Fondazione Mondo Digitale, una risorsa strategica per garantire opportunità di crescita per tutti, anche in contesti territoriali complessi. Se ne parla nella tavola rotonda "La scuola e la crescita complessiva", in programma l'11 dicembre alle 10 presso Biblioteche di Roma. Esperti, docenti, dirigenti, istituzioni sono chiamati a riflettere sul ruolo centrale della formazione nello sviluppo della persona e della comunità: video interviste raccontano e documentano quattro esperienze scolastiche di successo in territori periferici ad alta povertà educativa, a Milano, Roma, Napoli e Bari.

Il Global Junior Challenge si configura sempre più come un evento-laboratorio capace di offrire un'istantanea sulla scuola italiana e di mettere in luce l'impegno dei tanti docenti e dirigenti che ogni giorno la animano. Una sessione speciale di progettazione collettiva con la metodologia Lego® Serious Play® coinvolge i presidi nella costruzione di una comune visione di istruzione di qualità da condividere con la società civile e i decisori politici. Ai docenti sono dedicati i laboratori del progetto europeo **CanVASS+** per sperimentare strumenti digitali accessibili. Il 13 dicembre alle 10, in Campidoglio, la cerimonia di premiazione con il premio Tullio De Mauro al docente e dirigente innovatore. Interviene **Silvana Ferreri De Mauro**. Un premio speciale viene inoltre assegnato al miglior progetto educativo di intelligenza artificiale, realizzato da un docente nell'ambito del programma **Ambizione Italia per la scuola** [6] promosso con Microsoft Italia, e al docente vincitore del programma **Google Computer Science First**.

Il Global Junior Challenge, iniziativa della Fondazione Mondo Digitale, è realizzato in collaborazione con **Erickson** [7] e con il patrocinio dell'Assessorato alla Persona, Scuola e Comunità solidale di Roma Capitale. L'evento è supportato da **Microsoft Italia** e dal programma **Google CS First** [8]. L'iniziativa è cofinanziata dai progetti **CanVASS+** [9] e **Accord** [10] realizzati nell'ambito del programma Erasmus+.



Per saperne di più

- Sito del concorso www.gjc.it [1]
- [Progetti finalisti](#) [11]
- [Programma](#) [12]
- [Locandina](#) [13]

Un'iniziativa di:



In collaborazione con:



Con il supporto di:



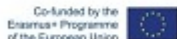
Con il patrocinio di:



Organizzato da:



Cofinanziato da:



[« back](#) [14]

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](#)

Source URL: <https://www.gjc.it/en/news/global-junior-challenge-1>

Links

- [1] <http://www.gjc.it/>
- [2] <https://www.bibliotechediroma.it/>
- [3] <https://www.museodizooologia.it/>
- [4] <https://www.tulliodemauro.com/>
- [5] <http://www.innovationgym.org/>
- [6] <http://www.mondodigitale.org/it/aree-intervento/educazione-per-la-vita-e-cultura-dellinnovazione/ambizione-italia-per-la-scuola>
- [7] <https://www.erickson.it/it/>
- [8] <http://www.mondodigitale.org/it/aree-intervento/educazione-per-la-vita-e-cultura-dellinnovazione/computer-science-first>
- [9] <http://www.mondodigitale.org/it/aree-intervento/educazione-per-la-vita-e-cultura-dellinnovazione/canvass>
- [10] <http://www.mondodigitale.org/it/aree-intervento/educazione-per-la-vita-e-cultura-dellinnovazione/accord>
- [11] <https://www.gjc.it/news/come-cambia-la-scuola>
- [12] https://www.mondodigitale.org/sites/default/files/gjc_programma_def.pdf
- [13] <https://www.mondodigitale.org/sites/default/files/locandina-gjc.pdf>
- [14] <https://www.gjc.it/en/javascript%3Ahistory.go%28-1%29>