Global Junior Challenge
Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (https://www.gjc.it)

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Milano/Lombardia

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: IIS FALCONE-RIGHI di Corsico (MI)
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School
Specify: per il momento si è autofinanziato

Sito Web

http:// www.umanetexpo.net

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali
Acconsenti al trattamento dei dati personali?: Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati perso

Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Per tutti gli uomini, dai bambini agli adolescenti agli adulti, che hanno bisogno di ritrovare la propria strada “OK”, Umanet Expo è una piattaforma web per educare l’uomo del XXI° secolo, l’Elexpo, ad un comportamento più consapevole, equilibrato e sostenibile per sé, per gli altri, per il pianeta, attraverso quiz, metafore, videogiochi, app, social game.

Project Summary (max. 2000 characters):

Gli uomini, con il loro modo di vivere caratterizzato da eccessi e paradossi, stanno distruggendo il pianeta stesso che li ospita compromettendo la sostenibilità del futuro. Nel 2001 all'Università di Bologna il Prof. Mauro Spinarelli, durante la presentazione della sua tesi in ingegneria informatica "Applicazione degli strumenti e delle tecniche dell'Ingegneria del software in ambito sociale", evidenziò la necessità di un'ingegneria per la qualità della vita per sviluppare interfacce cognitive per comunicare in modo sostenibile nella rete di relazioni umane. Come Internet, così Umanet questa era la chiave analogica della sua tesi che incuriosì la platea, ma il frutto non era ancora maturo e l'ingegneria per la qualità della vita non è ancora una realtà istituzionalizzata. Tuttavia dopo oltre dieci anni di maturazione, nell'a.s. 2012/2013, il Prof. Spinarelli incontrò le Prof.sse Paola Pupilli e Maria Farinella che intuirono l'importanza civile e sociale di quella piattaforma web per educare i giovani in cui si era concretizzata la sua tesi di laurea. Fu così che si formò una rete di scuole: l'IIS Alessandrini (Vittuone), l'IIS Falcone-Righi (Corsico) e l'ICS Copernico (Corsico). Nutrendo le radici del progetto con cultura e natura, scienza olistica e filosofia digitale, sono state sviluppate diverse categorie di prodotti digitali per rappresentare il tema di Expo: videogame, app, siti tematici, simulatori, quiz, immagini, metafore interattive. I diversi rami del progetto appartengono all' "Albero della Vita per gli Eletti di Expo". Con un linguaggio adatto anche ai bambini, la piattaforma web propone un grande gioco metaforico chiamato "Navigazione nella Rete della Vita, destinazione sostenibilità". Gli strumenti digitali prodotti portano l'utente a sviluppare consapevolezza su alcuni paradossi fondamentali legati a cibo (per il corpo e per la mente), salute e sostenibilità. Gli studenti sono portati ad attraversare la soglia che separa lo stato del "non so di non sapere" dallo stato "so di non sapere", si aprono nuovi orizzonti e si assegnano piccoli compiti per navigare consapevolmente verso nuove conoscenze e comportamenti virtuosi. Il nostro albero della vita intende diffondere "semi di consapevolezza digitale": "Nutrire l'Uomo per Nutrire il Pianeta. Cons@pevolezza [1] = Energia per la Vita".

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2013-09-29 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

La "Generazione Umanet Web" è la community di studenti e docenti creativi culturali aggregata dalla piattaforma. Gli obiettivi verso l'interno della community riguardano la messa a punto di una didattica innovativa, sia per le metodologie che per i contenuti, capace di coinvolgere gli studenti tramite il learning by doing, by thinking, by loving e con il supporto della piattaforme Umanet Expo. Gli obiettivi verso l'esterno riguardano la promozione della "Carta di Milano" e la diffusione di una coscienza etica, sociale ed ambientale, focalizzata sul rapporto tra cibo (per il corpo e per la mente), salute e sostenibilità. In sintesi intendiamo aggregare nel mondo della scuola e della società civile un movimento di persone per promuovere l'eredità culturale di Expo2015 ed educare e formare l'Elexpo. Gli Eletti di Expo sono persone normali che imparano a fare cose straordinarie quando apprendono alcuni aspetti fondamentali della realtà in cui vivono. Sono persone più consapevoli, equilibrate e sostenibili, per sé per gli altri e per il pianeta. La diffusione di un nuovo linguaggio e una nuova cultura capaci di aggregare persone e motivazioni intorno al tema della sostenibilità necessità di visibilità sui mezzi di comunicazione. Per ora siamo limitati alla nostra capacità di essere visibili sui vari social network ma siamo consapevoli che per crescere in scala dovremo trovare dei partner istituzionali.

Il processo applicato è stato ispirato dal modello didattico basato sugli EAS (Episodi di Apprendimento Situato). [P.Rivoltella, 2013].

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

La piattaf
che ha co
per la cos
Pertanto
una “rotta
assegna
della con
proposte
Confronto
seconda
configura
Pubblicaz
capacità,
Ristruttur
che devo
compito,
riguardo
del testo,
solo all’in
2015”, ott
all’interno

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Abbiamo
dei conte
sulla piatt
mettersi a
basati su
navigare
dell'equili
si sono co
intergene
creatività

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Più di 6 anni
What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Meno di 10.000 Euro
What is the source of funding for your project?: Altro
Il progetto è economicamente autosufficiente?: Sì
Since when?: 2013-09-29 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Dal punto di vista metod
possibile e guidato dalla
know-how per creare Ap
faremo parte di un prog
AppInventor2 ai ragazzi
costruzioni di App.
Per ultimo, ma non ultim
linguaggio intergenerazi
stessi e per l'ambiente.

Are you available to help others to start or work on similar projects?: Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Gli ostacoli maggiori riguardano la padronanza delle
le motivazioni delle nuove generazioni. Saper prende
avanti richiede un costante aggiornamento, tecnico e
"Generazione Umanet Web" sanno di non sapere qui
in un percorso didattico che crede nell'apprendimento
pensiero, la riflessione e il confronto, e soprattutto att
motivazioni, gli interessi e le passioni sono il motore t
thinking and by loving, che rappresentano le nostre s

Future plans and wish list (max. 750 characters): Per aggregare nel mondo della scuola e della socie
promuovere l'eredità culturale di Expo2015 abbiam
comunicazione e partner istituzionali. Dobbiamo cr
procedono nella stessa direzione e formare una re
equilibrate e sostenibili. Inoltre immaginiamo un so
provo". Diversamente dalla partecipazione astratta
proporremo da settembre 2015 tramite la "Elexpo A
impegno concreto per sostenere il proprio ambient
per ripristinare il "codice di equilibrio nella rete della
http://www.umanetexpo.net/elexpoapp/

Sostenibilità [2] creatività [3] Quiz [4] app [5] E-learning - Videogame [6] Equilibrio [7] consapevolezza [8]

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

URL di origine: https://www.gjc.it/progetti/umanet-expo

Collegamenti
[1] mailto:Cons@pevolezza
[2] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/sostenibilit%C3%A0
[3] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/creativit%C3%A0
[4] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/quiz

[5] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/app
[6] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/e-learning-videogame
[7] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/equilibrio
[8] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/consapevolezza