



**Global Junior
Challenge**
Projects to share the future

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

[Home](#) > GSE - Green Geek School Education

Paese, Città/Regione

Paese: Italy

Città: Varese

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: Green Geek

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: Association

Sito Web

www.greengeek.it

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

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

Tipo di progetto

Educazione fino ai 18 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Portare la cultura dell'innovazione in ogni scuola superiore italiana.

Project Summary (max. 2000 characters):

L'idea è nata da Andrea Latino (24 anni) nel febbraio del 2011, ed è stato già finalista nell'edizione 2012 del Global Junior Challenge. I dati sempre più allarmanti relativi alla mancanza di capacità e competenze digitali da parte degli italiani, ed in particolare dei

cosiddetti "nativi digitali", mi hanno portato a riflettere su tutte le occasioni che i miei coetanei - e non solo - rischiavano di perdere, dal punto di vista personale, culturale e lavorativo.

Non è difficile riconoscere oggi le potenzialità della tecnologia, non soltanto negli specifici campi di applicazione, ma anche all'interno del contesto sociale: i suoi prodotti sono diventati componenti indispensabili della nostra quotidianità. Essi possono condizionare decisamente la nostra vita e le nostre abitudini. La tecnologia offre grandi possibilità di partecipazione, condivisione e azione, ma ancora troppo poco si sta facendo per educare i futuri cittadini non solo ad essere alfabetizzati a livello informatico, ma alfabetizzati alla democrazia, alla partecipazione, al rispetto, alla cura e alla responsabilità per se stessi, la propria città e il proprio Paese e ad un uso consapevole delle tecnologie che oggi sono a nostra disposizione per questi fini.

Per questo, nel marzo del 2011, mi sono unito a Green Geek, l'associazione no profit già protagonista con Wired di "Sveglia, Italia!", la campagna nazionale che ha portato il WiFi libero e gratuito in 150 comuni del Paese. Al suo interno, in totale indipendenza e autonomia, ho lanciato GSE - Green Geek School Education, mosso dal profondo convincimento di aver avuto molto dal Paese che mi hanno cresciuto, e di voler restituire il più possibile.

GSE è un progetto educativo che ha come target gli studenti di scuole superiori; il suo fine ultimo è quello di stimolare il desiderio a impegnarsi nel campo dell'innovazione e di diffonderne la cultura. Con le mie sole forze, gratuitamente, sottraendo tempo agli studi e al lavoro, ho cominciato a prendere contatti con alcune scuole nella provincia di Varese e a "testare l'idea" su gruppi ristretti di ragazzi, ottenendo una risposta incoraggiante e fuori da ogni mia aspettativa.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2011-02-27 23:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

GSE è un progetto educativo che ha come target gli studenti di scuole superiori; il suo fine ultimo è quello di stimolare il desiderio a impegnarsi nel campo dell'innovazione e di diffonderne la cultura. È costituito da interventi della durata di circa due ore direttamente nelle scuole, atti ad educare i "nativi digitali" ad un uso consapevole ed efficace delle nuove tecnologie, nonché al diffondere una vera "cultura dell'innovazione" che parta da alcune basi concettuali utili a comprendere il mondo dell'IT e non solo.

Concetti, per fare qualche esempio, come quelli di "smart city", di start-up, o della "net neutrality". Tematiche che risultano banali e scontate agli occhi degli addetti ai lavori, ma che fin troppo spesso sono ignorate dagli stessi giovani. Ulteriore obiettivo di GSE è far conoscere e sperimentare ai giovani pratiche di cittadinanza digitale, in maniera tale che possano diventare attori formati e consapevoli capaci di fare la loro parte per costruzione bene comune, ed esercitare i loro diritti politici sfruttando la Rete, soprattutto se stranieri.

Le modalità attuative sono semplici: si tratta d'incontri frontali, tenuti da un ragazzo d'età molto vicina a quella degli studenti (è questo che fa la differenza a mio avviso), strutturati in

maniera non lineare e multidisciplinare, condotti attraverso l'esposizione di esempi concreti applicati sul suolo nazionale ed internazionale e una dialettica fortemente improntata alla motivazione, alla valorizzazione e al mentoring di/su gruppi e individui.

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. - Dal 2011 comment
(max. 2000 characters): da Ariann
(<http://www>
_b_2526
della Giur
<http://www>
raccolto i
Sera (<http>
0c3a2dd
idee/gen
Audi Inter
innovativ
Digital Ch
presso l'U
autorevol
delle idee
nonché p
MIUR; - È
Europeo,

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

Gli studen
attiva e in
pagina su
progetto.

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Da 3 a 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?: Finanziamenti pubblici o privati

Il progetto è economicamente autosufficiente?: Sì

Since when?: 2011-02-27 23:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No

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

Credo che da GSE si po

2) I social network sono gli strumenti principe di interazione costante e continuativa con i ragazzi, una volta apprese le dinamiche di funzionamento degli stessi, e non meri accessori; possibile

3) Gli studenti hanno un terribile bisogno di essere motivati e valorizzati continuamente, poiché vengono continuamente spaventati e demotivati dall'ambiente e dal mondo che li circonda. Credo che senza speranza non possa esserci futuro.

nell'esecuzione

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

del

loro

progetti

come

partì

principali

e

attive

dell'attività

divulgativa

innovazione [1] cultura digitale [2] GIOVANI [3] politiche per l'innovazione [4] digitale [5] Digital

literacy e digital skills [7] consapevolezza digitale [8]

Educativa,

non

solo

come

soggetti

passivi:

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

Privacy Policy

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

URL di origine: <https://www.gjc.it/progetti/gse-green-geek-school-education>

Collegamenti

[1] <https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/innovazione>

[2] <https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/cultura-digitale>

[3] <https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/giovani>

[4] <https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/politiche-linnovazione>

[5] <https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/digitale>

[6] <https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/digital-literacy>

[7] <https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/digital-skills>

[8] <https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/consapevolezza-digitale>