



Fondazione
Agnelli



Premio nazionale **Up 4 School**



I dieci progetti finalisti di Up4School

Selection Event – Torino, 5 dicembre 2017

bARTolomeo (Milano)

<http://www.bartolomeo.education>

bARTolomeo è una piattaforma digitale dedicata all'arte. Si rivolge ai bambini della materna e della primaria, e alle loro maestre. È uno strumento facile, diretto, divertente e inclusivo per scoprire l'arte, la storia, la geografia, i musei, e il proprio territorio a scuola. Propone materiali didattici da utilizzare in classe, in gita e nei laboratori: kit digitali (app, video e giochi) e kit stampabili per attivare unità didattiche articolate e accattivanti per i bambini.

Bee3ee ReadRunner (Milano)

<http://www.bee3ee.com/>

ReadRunner propone ai ragazzi dislessici una nuova esperienza di lettura: autonoma, partecipata, multilingua. Incoraggia l'inclusione scolastica attraverso la lettura su un dispositivo digitale. Segue e si adatta al lettore: lo aiuta quando serve.

RR riduce il disagio e l'esclusione scolastica e sociale di chi ha difficoltà con le parole scritte. RR segue e traccia automaticamente i comportamenti e gli errori di lettura coinvolgendo nel processo i genitori e gli insegnanti dei primi anni delle elementari quando il rischio di esclusione è più elevato.

RR è una soluzione low-cost se comparata ad altri prodotti: oltre a non richiedere hardware dedicato (quindi investimenti bassi o nulli da parte della scuola) perché funziona su tutti i dispositivi con touch screen, consente alle organizzazioni (scuole, centri di riabilitazione, comunità e gruppi) di seguire più lettori in meno tempo perché ogni adulto può occuparsi di più lettori grazie ad una dashboard che riassume i progressi e le difficoltà di ognuno in modo continuo.

CubeCode

<https://www.facebook.com/cubecode.cc/>

CubeCode insegna le basi della programmazione ai bambini dai 6 ai 10 anni.

9 cubi colorati riassumono i concetti base della programmazione. Inserendo i cubi all'interno della griglia si scrive il programma, con un approccio naturale, stimolando la dimensione tattile e visiva. Con CubeCode è possibile scrivere codice direttamente sul banco, non servono aule informatiche, non servono grandi investimenti, bastano una griglia di cartone, dei cubi colorati e uno smartphone (o un tablet).

Inoltre esistono delle schede didattiche, che permettono di introdurre il coding parallelamente agli argomenti dei programmi didattici di matematica e scienze, così da applicare la programmazione a problemi concreti che i ragazzi studiano.

Euterpe – Made da Franco (Prato)

<https://vimeo.com/madedaf franco/euterpe>

Euterpe propone un approccio “learning by making” in ambito musicale. *Si rivolge agli studenti delle scuole secondarie superiori portandoli a integrare conoscenze di pratiche artigianali tradizionali con il mondo del digitale e delle nuove tecnologie, attraverso la progettazione e la realizzazione di prodotti/strumenti che dialogano con questi due mondi apparentemente distanti.*

Feel Center (Roma)

<https://issuu.com/feelcentersrl>

Feel Center è una piattaforma digitale per aiutare i ragazzi delle secondarie di I e II grado con la matematica. *La piattaforma gestisce asset digitali quali film, videoclip, lezioni spettacolo, blog, videolezioni di matematica e fisica, webinar, anche in live streaming e distribuirli in modalità multicanale (web, cinema, telefonino, PC, LIM), ma personalizzati per singolo utente utilizzando un motore semantico e comportamentale.*

Tramite un Dashboard si possono inserire nella piattaforma i dati del registro elettronico. Laboratori, animatori e proiezioni per trasmettere conoscenze in modo non tradizionale.

Glifo – Opendot (Milano)

<http://www.opendotlab.it/portfolio-item/glifo/>

Glifo è un supporto assistivo per bambini in età evolutiva con difficoltà temporanee o permanenti nella presa di precisione di strumenti di scrittura. Leggero, lavabile, regolabile e realizzato su misura grazie alla stampa 3D, nasce dalla co-progettazione tra maker, designer, terapisti con competenze cinesiologiche e le famiglie di bambini con disabilità, in risposta ad un bisogno specifico: quello di avere un'impugnatura funzionale che tenga conto delle difficoltà motorie di un bambino con patologia neurologica complessa per riuscire a scrivere e disegnare in autonomia. Rispetto alle impugnature in commercio Glifo lavora sulla parte dorsale della mano disincentivando la contrazione dell'arto e rendendo l'attività riabilitativa efficace anche in ambito scolastico e domestico.

Job's Cool (Belluno)

<http://www.jobscool.it/>

Job's Cool è un software per gestire l'alternanza scuola lavoro nella scuola secondaria di II grado. Ideato da uno studente, gestisce la compilazione automatica della convenzione tra istituto ed azienda, la compilazione automatica del progetto formativo, il monitoraggio delle ore effettuate e mancanti per ogni alunno, la gestione dettagliata di classi, studenti, tutor e aziende, l'import / export semplificato dei dati, i diversi profili utente: studenti, professori e amministrazione collaborano insieme, ciascuno con ruoli diversi, rendere la gestione semplice e immediata per tutti.

Kit Cut – Fondazione Mondo Digitale (Roma)

<https://drive.google.com/file/d/0B1P8tiiPG9qUM2J4ZXVFNUJKWU0/view?usp=sharing>

Kit Cut è un progetto di ricerca per avviare percorsi inclusivi, innovativi e didattici di fabbricazione digitale. L'idea è di proporre strumenti didattici personalizzabili in base alle attività, secondo l'approccio della sharing knowledge economy: da kit per la realizzazione di arredi intelligenti a kit per la realizzazione di didattica multidisciplinare.

Il progetto è rivolto a tutte le scuole, di ogni ordine e grado, appoggiandosi a Fablab o Palestre dell'Innovazione esistenti sul territorio o facendo nascere il proprio Fablab scolastico.

Open AniMates – Politecnico di Torino (Torino)

<http://uxdpolito.it/>

Open AniMates è un progetto didattico di co-progettazione di esperienze ludico-didattiche con piccoli robot.

Shybo, il primo della serie, è curioso dell'ambiente che lo circonda e reagisce ai suoni illuminandosi in diversi colori. Protagonista di storie e attività riconducibili al programma didattico curricolare, Shybo supporta la creazione di percorsi di apprendimento esperienziali interdisciplinari, potenziando il coinvolgimento degli studenti.

Il progetto si rivolge a classi e insegnanti delle scuole dell'infanzia e primarie interessati a co-progettare percorsi didattici innovativi basati su metodologie di playful learning.

Gli strumenti proposti sono particolarmente indicati a potenziare e consolidare, alcuni temi della programmazione curricolare favorendo l'acquisizione di competenze multidisciplinari.

Start2Impact (Roma)

<http://www.start2impact.com/>

Start2Impact è una piattaforma con corsi on line per avvicinare i ragazzi al digitale (marketing digitale, social media, UX design, blockchain). Progettati da giovani con la finalità di insegnare ai ragazzi delle scuole secondarie di II grado come usare strumenti che fanno trovare lavoro, perché richiesti dal mercato. Hanno l'ambizione di incrementare l'alfabetizzazione digitale dei 14-18enni con uno stile informale e pragmatico, sostenendo progetti di alternanza scuola-lavoro, migliorando le competenze digitali, dando orientamento sulle professioni digitali e formazione sulle soft skills. L'obiettivo è fare imparare già alle superiori le metodologie usate dalle aziende più innovative al mondo. I corsi, essendo online, possono essere fatti fuori dall'orario scolastico, con un costante monitoraggio dei risultati di ogni studente il docente riceve un file sui test svolti e i punteggi ottenuti.