MEET NO NEET 2014

INNOVAZIONE A TUTTO CAMPO

Un progetto per contribuire allo sviluppo sociale ed economico del Paese attraverso il sostegno dei giovani nell'elaborazione di idee, nella realizzazione dei loro progetti di impresa e nell'accesso al mondo del lavoro.

LA TOP TEN

The voice of the park – IIS Via Silvestri 301 di Roma

Cosa succede se si rimane chiusi dentro un parco quando è già tramontato il sole?

L'esperienza l'ha vissuta Roberto a Villa Pamphilli, che ha deciso di coinvolgere i compagni nella progettazione di una sorta di "villa parlante" in grado di dare, attraverso uno smartphone, le principali informazioni ai visitatori grazie all'installazione di un impianto audio alimentato da pannelli solari.

MILVA – IPSIA Pacinotti di Pontedera (PI)

"MILVA" l'acronimo che mette insieme quattro punti chiave: Mestieri - Istruzione - Lavoro - Valori Aggiunti

Un progetto di innovazione sociale "a doppia velocità" lo definiscono i protagonisti, perché l'obiettivo è favorire l'incontro tra domanda e offerta di lavoro attraverso una piattaforma web in grado di valutare e gestire le competenze dei giovani. Grazie al progetto l'associazione sta contribuendo a dare lavoro agli ex alunni della scuola.

Smart Class – IIS Marconi di Catania

La classe che tutti vorremmo avere, la classe del futuro

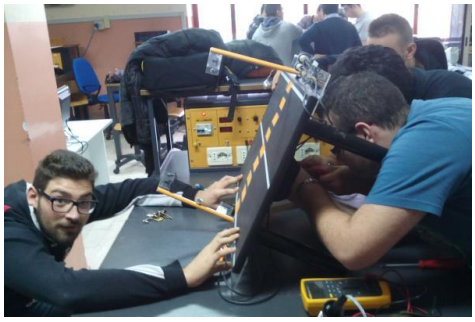
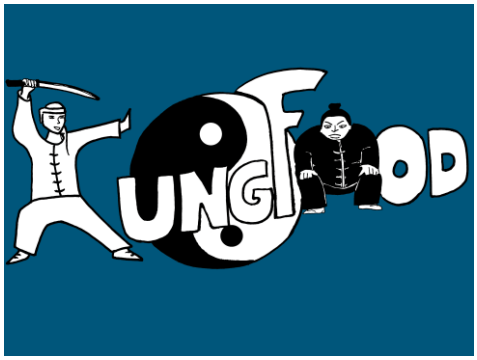
Un'aula che rispetta l'ambiente, autonoma energeticamente e tecnologicamente innovativa. Ecco alcuni esempi: ogni banco è fornito di una postazione tecnologica che permette di registrare le presenze; il pavimento dinamico produce 8 Watt di energia ad ogni passo per ammortizzare i costi dell'energia elettrica; il tetto è coperto da pannelli fotovoltaici; le pareti sono dotate di un'illuminazione policroma e di sistemi di ventilazione che si attivano dopo l'ora di educazione fisica; un sistema di filodiffusione diffonde musica per armonizzare la concentrazione; chi pulisce la classe a fine lezione? Un robot!

Promosso da:

Fondazione Mondo Digitale

Microsoft

Fieri della propria impronta digitale – LSS Ceccano di Ceccano (FR) *Trasformare l'impronta digitale in un punto di forza* Ogni studente è chiamato a costruirsi un "e-portfolio", un sito web in cui pubblicare il meglio di sé, esercitarsi a scoprire le proprie competenze, affinarle, raccogliere il meglio di quel che si fa in un periodo scolastico, per riacquistare fiducia in se stessi e presentarsi positivamente all'esterno e al mondo del lavoro. "Ciascuno di noi lascia un'impronta digitale, un segno indelebile che riporta tutto quello che noi facciamo nel momento in cui entriamo in contatto con il mondo digitale".	
Con le mani del passato il nostro futuro – LS Pepe Calamo di Ostuni (BR) *Guardare le cose vecchie con occhio nuovo* Coinvolgere gli artigiani, di ieri e di oggi, per raccontare nel web la loro vita lavorativa con videoracconti, audio interviste, photo gallery… Per documentare e digitalizzare i saperi, per sensibilizzare le vecchie generazioni alla tecnologia e far conoscere le esperienze di artigiani «storici» e «artigiani digitali» ma anche per dare ai giovani nuove prospettive di lavoro valorizzando gli esempi del passato.	
Look back and cook forward – IIS Via Silvestri 301 di Roma *Cucinare per ricordare* Nell'anno di Expo 2015 un progetto originale che vuole scoprire e far conoscere l'eccellenza della tradizione. Come? Con uno scambio inter-generazionale in cui i giovani imparano a conoscere da nonni e genitori le tradizioni culinarie dell'Italia riscoprendo la manualità che con i cibi preconfezionati è andata persa. In seguito attraverso l'uso della tecnologia (video interviste, podcast, siti web) la condividono con la community online fatta di coetanei, possibili finanziatori, volontari.	
Talents' App – LSS Marconi di Pesaro *Comunità virtuale e reale di talenti* Dar vita a uno spazio reale e virtuale che riunisca gli studenti e giovani (es. NEET e ragazzi con disagio). Un luogo di aggregazione che diventi strumento di arricchimento reciproco, che consenta lo sviluppo dei propri talenti attraverso l'attivazione di laboratori di musical, teatro e riciclo artistico. Le attività sono gestite mediante software e applicazioni per dispositivi mobili.	

Helpedgal – ISIS Fermi - Mattei di Isernia *Studenti di scuole diverse insieme per un prodotto speciale* Gli studenti di Elettronica dell'Istituto Tecnico e gli studenti di Economia del Commerciale, imparano competenze "non tradizionali" e sfogano la creatività. Nasce così "HELPEDGAL": un sistema intelligente di attraversamento pedonale completamente controllato da una scheda a microcontrollore che, attraverso delle segnalazioni luminose, consente di avvertire gli automobilisti della presenza dei pedoni e di illuminare l'attraversamento. Il dispositivo avverte anche le persone con deficit visivo grazie alla predisposizione di un messaggio vocale o di un suono.	
Health & Food – ITIS Ferraris di Napoli *Per una dieta salutare a Kung Food devi giocare...* Il progetto nasce dalla considerazione che per migliorare lo stile di vita è importante l'educazione alimentare, ma non trasmessa attraverso noiose lezioni frontali, bensì attraverso il gioco. In particolare utilizzando gli strumenti più diffusi attualmente: carte da gioco, videogiochi e app da caricare sugli smartphone. "Per il momento noi della 5°N abbiamo già approntato il gioco con le carte per capire come praticare uno stile di vita sano, ora stiamo lavorando alla creazione di un videogioco e di e-book didattici in collaborazione con la ASL di Napoli.	
Cre@ativamente – IIS D'Ovidio di Larino *I giovani impegnati responsabilmente per la comunità* Attraverso la realizzazione di una "Banca Responsabile e Solidale on-line" per lo scambio di ore di volontariato gli studenti vogliono migliorare la loro comunità e spingere i giovani ad esprimere la propria creatività con un ruolo attivo e propositivo. A tal fine i ragazzi vogliono anche realizzare un orto sociale, con la sezione di agraria dell'istituto, che permetta alla comunità, seppur piccola, di mettere a fattor comune le risorse del territorio.	

Promosso da: