Il programma è finanziato dall'Unione Europea

JA Italia
A Member of JA Worldwide

unicef
per ogni bambino

Finanziato dall'Unione Europea

Idee in azione per UPSHIFT

DemoDay

STUDENTESSE E STUDENTI COINVOLTI

300
in Idee in azione

1200
negli Innovation & Creativity Camps

3
ISTITUTI SCOLASTICI
Istituto E. Falck di Milano, Istituto Marignoni Polo di Milano, Istituto Ferrara di Palermo

3
CHALLENGE

Challenge #1

LO SPORT CHE UNISCE: fonte e motore dell'inclusione sociale

Come potete promuovere, in modo concreto, processi di partecipazione allo sport che prescindono completamente dalle condizioni economiche, sociali e individuali delle persone, attraverso un prodotto o un servizio fattibile e realistico?

TEAM 1 - UNO PER TUTTI, TUTTI PER LO SPORT
Classe III B – Istituto E. Falck di Milano

IDEA: Organizzazione di eventi sportivi di sensibilizzazione nelle scuole per integrare anche gli studenti che non possono permettersi di praticare sport.

TEAM 2 - TEENAGERS SOCIETY SPORT
Classe III C – Istituto E. Falck di Milano

IDEA: Servizio di connessione tra i giovani e le associazioni sportive.

TEAM 3 - SupPORT
Classe III M – Istituto E. Falck di Milano

IDEA: Richiesta di sponsorship ai grandi sportivi e marchi di attività sportive per chi non potesse permettersele.

TEAM 4 - MECK
Classe IV A – Istituto Ferrara di Palermo

IDEA: Palestra che usa attrezzi a basso impatto ecologico e pannelli solari.

TEAM 5 - KATIPUNAN
Classe III B – Istituto Marignoni Polo di Milano

IDEA: Organizzazione delle attività sportive rivolte a diverse etnie. Alla conclusione di ogni torneo i componenti di ogni etnia presenteranno la propria cultura e cucineranno per i partecipanti i piatti tipici del proprio paese.

TEAM 6
Classe III N – Istituto Marignoni Polo di Milano

IDEA: Introduzione a scuola delle attività sportive secondo il modello americano.

TEAM 7
Classe III N – Istituto Marignoni Polo di Milano

IDEA: Organizzazione delle attività sportive che coinvolgano tutti i cittadini e che avvicinino allo sport anche le categorie disagiate utilizzando dei regolamenti flessibili e adattabili ai diversi contesti. Organizzazione di tornei inclusivi per raccogliere fondi.

JA Italia
A Member of JA Worldwide

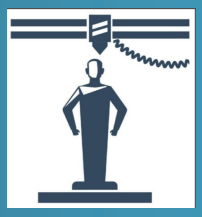
unicef
per ogni bambino

Finanziato dall'Unione Europea

Challenge #2

TEENS 4 CULTURE - Innovazione nel mondo della cultura: parola alla Gen Z!

Come potete creare un prodotto o servizio che porti innovazione nel mondo della cultura, perché sia in grado di attrarre e coinvolgere le nuove generazioni? Come potete rendere i luoghi della cultura (come musei, gallerie d'arte, ecc.) adolescent-friendly e avviare nuovi processi di educazione, partecipazione e inclusione sociale?



TEAM 1

Classe III F – Istituto E. Falck di Milano

IDEA: Stampanti 3d che riproducono opere che i visitatori possano toccare e interagire e dare la possibilità ai visitatori di creare la propria opera personalizzata attraverso le stampanti 3D.

TEAM 2

Classe III G – Istituto E. Falck di Milano

IDEA: Giochi e attività come cacce al tesoro dentro i musei per fare interagire il visitatore e la struttura.

TEAM 4 - RIGENERARTE

Classe III A – Istituto Ferrara di Palermo

IDEA: App in cui vengono raccontati alcuni luoghi di Palermo per diffondere la conoscenza dei siti storici cittadini.

TEAM 9 - TEEN'S CULTURE

Classe III E – Istituto Marignoni Polo di Milano

IDEA: Sensibilizzazione dei ragazzi alla frequentazione dei luoghi culturali, affinchè possano comprendere l'importanza di esse. Creare delle attività in grado di coinvolgere i ragazzi.Prevedere un orario più ampio di aperture (serale). Abbassare I costi dei ticket e informare delle promozioni.

TEAM 10 - VIRTUAL MUSEUM

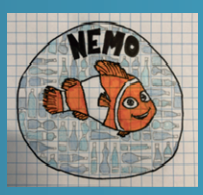
Classe III F – Istituto Marignoni Polo di Milano

IDEA: Laboratori gratuiti e accessibili per avvicinare i giovani alle attività culturali.

TEAM 11

Classe III M – Istituto Marignoni Polo di Milano

IDEA: Parco ad impatto altamente ecologico per favorire l'integrazione sociale.



TEAM 12 - NEMO

Classe III G – Istituto Marignoni Polo di Milano

IDEA: Filtri per rubinetti per depurare l'acqua e rigenerare le città.

JA Italia
A Member of JA Worldwide
unicef
per ogni bambino
Finanziato dall'Unione Europea

Challenge #3

I RAGAZZI PROTAGONISTI DELLA RIGENERAZIONE CREATIVA 2.0 - Una spinta innovativa per la valorizzazione delle nostre città a partire dalle comunità

Ripensate a luoghi e siti urbani da valorizzare per creare impatto sociale nella comunità e favorire l'integrazione di persone provenienti da contesti socio-culturali differenti. Immaginate di poter valorizzare luoghi della nostra città dimenticati, perduti, a cui siamo legati da condividere con la comunità. Come potete raggiungere questi obiettivi attraverso un prodotto o servizio, fattibile e realistico?

TEAM 3 - SCUOLA AGRICOLA
Classe III A – Istituto E. Falck di Milano

IDEA: Riqualificazione delle zone periferiche della città mettendo in comunicazione agricoltori e studenti di istituti agrari.

TEAM 5 - GREAT WORLD SAVER
Classe III S – Istituto Ferrara di Palermo

IDEA: Rigenerazione urbana partendo dal riciclo della plastica.

TEAM 6 - ECO BIJOUX
Classe III S – Istituto Ferrara di Palermo

IDEA: Ecobijoux - realizzazione di oggetti riciclati per ridurre lo spreco e favorire il consumo critico.

TEAM 7 - NEWHOPE
Classe IV A – Istituto Ferrara di Palermo

IDEA: Azienda che produce abbigliamento utilizzando gli scarti dell'industria tessile. Hanno il fine ultimo, con parte degli utili conseguiti, di riqualificare una piazza ed una ex scuola degradate dal quartiere Sperone di Palermo.

TEAM 8 - PHOTOVOLTAIC PANEL CARS
Classe IV C – Istituto Ferrara di Palermo

IDEA: Auto con pannelli fotovoltaici da promuovere in un luogo abbandonato di Palermo.

JA Italia
A Member of JA Worldwide
unicef
per ogni bambino
Finanziato dall'Unione Europea