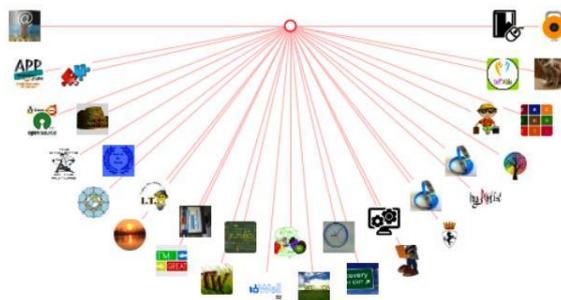


I PROGETTI FINALISTI DELLA 3ª EDIZIONE

Il contest

Sono oltre 30 i progetti elaborati dalle scuole all'interno dell'originale contest formativo del programma *Meet no Neet*, promosso dalla Fondazione Mondo Digitale nell'ambito del programma Microsoft YouthSpark. E sono tutti condivisi on line nella piattaforma Phyrtual.org, dedicata ai progetti di innovazione sociale. I protagonisti della "Discovering Talents Fair" sono i dieci finalisti.

Genealogia



SELFABLE - IIS Salvemini di Alessano (Lecce)

Una app solidale contro le barriere

Un progetto di innovazione sociale per aiutare anziani e persone con disabilità motorie. Una app multi piattaforma, con un layout semplice e intuitivo, per mettersi in contatto con aziende o cooperative locali e richiedere assistenza e servizi a domicilio.



APP AUTOGESTIONE.COM - LS Labriola di Ostia (Roma)

Chi fa da sé fa per tre...

Una app progettata per organizzare in modo ordinato e autonomo i corsi durante la settimana autogestita dagli studenti. Dal lato utente l'applicazione consente di visualizzare i corsi esistenti, controllare le disponibilità e iscriversi; dal lato amministratore permette di inserire tutte le informazioni su un determinato evento: relatore, argomento, luogo e numero di posti disponibili.



SMART BUONARROTI - LS Buonarroti di Pisa

Un'idea per una scuola più intelligente

Un progetto per trasformare la scuola in un luogo più tecnologico e interattivo. Da una app per cellulari per controllare orari delle lezioni e registro elettronico, a un labirinto multimediale per l'orientamento scolastico dei ragazzi delle scuole medie, fino ad arrivare a un sistema di lettura di codici a barre per catalogare strumenti e materiali presenti in ogni aula.



I'M GREAT - LS Giovanni Gandini di Lodi

I'm Great è l'anagramma di "migrate" e significa "sono grande", "sono forte", "sto bene"

Una web-app per gestire in modo più efficiente l'accoglienza e l'inclusione dei migranti: per mettere in contatto i migranti con enti pubblici, associazioni o privati che condividono i valori della solidarietà e della collaborazione. Un'accoglienza organizzata e condivisa è meno costosa e arricchisce il paese di nuova energia!



TRASHWORLD - LS e LL Tedone di Ruvo di Puglia (Bari)

L'arte del riciclo...

Trash World è un motore di ricerca “specializzato” nello smaltimento dei rifiuti. Attraverso ricerca digitale o QR Code fornisce all’utente le informazioni richieste sul tipo di imballaggio. Una sezione consente la geo-localizzazione dei centri di smaltimento privati più vicini, mentre una seconda applicazione permette di entrare in contatto con artisti che realizzano opere d’arte con materiali riciclati.



MY ARTIST - IIS M.Pagano di Campobasso

La voce dell'arte

Una app per dispositivi mobili che, attraverso la visione di un’opera (fotografata o scaricata) e il QR Code, permette di avere una comprensione immediata dell’immagine, visiva e vocale. Il fruitore può ricevere informazioni sulle opere selezionate e usufruire di interconnessioni che mettono in collegamento opere simili situate in luoghi diversi, creando un originale percorso virtuale.



L'APP DEL PELLEGRINO - IIS Pacinotti-Archimede di Roma

Un giubileo supertecnologico

L’applicazione nasce in occasione del giubileo straordinario della Misericordia per guidare i fedeli durante il pellegrinaggio a Roma e facilitare il loro percorso spirituale e turistico. La app fornisce assistenza spirituale attraverso la liturgia del giorno e comunica tutti i dati utili per il pellegrinaggio, come ad esempio il tasso di affluenza all’interno delle basiliche.



FRUIT-TI AMO - LS Cavalieri di Parabiago (Milano)

Frutta e frullati a ricreazione, diamo allo spreco un'ammonizione!

Il progetto offre soluzioni a due criticità: lo spreco di frutta e verdura nei supermercati e la mancanza di un’alternativa sana al junk food all’interno delle strutture scolastiche. Una app rende disponibile l’elenco dei frullati, spremute e centrifughe, realizzati con frutta di stagione, e l’indicazione delle proprietà nutritive. Blog, sito web e giochi per educare alla corretta alimentazione.



ECOMMUNITY - IIS via Copernico di Pomezia (Roma)

Gioca oggi, cambia il domani

Una app per dispositivi mobili per combattere lo spreco. Il nome nasce dalla fusione delle parole “e” (lettera che indica le tecnologie digitali), “eco” (ecologia) e “community” (comunità, il mondo che ci circonda). L’obiettivo è educare i più giovani con il gioco a usare in modo adeguato le risorse disponibili. L’applicazione è corredata di e-book sull’eco-sostenibilità, video tutorial e altro materiale didattico.



WALK IN ROME - IIS VIA Copernico di Pomezia (Roma)

Alla scoperta di Roma...

Una app per accogliere, orientare e guidare i pellegrini che giungono a Roma per il Giubileo della Misericordia. I pellegrini trovano informazioni sui trasporti del Comune di Roma, sulle chiese più belle della città, musei e mostre, alberghi, ristoranti, bar, pasticcerie. E possono leggere e lasciare recensioni su pub e luoghi di incontro.

