

Public.

#FutureFair, I Vincitori

Oggi, a partire dalle 9.30 presso Auditorium Levi, Università degli Studi di Milano, si sono sfidati a colpi di pitch i **10 progetti finalisti** realizzati da studenti di tutta Italia durante **Future Fair**, la giornata conclusiva del programma **Future ReCoded** voluto da **Microsoft** e **Fondazione Cariplo**, e coordinato da **Fondazione Filarete**.

Sono oltre **40.000 gli studenti italiani** che hanno partecipato ai **600 workshop formativi** di Future ReCoded, per sviluppare app, siti web, bots utilizzando programmi come Minecraft, Azure e Xamarin, e hanno successivamente messo in pratica quanto appreso realizzando progetti per migliorare la vita della collettività. L'iniziativa ha visto il coinvolgimento di partner esecutivi attivi nel mondo delle scuole e dell'università come **Fondazione Mondo Digitale**, **TechGarage**, **Polihub**, **I3P**, **ItaliaCamp** e **TalentGarden**.

Future ReCoded ha consentito a migliaia di giovani di 'ricodificare' il loro futuro per avere maggiori opportunità professionali acquisendo nuove competenze scientifiche, tecnologiche e digitali, fondamentali per assicurare un accesso più semplice al mondo del lavoro e una carriera soddisfacente. Oltre il 90% delle occupazioni professionali al giorno d'oggi richiede infatti competenze digitali e ci saranno 825.000 posti di lavoro disponibili nel settore ICT entro il 2020 (Digital Agenda for Future Europe).

L'evento **Future Fair** è stato aperto da **Paola Andreozzi**, responsabile **Philanthropies di Microsoft Italia** di Microsoft e dal prorettore al Trasferimento delle Conoscenze dell'Università di Milano, **prof. Claudio Gandolfi**. Sono saliti poi on stage i 10 team dei progetti finalisti che hanno presentato le loro idee, tramite la formula dell'**elevator pitch**, di fronte alla giuria.

A vincere la competizione '**La mia azienda**' dell'**ITIS Sala Consilina di Salerno** selezionata sulla base di alcuni criteri specifici tra cui il contributo innovativo dell'idea, la capacità di identificazione un nuovo bisogno del mercato, l'impatto sociale, il livello di interattività e il coinvolgimento dei visitatori.

I tre team vincitori:

1° classificato **La mia azienda** dell'ITIS Sala Consilina.

2° classificato **From Italian to L.I.S.** del Liceo Salvemini di Bari

3° classificato **Open Source Robotics** dell'ISIS Fermi Mattei di Isernia

La giuria ha anche assegnato due menzioni speciali

Planet Book dell'IS Marconi di Giugliano in Campania

Minecraft Raggio Art del Liceo Artistico G. Chierici di Reggio Emilia

Questi sono tutti i team che hanno partecipato

La mia azienda ITIS Sala Consilina

HomeTender ITT Istituto 'E. Balducci' Classe IVa Pontassieve

Lo Sporco APPosto IISS Bonsignori Brescia

TSM2 Trash Management Smart System Liceo Scientifico Lilla di Brindisi

Progetto Reggio Emilia Liceo Gaetano Chierici di Reggio Emilia IIa

Open Source Robotics ISIS Fermi Mattei di Isernia

BYT Brush Your Teeth ISIS Facchinetti Castellanza (VA)

Planetbook IS 'G.MARCONI' Giuliano in Campania (NA)

DevLounge Tournament Platform ITIS Panetti Bari

From Italian to LIS Liceo Salvemini (BA)

Durante la giornata sono intervenuti inoltre **Marco Ferrari**, tra i 50 finalisti del **Italian Teacher Prize** organizzato dal MIUR e organizzatore delle **Romanae Disputationes**, concorso nazionale di filosofia per studenti, **Ilaria Rondella**, creatrice di Ludosofici e organizzatrice di Mantova Playground, **Silvia Lama**, co-founder **Musa**, gioco in 3D, che rivoluziona il mondo dell'educazione musicale, **Donato De Ieso**, co-founder InPolitiX, Profili e siti politici in un click, **Dario Gamba**, co-founder **Napsy Games** e **Paolo Abela**, co-founder **Starworks**.

In conclusione, un **Robot Show** con la presentazione di alcuni prototipi realizzati dalle scuole di robotica di Isernia e Castellanza e dall'Istituto Severi di Padova e l'intervento di **Cecilia Laschi**, professoressa di Bioingegneria Industriale all'Istituto di BioRobotica della Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa.

'L'ambizione di Microsoft è quella di ispirare i giovani affinché utilizzino la tecnologia per completare il proprio percorso professionale e offrire loro le nuove opportunità che l'ambito digitale sta creando', ha affermato **Paola Andreozzi**, responsabile **Philanthropies** di **Microsoft Italia**. 'Da anni proponiamo strumenti e formazione affinché le idee dei ragazzi possano diventare progetti grazie alla scoperta della computer science e della programmazione. Future Recoded ha nel nome l'invito per le nuove generazioni a ripensare il proprio futuro integrando le competenze digitali che possono trasformare anche le più tradizionali professioni. Le decine di migliaia di ragazzi che hanno aderito all'iniziativa sono la prova che è stato accolto con successo.'

'I numeri che questo progetto rivela sono impressionanti: migliaia di ragazzi coinvolti e impegnati per costruire il futuro. Sono queste attività silenziose che ci fanno ancora parlare di speranza. La speranza che poggia su cose concrete. Formazione, accompagnamento da parte di chi ha a cuore i nostri ragazzi. I numeri sono importanti, ma sono più importanti le storie singole di ciascuno di loro, che immagino con fatica impegnati in questo percorso. La fatica però si supera quando si è spinti dall'entusiasmo,' ha dichiarato **Giuseppe Guzzetti**, presidente di **Fondazione Cariplo**. 'Nei giovani di Future recoded vedo una grande energia, perché credo che sentano e capiscano che a fianco a loro hanno persone, aziende e istituzioni che desiderano per loro il futuro migliore.'

Maria Pia Abbraccio, presidente di **Fondazione Filarete** ha commentato: 'Questo progetto è molto caro a Fondazione Filarete, perché si rivolge ai più giovani e perché rientra in una delle sue missioni più importanti, la formazione all'imprenditorialità e al trasferimento delle conoscenze. È importante che fin da giovanissimi gli studenti si avvicinino alla realtà che li circonda, al territorio e ai bisogni concreti della società, imparando a utilizzare la tecnologia e l'innovazione come strumenti per dare vita alle loro idee. Iniziative come queste insegnano ai ragazzi a pensare in modo creativo senza pre-concetti, e a non aver paura di osare per migliorare il mondo in cui vivono, anche al di là di ogni aspettativa.'

'Future Recoded è stata una sfida cruciale e non solo per i numeri da raggiungere, oltre 40mila giovani da formare in ogni parte d'Italia', ha dichiarato **Mirta Michilli**, direttore generale della **Fondazione Mondo Digitale**. 'Il risultato più importante è la qualità del lavoro realizzato dalle scuole, che ogni volta ci sorprende: dalle app che trasformano la raccolta differenziata in gioco, spiegano comportamenti corretti a bambini ciechi o ipovedenti o controllano la sicurezza dell'ambiente di lavoro, alle piattaforme per costruire e programmare robot in ambienti a codice aperto. E saranno sempre le scuole ad animare uno straordinario Robot Show. La scuola italiana è viva, vitale, creativa, e dalla scuola dobbiamo ripartire per rilanciare lo sviluppo del paese e costruire una società per tutti.'