

CORCOM

Innovazione digitale 2020, ecco le scuole vincitrici

Quattro i progetti selezionati dalla commissione del contest promosso dall'associazione di Confindustria in collaborazione con il Miur e la partecipazione delle imprese. Il presidente Marco Gay: "L'Ict alla base delle opportunità crescenti nel mondo del lavoro"



“**L**a palestra del futuro”, “Potature Smart”, “Home banking for seniors” e “Sapere Aude”. Sono i 4 progetti elaborati dalle scuole, vincitori del **Premio nazionale sull’innovazione digitale 2020** promosso da **Anitec-Assinform** in collaborazione con il **Miur** e con la partecipazione di imprese, enti e associazioni culturali. I premi saranno **consegnati il 18 novembre** in occasione della conferenza stampa Anitec-Assinform sul mercato digitale 2020-22.

Ai vincitori va un contributo di 2.500 euro ciascuno. Inoltre è prevista una visita guidata al Polo scientifico di Trieste (Area Science Park) o al Polo scientifico di Genova, nella primavera 2021.

Lanciata lo scorso 30 gennaio e rivolta agli **istituti secondari di secondo grado** di tutta Italia, l’iniziativa premia le scuole che, “unendo le forze e la determinazione di docenti e allievi in collaborazione con aziende leader del settore Ict – si legge in una nota – “hanno saputo ideare progetti innovativi in ambito digitale, considerando anche il loro potenziale per l’avvio di attività di impresa”. Il progetto fa parte dell’iniziativa strategica “Repubblica Digitale” il cui Manifesto è stato sottoscritto da Anitec-Assinform nel 2019.

Studenti, docenti e imprese insieme sul digitale

“Il digitale non è solo una leva potente per la didattica e per l’educazione a una nuova cittadinanza – dice il **presidente di Anitec-Assinform Marco Gay** – ma sarà alla base delle opportunità professionali che sono e che saranno sempre più offerte dal mondo del lavoro. La scelta di focalizzarsi sui progetti, infine, punta a unire allievi, docenti e imprese nella cultura del fare, che è il cuore dell’industria italiana Ict”.

I vincitori sono stati prescelti dalla commissione di valutazione presieduta da **Francesco Profumo** (Presidente Compagnia di San Paolo) e composta da **Anna Brancaccio** (Dirigente Miur), **Roberto Costantini** (Direttore Summer School & Luiss Hubs), **Maria Rita Fiasco** (Vp Anitec-Assinform con delega all’area “Skills per la crescita d’impresa”), **Patrizia Fontana** (Founder di Talents in Motion), **Mirta Michilli** (Dg Fondazione Mondo Digitale).

Tutti i progetti vincitori

Nel dettaglio, **“La palestra del futuro”** è stata progettata dall’Itis G. Armellini (Roma), con Al maviva come azienda Ict Partner. **“Potature smart”** è firmato Polo Tecnologico Manetti Porciatti (Grosseto), azienda Ict Partner Opus Automazione. L’ITT Ettore Molinari (Milano) ha formato **“Home banking for seniors”**, azienda Ict Partner Grey Panthers. Nella categoria **“Sfide del digitale”** è l’ISS Cipolla Pantaleo Gentile (Castelvetrano) ad aver presentato il progetto **“Sapere Aude, ossia abbi il coraggio di usare la testa, liberati dalla rete”**, con azienda Ict partner Comau, Globalcom.

Menzioni speciali sono poi state conferite ai progetti **“Casa Domotica Alan Turing”** dell’ITT Alan Turing (Bergamo), (azienda partner Google), e a **“Il prodotto odontotecnologico”** dell’Istituto Odontotecnico Casati (Milano), azienda partner 3Shape, a **“Turismo Digitale (per una nuova qualifica EQF4)”** in collaborazione con più partner europei dell’Ite F. Scarpellini (Foligno), a **“Ericsson Digital lab”** del Liceo Vito Volterra (Ciampino), azienda partner Ericsson e per finire al progetto fuori concorso **“Talpius”**.

Al lavoro sulle digital skill

“In questo momento storico, così difficile soprattutto per i nostri studenti e per l’intero mondo educativo – dice ancora **Gay** -, riteniamo che sia stato un risultato doppiamente eccezionale l’aver visto i ragazzi impegnarsi per partecipare e realizzare i progetti e averli visti collaborare con aziende e docenti grazie al digitale superando così il limite delle distanze fisiche”.

“La collaborazione scuola-impresa fa sì che avvenga immediatamente la contestualizzazione di idee innovative per la soluzione di problemi – dice il **Dg Maria Assunta Palermo del Miur** -. Inoltre, vengono veicolate quelle skill competence che ormai sono ritenute indispensabili per un inserimento consapevole nel mondo del lavoro. Il tema del Digitale, attualissimo, rende il progetto ancor più interessante, esso si inserisce in una serie di azioni che il Ministero sta mettendo in atto nella scuola in una logica sistemica di innovazione”.