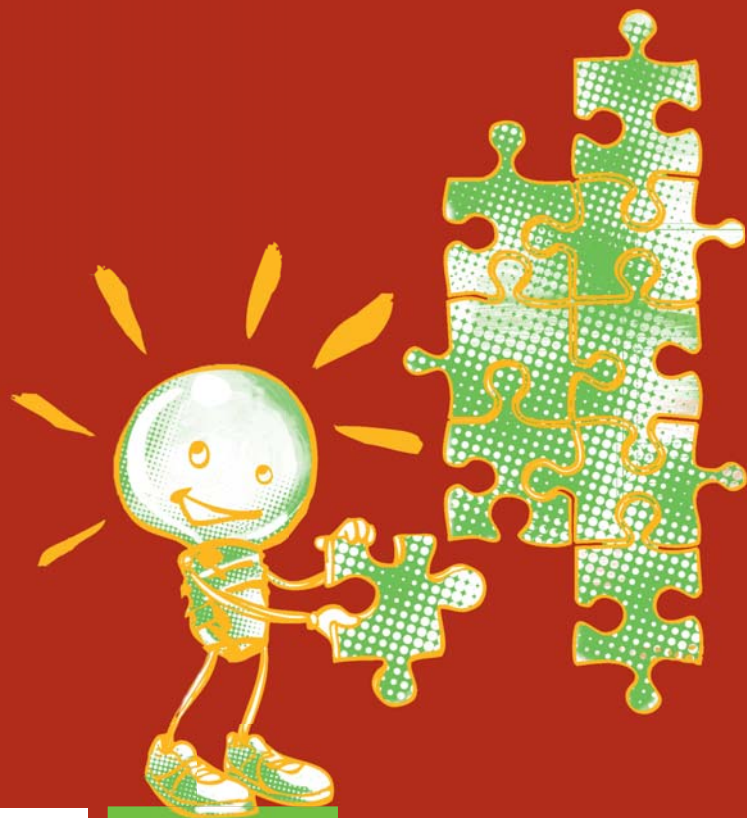




Leggi questo
codice QR
con il tuo cellulare,
così possiamo
approfondire
la nostra conoscenza.

© 2012 by Unioncamere, Edizioni Sonda
Tutti i diritti riservati

Per informazioni:
www.premioscuola.unioncamere.it

Unioncamere
Piazza Sallustio 21
00187 Roma



QUANDO LA SCUOLA ILLUMINA L'IMPRESA

SESTA EDIZIONE



CAMERE DI COMMERCIO D'ITALIA



Introduzione

L'innovazione e la creatività sono il futuro del nostro Paese e dell'Europa, che per continuare ad avere una posizione di leadership e poter crescere, anche in una congiuntura difficile come quella attuale, devono mantenere alta la competitività dei loro territori e sistemi economico-sociali. E la competitività – come si sa – passa attraverso la capacità di innovare e di innovarsi, ma anche e soprattutto di puntare sulla forza delle idee e sulla qualità del capitale umano. Per questo le Camere di commercio, da tempo tenacemente impegnate a sostenere lo sviluppo dei territori, investono sulla valorizzazione del fattore umano: facendo da punto di congiunzione tra istituzioni scolastiche e mondo produttivo; ascoltando le esigenze professionali degli operatori economici; rafforzando i percorsi di alternanza scuola-lavoro e di diffusione di una «cultura dell'impresa e dell'innovazione»; cooperando alla formazione di risorse umane adeguatamente preparate ad affrontare, con le imprese e nell'interesse dell'intera collettività, le sfide dell'economia globale.

Il premio Unioncamere «Scuola, Creatività e Innovazione» è un esempio, semplice e concreto, dell'impegno del sistema camerale per sensibilizzare il mondo della scuola sull'importanza della crescita sociale ed economica dei territori e del valore, per le nostre aziende, dell'innovazione e della creatività. Non «idee innate», ma attitudini del pensiero e dell'azione coltivate fin da giovani. In questo senso, il premio è un'opportunità per i giovani studenti ai quali si rivolge: per sviluppare la loro capacità di osservare, da più punti di vista, i processi, superare la continuità e la tradizione, trasformare un sogno e un'idea in un progetto attuabile di cambiamento. In sintesi, per esercitarsi fin da giovani a gettare lo sguardo oltre l'orizzonte, ad osare con concretezza.

Non più e non solo talenti individuali, ma competenze del gruppo di lavoro «allargato». Il premio, anche per questo aspetto, offre ai partecipanti un'opportunità in più per sperimentare e dimostrare che le idee più creative e innovative si trasformano in progetti grazie al contributo di molti diversi talenti di una comunità estesa, che include, insieme a studenti e docenti, anche esperti e aziende, chiamati a collaborare, portando il proprio contributo di esperienza e know-how, per raggiungere il miglior risultato. *Last but not least*: il premio aiuta i partecipanti ad acquisire la consapevolezza che le idee e i sogni possono trasformarsi in progetti di business e al contempo ad acquisire la capacità e la responsabilità di pensare al lavoro anche in un'ottica imprenditoriale.

Per tutto questo confermiamo con entusiasmo e fiducia la nostra scommessa sull'innovazione e la creatività dei giovani.

Ferruccio Dardanella
Presidente Unioncamere

Come nasce un'idea

La creatività non è una dote innata, ma una capacità da sviluppare, coltivare, far crescere. Come? Sfruttando le opportunità offerte dal tuo ambiente, osservando la realtà da punti di vista differenti, guardando più avanti in modo concreto e coraggioso. È il primo passo verso l'innovazione che modifica, trasforma, rivoluziona l'esistente, grazie a sistemi o metodi nuovi (innovazione radicale), o applicati in modo innovativo (innovazione incrementale), oppure importati da altri settori (innovazione di contesto).

Per farti venire un'idea, guardati intorno! Cerca le esigenze «ancora nascoste», interpreta i gusti, anticipa i desideri e le tendenze. Osserva abitudini, comportamenti, stili di vita e leggi i bisogni delle persone, delle imprese, delle comunità. In breve, impara a conoscere bene il tuo territorio per scovare esperienze, problemi e soluzioni che stimoleranno la tua capacità creativa e di innovazione. E non dimenticare Internet e giornali.

Per trovare una buona idea ci vuole innanzitutto un metodo; te ne proponiamo tre, in sintesi, che prevedono un ruolo speciale, quello del coordinatore del gruppo di lavoro, che nel caso del Premio potrebbe essere il docente - tutor.

Brainstorming («tempesta di cervelli»)

Nel brainstorming le idee si innescano l'una con l'altra. Il gruppo di lavoro definisce un obiettivo e sviluppa idee individuali che vengono prima registrate e organizzate e poi valutate per cogliere quella migliore. Il metodo dunque prevede due fasi:

Divergente	Convergente
Chi conduce stimola i partecipanti a proporre idee a ruota libera, senza criticarle o dare «giudizi».	Le idee vengono selezionate e valutate, quindi si sceglie quella ritenuta più interessante in relazione all'obiettivo da raggiungere.

L'unione fa l'idea

Il premio «Scuola, Creatività e Innovazione» ti sembra complicato, da solo pensi di non farcela? Non ti scoraggiare, è il momento di cercare compagni di viaggio... Condividi la tua idea e cerca altri studenti e insegnanti per trovare tutte le capacità e le competenze necessarie a realizzare il migliore dei progetti possibili. Potrai contare anche sugli studenti che frequentano le scuole italiane all'estero!

Se vuoi ricorrere all'esperienza di esperti e ricercatori per sviluppare l'idea, la Camera di commercio può verificare la presenza sul territorio di centri di ricerca e università disponibili a collaborare. I responsabili dei Punti Nuove Imprese e Marchi&Brevetti possono accompagnarti nella costruzione del tuo progetto. Infine, per testare il valore della tua idea sul mercato, non c'è niente di meglio che coinvolgere fin da subito gli imprenditori.

Siate coraggiosi!

Mettiti in gioco per realizzare un progetto in cui credi davvero! Ma ricorda, le idee riciclate, già viste e riviste, hanno le gambe corte. Pensa a chi dovrà leggere il tuo documento di progetto e ai criteri di valutazione che seguirà: creatività, innovazione, funzionalità, fattibilità. Pensa, scrivi e filma con una attenzione particolare: a essere valutata è anche la capacità di presentare e comunicare l'idea in modo chiaro, sintetico ed efficace.

6 cappelli per pensare

Il metodo *Six Thinking Hats* richiede di indossare (a turno) 6 cappelli di colore diverso: ciascuno «analisi», da un diverso punto di vista, un tema o problema per trovare la soluzione migliore.

Cappello blu	Cappello verde	Cappello giallo
è il cappello del moderatore, di chi nei momenti critici riassume, sintetizza i contenuti della discussione e cerca di far ripartire la valutazione dell'idea.	lo indossa chi libera la creatività per produrre idee e soluzioni innovative.	lo indossa chi esprimere i lati positivi di un'idea, i benefici e i vantaggi.
Cappello nero	Cappello rosso	Cappello bianco
è il cappello di chi valuta i motivi per cui l'idea potrebbe non funzionare.	è il cappello di chi esprime sensazioni e sentimenti che possono nascere davanti a una soluzione e immagina come le altre persone potrebbero reagire.	lo indossa chi cerca, raccoglie e organizza le informazioni e i dati disponibili che si possiedono in merito al problema da risolvere.

Mappe mentali

Le mappe mentali sono utili per organizzare e comunicare le idee, strutturare le informazioni, sviluppare piani, accompagnare il pensiero creativo, il problem solving e le decisioni. I concetti sono presentati graficamente attraverso diagrammi: l'idea principale si trova al centro mentre informazioni e dettagli di approfondimento vengono via via ramificati verso l'esterno. Si tratta di una struttura associativa delle informazioni che si avvale di elementi molto efficaci dal punto di vista della percezione, come immagini e colori. Facilitano il confronto tra le soluzioni pensate e proposte e permettono di velocizzare il passaggio dall'ideazione alla pianificazione.

Con l'idea in testa, il passo successivo è il documento di progetto che la spiega in modo chiaro, facile e immediato, ma soprattutto, convince chi legge che, di quell'idea, non se ne può proprio fare a meno.

- Ricorda, i tuoi potenziali lettori vi chiedono:
- *Che cos'è? Un prodotto, un servizio o un oggetto di design?*
 - *Come funziona? Perché è creativo e in che cosa consiste la sua innovazione?*
 - *Qual è il collegamento con il vostro ambiente, territorio o mercato di riferimento?*
 - *Chi saranno i vostri clienti e perché lo sceglieranno?*
 - *È coerente e adeguato all'utilizzo cui è destinato?*
 - *Quali bisogni, generali o specifici, soddisfa?*
 - *Modifica abitudini, comportamenti, stili di vita?*
 - *Lanciato sul mercato, troverebbe clienti?*
 - *Chi sono i potenziali competitori?*
 - *È possibile metterlo in produzione? Come, con quale impegno di mezzi economici e strumentali?*
 - *Quali volumi di produzione si possono prevedere?*
 - *Quanto costerebbe al cliente finale?*

Quando scrivi un progetto, la regola d'oro è: «Dire tanto, scrivere poco». Identifica i concetti chiave e utilizza parole semplici e dirette, a prova di errore per la comprensione di chi legge. Bisogna essere originali e dimostrare di aver pensato in grande, valorizzando pienamente le competenze e le capacità del gruppo di lavoro. Ricorri infine a tutti gli strumenti a disposizione.

Girata l'ultima pagina del progetto, il tuo lettore farà un'unica, fondamentale, domanda: «Vale proprio la pena di realizzare questo progetto?» Sulla risposta che si darà si gioca il futuro del tuo progetto. Allora, mentre lavori al progetto e ai video del premio «Scuola, Creatività e Innovazione» ricordati di essere tu il primo a rispondere a queste stesse domande.

Proteggi le tue idee

Una volta sviluppata l'idea, è bene sapere come difenderla. Ecco alcune risorse online utili da consultare, prima di rivolgersi all'Ufficio Marchi e Brevetti della tua Camera di commercio.

- Proprietà industriale e intellettuale in Italia - Ufficio Italiano Brevetti e marchi (www UIBM.gov.it).
- Proprietà industriale in Europa - Ufficio europeo dei brevetti (www epo.org). - Ufficio per l'armonizzazione del mercato interno (marchi, disegni e modelli) (<http://oami.europa.eu>). - Creative commons (www creativecommons.it).

Il premio Unioncamere «Scuola, Creatività e Innovazione»

I numeri del premio

- 6 edizioni realizzate (la prima nell'anno scolastico 2004-2005);
- più di 1.000 progetti di qualità presentati

... e nella 6ª edizione

- 2.150 studenti partecipanti (43% ragazze e 57% ragazzi) accompagnati da 400 docenti tutor (all'incirca i ¾ dei progetti si sono avvalsi di un solo tutor);
- 320 progetti iscritti al premio, provenienti da 286 istituti scolastici.

Valorizzare le eccellenze

Il ministero dell'Istruzione ha accreditato il premio «Scuola, Creatività e Innovazione» tra le iniziative che contribuiscono alla valorizzazione delle eccellenze degli studenti delle istituzioni scolastiche di istruzione secondaria superiore, sia statali che paritarie (decreto del Direttore generale per gli Ordinamenti del Sistema nazionale di Istruzione e per l'Autonomia scolastica del 2 marzo 2009).

Il premio «Scuola, Creatività e Innovazione» è una competizione nazionale promossa da Unioncamere e rivolta agli studenti della scuola secondaria superiore che, a gruppi e guidati da un docente tutor che svolge attività di assistenza e coordinamento, sono invitati a presentare un progetto. Il premio intende così:

- Promuovere e sviluppare nei ragazzi il pensiero creativo e la propensione all'innovazione e al lavoro di gruppo.
- Stimolare l'ideazione di prodotti e servizi che potrebbero essere tradotti in business attraverso iniziative imprenditoriali.
- Sensibilizzare il mondo della scuola sull'importanza della crescita sociale ed economica dei territori e sulla tutela della proprietà industriale e intellettuale.

In questo modo, le Camere di commercio forniscono un contributo significativo al rilancio della competitività del sistema paese, focalizzando l'attenzione sul momento in cui gli studenti, guidati da un docente tutor, elaborano un progetto innovativo, completo di modalità organizzativa, tempistica e strumenti tecnici e relazionali utilizzati nella sua realizzazione. Ecco come la scuola può illuminare le imprese, con i suoi talenti e grazie a idee fortemente innovative e competitive.

Selezionate da un Comitato tecnico scientifico di valutazione, esse mostrano tutto il potenziale di creatività e intraprendenza dei giovani talenti di domani.

In questa particolare contingenza economica e sociale, il Premio rafforza uno degli obiettivi peculiari del sistema camerale: sensibilizzare le giovani generazioni e il mondo della scuola su ricerca e innovazione. Per esercitarsi ad osare con concretezza, anche con la collaborazione, l'esperienza e il know-how di esperti e imprese dei propri territori. Insieme, facendo squadra.

Identikit dei partecipanti

Il premio «Scuola, Creatività e Innovazione» di Unioncamere consiste in una competizione nazionale, rivolta agli studenti regolarmente iscritti agli istituti di istruzione secondaria superiore o ai corsi di istruzione e formazione tecnica superiore (ifts).

Gli studenti partecipanti devono essere organizzati in gruppi, formati da almeno 3 studenti di una o più classi di uno stesso o più istituti, residenti sia su territorio italiano che all'estero. Ciascun gruppo è guidato da uno o più docenti tutor che svolgono attività di assistenza e coordinamento. Lo stesso docente non può essere tutor di più gruppi.

Durante la preparazione dei progetti possono essere coinvolti anche rappresentanti del mondo delle imprese, della ricerca e dell'università. Del resto, l'incontro tra le diverse esperienze e competenze assicura maggiore ricchezza e completezza ai progetti e pone le basi per risolvere e superare gran parte delle difficoltà che si presentano nelle fasi di ideazione, preparazione e realizzazione di un nuovo progetto.

Per tracciare un identikit dei partecipanti al premio può essere utile ricordare che, in questa sesta edizione, la parte del leone l'hanno fatta gli istituti tecnici (il 37,4% dei partecipanti).

Oltre un terzo degli iscritti proviene da istituti di istruzione superiore e professionali (il 40,2%); significativa anche la presenza di licei e istituti d'arte (il 15,7%).

Il 36% delle idee progettuali completate è stato presentato da istituti con sede nel Nord Italia, il 36% da istituti con sede nel Centro, mentre il restante 27% si collocava nel Sud e nelle Isole.

Da dove arrivano le idee

I 320 progetti iscritti alla sesta edizione del premio Unioncamere, da 286 istituti scolastici di 86

province italiane:

- 107 istituti tecnici;
- 75 istituti di istruzione superiore;
- 40 istituti professionali;
- 17 licei artistici;
- 16 licei scientifici;
- 8 licei classici;
- 5 istituti magistrali;
- 4 istituti d'arte;
- 4 liceo linguistico;

e dalle scuole statali italiane all'estero di **Barcellona** (1 progetto presentato), **Asmara** (2 progetti) e **Istanbul**, in partnership con il Liceo artistico Misticoni di Pescara (1 progetto presentato).

Regione che vai, idea che trovi

Le regioni più «creative» alla sesta edizione del premio sono state:

- Lazio: 43;
- Toscana: 29;
- Emilia Romagna: 27;
- Lombardia: 25;
- Puglia: 25.
- Calabria: 22;
- Sicilia: 22;
- Veneto: 20;
- Piemonte: 19.

Modalità di partecipazione

I requisiti del progetto

Al Premio si presenta un progetto per una sola delle 2 sezioni:

- **Prodotti e Servizi**
Riguarda progetti di prodotti innovativi, rispetto a quelli già presenti sui mercati o nei settori di riferimento, e di servizi innovativi nel soddisfare un bisogno con un carattere di novità rispetto allo stato dei servizi offerti.
- **Design**
Riguarda i progetti di design innovativo per l'integrazione di forme, funzioni, materiali.

I progetti devono rientrare in una delle seguenti aree tematiche

- Energia e ambiente
- Beni culturali e territorio
- Salute e sicurezza

Il premio «Scuola, Creatività e Innovazione» di Unioncamere prevede che ciascun gruppo di studenti presenti una proposta progettuale.

Sul sito www.premioscuola.unioncamere.it è possibile scaricare il Regolamento e la Guida alla partecipazione, che fornisce le modalità di partecipazione per ogni fase del percorso.

In sintesi, le fasi di partecipazione al premio sono tre:

• Fase 1 – Registrazione online e iscrizione

La registrazione, attraverso il sito www.premioscuola.unioncamere.it, è compito del docente tutor che segue il gruppo di studenti. Si tratta di un'operazione semplice: vengono richieste informazioni essenziali come, per esempio, i dati dei partecipanti e del docente tutor che segue il progetto, i principali elementi caratterizzanti dell'idea, una breve presentazione del progetto che si intende realizzare.

• Fase 2 – Presentazione del progetto

Viene chiesto di realizzare un breve filmato (massimo 3 minuti) per presentare il proprio gruppo di lavoro e di descrivere sinteticamente l'idea progettuale, elaborata e articolata nelle varie fasi di sviluppo.

• Fase 3 – Realizzazione e upload del video e della presentazione del progetto

Viene chiesto di preparare un video della durata massima di 5 minuti e una presentazione (in forma di diapositive o slides che non dovranno essere superiori a 10); l'obiettivo è di evidenziare i caratteri innovativi che rendono appetibile il prodotto, servizio o design a un potenziale investitore.

I termini di scadenza di ciascuna fase sono indicati nel Regolamento.

La presentazione del progetto

Le proposte devono essere formulate in questo modo:

1. Il team di progetto

Si presentano gli studenti del gruppo di lavoro e i ruoli che ricoprono, le competenze specialistiche in funzione degli obiettivi da raggiungere, il metodo di lavoro prescelto e le modalità organizzative, i tempi previsti e gli strumenti tecnici e relazionali da utilizzare.

2. L'idea progetto in sintesi

Si definisce brevemente l'idea che si intende realizzare e si tracciano le principali linee che ne costituiscono l'elemento innovativo.

3. Il prodotto/servizio

Si spiega il prodotto da realizzare o il servizio che si intende fornire, con la descrizione del contesto di riferimento nel quale inserirlo e l'analisi dei «bisogni» dei consumatori che si andranno a soddisfare.

4. Innovatività

Si spiega se l'idea ha caratteristiche di innovazione radicale (cioè se non esistono prodotti o servizi a essa paragonabili e si introduce qualcosa di totalmente nuovo sul mercato), di innovazione incrementale (cioè se si modifica qualcosa che già esiste) o di innovazione di contesto (cioè se si modifica il contesto di utilizzo di qualcosa che già esiste).

5. Risultati attesi

Dopo avere definito il contesto di riferimento attuale e le caratteristiche innovative del prodotto/servizio da realizzare, si richiede l'individuazione dei risultati da ottenere.

6. Realizzazione

L'attenzione è puntata sugli aspetti operativi per passare dall'idea alla sua realizzazione, e per valutare concretamente la cantierabilità, cioè la messa in pratica, dell'iniziativa.

Innovation Social Club

Per tutta la durata del premio è a disposizione l'Innovation Social Club (Isc), appositamente progettato per i membri della community, ovvero gli studenti e i docenti tutor registrati al premio: si tratta di un servizio online che utilizza gli strumenti dei social network per facilitare gli scambi e le interazioni, anche relazionali, tra i gruppi partecipanti per:

- presentare e discutere le varie idee progettuali;
- scambiarsi reciprocamente metodologie e fonti informative;
- comunicare le fasi di avanzamento dei progetti;
- richiedere informazioni e assistenza tecnica;
- ricercare esperti e specialisti;
- creare delle partnership.

La valutazione

Il ruolo del docente tutor

Il docente tutor è l'insegnante che registra e iscrive il gruppo di studenti al premio; è inoltre il referente principale del proprio team di lavoro, colui che lo accompagna, guida, sollecita e sostiene. Ognuno di loro può seguire un solo gruppo di lavoro iscritto al premio. Inoltre, ha il compito di compilare il form di registrazione online (www.premioscuola.unioncamere.it).

Compiuta questa operazione, riceverà via mail la conferma della registrazione: da questo momento potrà procedere all'iscrizione al premio del proprio gruppo di studenti. Il form di iscrizione online richiede l'inserimento dei dati dei partecipanti (il gruppo degli studenti e i docenti tutor del progetto) e del progetto che si intende realizzare (titolo, anche provvisorio, e descrizione dei principali elementi caratterizzanti). Uno stesso progetto può essere seguito da più docenti tutor.

Il Comitato tecnico scientifico del premio «Scuola, Creatività e Innovazione» di Unioncamere:

- valuta i video e le presentazioni dei progetti;
- segnala con una menzione d'onore fino a tre progetti;
- segnala con una menzione speciale la partecipazione di eccellenza di una scuola italiana statale con sede all'estero;
- proclama i progetti vincitori per ognuna delle due sezioni.

I criteri di valutazione dei progetti sono:

- **Creatività**
Valutazione dell'intuizione e del grado di inventiva degli studenti, anche con riferimento al metodo adottato dal gruppo (se descritto) con si definisce l'idea.
- **Innovatività**
Descrizione delle caratteristiche inedite e/o soluzioni innovative rispetto allo stato dell'arte che denota la presenza di conoscenze tecniche applicate alla soluzione del bisogno descritto nel progetto presentato.
- **Funzionalità**
Capacità di rispondere alle esigenze di utilizzo per cui il prodotto/servizio è stato creato.
- **Realizzabilità**
Valutazione della possibilità di realizzazione di un prototipo dell'idea e della conseguente traduzione in un prodotto concreto e utile alla collettività.
- **Qualità della presentazione.**

I criteri e relativi punteggi contribuiscono fino all'80% al voto finale. Il restante 20% è assegnato dal Comitato tecnico-scientifico in base alla qualità della partecipazione del gruppo all'Innovation Social Club (Isc).

I premi

La sesta edizione del premio «Scuola, Creatività e Innovazione» di Unioncamere ha assegnato ai progetti vincitori borse-premio per valorizzare il lavoro di gruppo degli studenti.

Le borse-premio sono assegnate ai primi **13 migliori progetti della sezione Prodotti/ Servizi** e ai primi **7 migliori progetti della sezione Design**.

Sono riconosciute agli istituti scolastici che le destinano, in parti uguali, agli studenti che hanno realizzato il progetto.

Per ognuna delle 2 sezioni del Premio sono state istituite borse-premio così ripartite:

Sezione Prodotti/servizi

- Primo progetto classificato Euro 7.000,00.
- Dal secondo al quinto: Euro 5.000,00 cadauno.
- Dal sesto al tredicesimo: Euro 2.500,00 cadauno.

Sezione Design

- Primo progetto classificato: Euro 7.000,00.
- Dal secondo al quinto: Euro 5.000,00 cadauno.
- Dal sesto al settimo: Euro 2.500,00 cadauno.

Ai docenti tutor di ciascun gruppo di studenti ammessi alla Fase 3 è stato riconosciuto complessivamente un compenso lordo di Euro 1.500,00.

A ciascuno dei venti istituti scolastici dei gruppi di studenti vincitori è stato erogato l'importo lordo di Euro 1.000,00, a titolo di riconoscimento del risultato conseguito.

Per i primi 5 gruppi classificati in ciascuna delle due sezioni è stata offerta, inoltre, la partecipazione a un **viaggio a Bruxelles** (per tre componenti per gruppo), per visitare le istituzioni europee e partecipare a convegni e dibattiti sulla creatività e l'innovazione in Europa.

Menzioni e segnalazioni

Il Comitato tecnico scientifico della sesta edizione del premio «Scuola, Creatività e Innovazione» di Unioncamere ha assegnato anche i seguenti riconoscimenti:

Menzione d'onore

Alla Scuola Statale Italiana all'Estero G. Marconi di Asmara per gli importanti risvolti sociali del progetto *Bilen/Pupilla*.

Menzione speciale

Al Liceo Artistico G. Misticoni di Pescara e al Complesso Scolastico Italiano Statale Istituti Medici Italiani di Istanbul per la partnership costituita.

Segnalazione per merito

All'Istituto Tecnico Industriale Galileo Galilei di Bolzano per essere risultato tra i vincitori di tre edizioni del Premio.

Il premio è sul web

Il calendario delle scadenze, le modalità di partecipazione e l'entità dei premi previsti per la prossima edizione del premio «Scuola, Creatività e Innovazione» di Unioncamere possono essere soggetti a cambiamenti: per questo è fondamentale visitare il sito www.premioscuola.unioncamere.it dove, tra l'altro, è possibile scaricare Bando, Regolamento e Guida alla partecipazione aggiornati nonché procedere alla registrazione tramite form online.

Inoltre agli studenti realizzatori del video (fino a un massimo di 5) di presentazione del gruppo di lavoro (per la Fase 2) e agli studenti (fino ad un massimo di 5) realizzatori del video di concept progettuale (per la Fase 3) che hanno ottenuto il maggior numero di voti dagli utenti online è offerto uno **stage estivo** presso le strutture del sistema delle Camere di commercio come uffici stampa, Urp e strutture specializzate in attività di comunicazione.

Della durata massima di 4 settimane, lo stage si svolge tra giugno e settembre 2012. Non sono previsti rimborsi spese.

La cerimonia di premiazione si tiene generalmente presso Unioncamere, alla presenza del Presidente Unioncamere e di autorevoli rappresentanti del Ministero dell'Istruzione, Ministero degli Affari Esteri, Ministero del Lavoro e P.S., Ministero dell'Economia.

Entità dei premi e criteri di valutazione dei progetti possono subire cambiamenti, per cui è bene consultare il sito www.premioscuola.unioncamere.it per avere informazioni aggiornate sulle prossime edizioni.

Per ulteriori informazioni e chiarimenti è possibile contattare la segreteria tecnica del Premio ai seguenti recapiti:

tel 06 47041 e 06 4782 2420

Skype: [premioscuola.unioncamere](https://www.skype.com/name/premioscuola.unioncamere)

e-mail: premioscuola@unioncamere.it

twitter: [PremioScuola_UC](https://twitter.com/PremioScuola_UC)

web: www.premioscuola.unioncamere.it

PRODOTTI E SERVIZI



Scuola

Istituto Superiore La Rosa Bianca -
Weisse Rose di Cavalese
via Gandhi, 1, 38030 Cavalese (TN)
tel. 0462 341449 fax 0462 248071
e-mail: segr.icavalese@scuole.
provincia.tn.it
web:www.scuolefiemme.it

Dirigente scolastico

Prof. Lorenzo Biasiori
e-mail: dir.icavalese@scuole.
provincia.tn.it

Tutor e materia

Prof.ssa Alessandra Alessandrucci
- Lettere
e-mail: a.alessandrucci@scuolef-
iemme.tn.it

Studenti partecipanti

Sara Brigadoi, Deborah Cristellon,
Elisabetta Deidda, Alice Dondio,
Alessia Gilmozzi, Manuel Morandini,
Giulia Piazzi, Stefano Santodonato,
Matteo Scalet, Marta Varesco.

Primo classificato **MONDIAL POCKET**

L'idea

MONDIAL POCKET è una guida intelligente, ideale compagno di viaggio per turisti, tifosi e atleti che vogliono vivere a pieno i Campionati mondiali di sci nordico 2013 della Val di Fiemme, rinomata località turistico-sportiva del Trentino. Pratica e facile da usare, è disponibile come applicazione per smartphone o palmare.

Il prodotto/servizio

MONDIAL POCKET guida l'utente in tempo reale durante lo svolgimento dei campionati: classifiche delle gare, riprese video, interviste ecc.

Un'agenda descrive gli eventi collaterali ai Mondiali, gli orari degli appuntamenti e le informazioni sulle

strutture ricettive. Turisti e tifosi troveranno così tutte le risposte alle loro esigenze e potranno prenotare online con la massima sicurezza. La sezione *Val di Fiemme* valorizza i beni culturali della valle, la storia quasi millenaria della Magnifica Comunità di Fiemme e le numerose proposte per il divertimento e lo sport. Il sistema GPS integrato rintraccia in tempo reale la posizione all'interno della valle, segnala tutti i luoghi di interesse nelle vicinanze illustrandone storia e caratteristiche.

Spostarsi in Val di Fiemme con MONDIAL POCKET sarà semplicissimo! Calcola infatti il percorso anche tra più mete e consiglia l'utilizzo del mezzo di trasporto più adatto: il comodo e gratuito servizio di ski-bus, le efficienti navette oppure gli itinerari a piedi o a cavallo tra i sentieri innevati e panoramici.

La versione palmare è disponibile a noleggio presso gli uffici turistici della valle, l'app è scaricabile su smartphone.

Aspetti innovativi

Per la prima volta in Val di Fiemme viene offerto al turista un prodotto tecnologicamente all'avanguardia, per vivere la valle in tutte le sue sfumature e proposte. MONDIAL POCKET rende facile e veloce conoscere manifestazioni, offerte culturali, storia e cultura, tradizioni, ospitalità oltre ai risultati delle gare, informazioni sugli atleti e sulle strutture e molto altro ancora in occasione dei Campionati mondiali di sci nordico 2013.

Punti di forza

Un'unica app promuove dal punto di vista naturalistico, culturale, sportivo e ricreativo la Val di Fiemme. Facilmente aggiornabile riduce la produzione e stampa di dépliant, volantini e brochure.

La parola ai protagonisti **Una guida tra sport e cultura**



Insegnando alla *Rosa Bianca* di Cavalese da quasi vent'anni, la professoressa Alessandra Alessandrucci ha sempre cercato di stimolare negli studenti curiosità, creatività e spirito di innovazione. L'amore per la cultura e l'arte del territorio è stato un elemento determinante per la partecipazione al concorso di Unioncamere.

Dopo aver presentato il bando del Concorso ai ragazzi, che hanno subito aderito con entusiasmo, è stata realizzata una squadra con adesione spontanea, e suddiviso i compiti all'interno del gruppo: l'appuntamento tanto atteso dei Mondiali di sci nordico nella val di Fiemme è un'occasione specialissima per conoscere e far conoscere meglio le ricchezze storico-culturali e paesaggistiche del territorio. Pertanto alcuni ragazzi hanno curato lo sviluppo del progetto, altri si sono occupati di realizzare i video di presentazione e, infine, altri hanno ideato la campagna di lancio e il piano di produzione.

Si è così concretizzato Mondial Pocket, nato dal lavoro a stretto contatto tra studenti e professoressa, con incontri pomeridiani e il ricorso ad alcune ore curricolari, anche grazie alla disponibilità degli insegnanti. I ragazzi si sono avvalsi delle moderne tecnologie a disposizione della scuola e hanno anche avuto modo di lavorare online, creando una piattaforma su Facebook.

In questa fase, la professoressa Alessandrucci ha coordinato l'operato dei vari sottogruppi, dando totale libertà ai ragazzi nello sviluppo delle loro idee: il prodotto doveva essere infatti frutto della loro esperienza sul campo. Con discrezione, si è limitata a pochi interventi di mediazione nelle situazioni di criticità dialettica, comunque fondamentali nella realizzazione di un progetto.

Il gruppo ha coinvolto inizialmente dieci ragazzi della terza classe del Liceo Scientifico dell'Istituto e altri sei della quinta classe dello stesso indirizzo, i quali, a causa degli impegni di studio per l'esame di Stato, hanno abbandonato a malincuore il progetto *in itinere*.

Nel percorso il gruppo si è avvalso anche della collaborazione di alcuni tecnici informatici dell'Istituto che, con le loro conoscenze in ambito di regia e video editing, hanno fornito suggerimenti e consigli soprattutto nel montaggio.

Con questa esperienza formativa i ragazzi hanno scoperto l'importanza del lavoro di gruppo per raggiungere risultati importanti, hanno sperimentato dinamicità e flessibilità in un contesto molto simile a quello lavorativo e acquisito maggiore dimestichezza con l'uso dell'inglese, lingua utilizzata nella comunicazione interna al gruppo.

Il risultato è stato soddisfacente e gratificante, soprattutto per gli studenti. Tutto si è svolto in maniera tale da consentire un'immediata e vincente produzione imprenditoriale.

Scuola

Istituto Tecnico Industriale Galileo
Galilei
via Cadorna 14,
39100 Bolzano - Bozen
tel. 0471 220111 fax 0471 283670
e-mail: laboratoriotecnologico@
virgilio.it
web: www.iisgalilei.bz.it/itilstgalilei

Dirigente scolastico

Prof. Calogero Arcieri
e-mail: Calogero.Arcieri@scuola.
alto-adige.it

Tutor e materia

Prof.ssa Maria Luisa Casarano -
Tecnologia meccanica
e-mail: marialuisa.casarano@
virgilio.it

Studenti partecipanti

Marco Fraccaroli, Bogdan Fratutu,
Umer Karim, Dario Maccagnan,
Mattia Reganaz, Carmine Romano,
Luca Santoro, Andrea Zampiero.

Supra

L'idea

Supra è un laboratorio d'impresa che raccoglie intelligenza, creatività e voglia di fare degli studenti, all'insegna del lavoro di gruppo e del rispetto di tutte le opinioni. La vision di Supra, il cui nome richiama il sollevamento e il volare, è affermare l'uguaglianza e l'autonomia come un diritto inalienabile dell'uomo e migliorare la qualità della vita delle persone affette da handicap motorio. All'interno del laboratorio, nasce così SU300 un sollevatore integrato alla carrozzina per persone con difficoltà motorie.

Il prodotto/servizio

Dall'analisi di mercato effettuata da Supra è emerso come i sollevatori per effettuare, ad esempio, gli spostamenti dalla carrozzina al letto o al bagno, non garantiscono efficienza e autonomia, in quanto pesanti e ingombranti. SU300 si distingue proprio per il facile utilizzo, in quanto manovrato da una sola persona in supporto al disabile.

Oltre ai privati che necessitano di un'apparecchiatura trasportabile, gli ambiti di applicazione si estendono anche al settore alberghiero, a quello medico e alle case di riposo che vogliono garantire un servizio unico nel suo genere.

Aspetti innovativi

SU300 è innovativo rispetto ai tradizionali sollevatori che sono di grandi dimensioni, pesanti, non smontabili e comunque sempre separati dalla carrozzina; tutte criticità superate da questo nuovo modello. L'innovazione di SU300 consiste nell'uso di un pistone elettro-meccanico integrato alla carrozzina, che in maniera del tutto automatizzata solleva un montante, con all'estremità un braccio che può ruotare di 360° sull'asse del montante stesso. Piedini stabilizzanti impediscono alla carrozzina di ribaltarsi quando il sollevatore è in uso. Nessun prodotto sul mercato ha le caratteristiche del prodotto offerto da Supra.

Punti di forza

Adatto a quasi tutti i tipi di carrozzella elettrica in commercio, SU300 consente al disabile di aver accanto una sola persona ad aiutarlo negli spostamenti, e non richiede modifiche al comportamento quotidiano dell'utilizzatore. Integrato alla carrozzina, è leggero, compatto e si può utilizzare ovunque, anche in spazi stretti. Alla sicurezza e trasportabilità, associa leggerezza e design, permettendo anche personalizzazioni su richiesta.

La parola ai protagonisti Un ponte tra solidarietà e tecnica



L'idea di realizzare il laboratorio d'impresa Supra è nata da una proposta rivolta agli allievi di Meccanica dell'Istituto Tecnico Industriale G. Galilei Bolzano da parte di una persona affetta fin dalla nascita da atrofia muscolare spinale. La richiesta era di poter modificare l'ingombrante sollevatore - indispensabile per i suoi spostamenti dalla carrozzina al letto - per renderlo smontabile e quindi trasportabile e adatto anche per viaggiare, che è una sua grande passione. I ragazzi hanno raccolto subito la sfida di cercare un nuovo sistema di sollevamento, diverso da quelli presenti sul mercato. Un impegno che ha portato a partecipare al concorso di Unioncamere.

Gli allievi, liberi di esprimere al meglio le loro potenzialità, si sono divisi autonomamente le responsabilità, hanno cercato informazioni su ogni sistema di sollevamento, si sono dedicati all'indagine di mercato e attivati per trovare collegamenti con le aziende disponibili a dare loro una mano. Tra soddisfazioni e sconcerti, il lavoro di tutti portava frutto.

Nelle riunioni settimanali Mattia Reganaz e Luca Santoro si sono dedicati alla progettazione del prototipo e al dimensionamento dei vari componenti, Umer Karim e Bogdan Fratutu hanno calibrato e distribuito il questionario per effettuare l'indagine di mercato, Marco Fraccaroli e Dario Maccagnan hanno inventato e realizzato i bellissimi video, Romano Carmine ha curato la documentazione e stilato i verbali di ogni riunione, e infine il preziosissimo Andrea Zampiero ha coordinato il lavoro del gruppo risolvendo ogni difficoltà e portando a brevetto SU300, un sollevatore automatizzato, integrato alla carrozzina, che va ben oltre l'iniziale richiesta.

Va sottolineata la forte interazione, la collaborazione e il sostegno fornitoci da diverse aziende e organizzazioni del territorio; è importante ricordarle tutte:

Indipendent S.Coop. a r.l., Seagull Medica S.r.l., Vipiemme S.p.A., CLM S.r.l., Tangram S.r.l., Drys S.r.l., Salewa Cube Tecnomag GmbH, GP.F. Oleodinamica Fonsatti S.r.l., 100-ONE Sas. La recente collaborazione con il TIS, centro di innovazione e ricerca della Provincia Autonoma di Bolzano, fa sperare in un concreto sviluppo del prototipo SU300 per fare dei ragazzi veri imprenditori.

Un ringraziamento di cuore va al tecnico di laboratorio Salvatore D'Agostino, che ha dato forma ad ogni idea, e agli insegnanti sostenitori e testimoni dell'espressione creativa di ogni allievo. Un grazie speciale va al collega Mauro Chiarel: la sua duplice veste di insegnante e imprenditore ha impreziosito e reso forte e reale ogni nostra azione.

Costruire ponti tra solidarietà e tecnica è stato il collante per lavorare bene insieme.

Scuola

IFTS ENGIM Piemonte - Artigianelli
Formazione professionale
corso Palestro 14, 10122 Torino
tel. 011 5622188 fax 011 5622335
e-mail: neva.frau@engim.it
web: <http://formazione.piemonte.engim.it>

Dirigente scolastico

Prof. Marco Muzzarelli
e-mail: marco.muzzarelli@engim.it

Tutor e materia

Prof.ssa Neva Frau - Accoglienza-stage-pari opportunità
e-mail: neva.frau@engim.it
Prof.ssa Agnese Givero - Rilevare e trattare informazioni di mobilità
Prof. Andrea Isabello - Statistica e analisi dati.

Studenti partecipanti

Barbara Beretta, Stefano Candela, Isabella Giofrè.

TransporTOpolis

L'idea

TransporTOpolis è una piattaforma online che aggrega i servizi relativi alla mobilità sostenibile del Comune di Torino, con possibilità di estensione, in un prossimo step, all'area metropolitana e in prospettiva all'intero territorio della Provincia di Torino.

Contiene un forum, per raccogliere punti di forza e aree di miglioramento riscontrate dai cittadini, e materiale educativo per le scuole di ogni ordine e grado che intendono sensibilizzare ed educare i propri allievi sul tema della sicurezza stradale e della mobilità sostenibile.

«Traspor» indica l'area tematica di azione del progetto,

ovvero il settore dei trasporti; «TO» costituisce l'abbreviazione di Torino, la sigla della nostra città per la quale il progetto è stato pensato e nella quale sarà sviluppato; «Polis», proprio per ricordare le antiche città greche, fondate sulla partecipazione attiva dei cittadini liberi.

Il prodotto/servizio

TransporTOpolis raccoglie richieste, esperienze personali e osservazioni dei cittadini in merito alla mobilità collettiva. Esaminate e riorganizzate da tecnici in proposte concrete, verranno presentate sulla piattaforma agli enti preposti alla programmazione della mobilità, in modo che i processi decisionali diventino partecipativi e ampiamente condivisi. TransporTOpolis diffonde informazioni sulla mobilità sostenibile e il trasporto intermodale e prevede inoltre iniziative nelle scuole primarie e secondarie e sul territorio.

Aspetti innovativi

Il mercato offre servizi quali car e bike sharing, peer-to peer car sharing, ma TransporTOpolis è unico. Per la prima volta coniuga l'aspetto formativo - guidando il cittadino a diventare utente razionale del trasporto - all'aspetto informativo, divulgando in tempo reale informazioni dettagliate sulle alternative del trasporto collettivo.

Punti di forza

TransporTOpolis offre rapidità di comunicazione delle novità, abbreviando notevolmente i tempi di trasmissione delle osservazioni, e l'economicità di realizzazione a fronte del numero di utenti coinvolti. Si aggiungono facilità di accesso, libertà di espressione e centralità del cittadino-utente nel processo decisionale.

TransporTOpolis diffonde le buone pratiche di mobilità sostenibile e permette alle aziende promotori di servizi di trasporto di non ricorrere ai servizi di ispezione.

La parola ai protagonisti Per una mobilità sostenibile



TransporTOpolis è stato realizzato da tre allievi e tre tutor del corso IFTS *Tecnico superiore del Trasporto collettivo*. Il concorso di Unioncamere *Scuola Creatività e Innovazione* è stato segnalato da Roberto Tonello, professore di Economia aziendale. In qualità di coordinatrice del corso, la professoressa Neva Frau ha condiviso la proposta con la classe e altri due professori, Andrea Isabello e Agnese Givero, esperti di pianificazione dei trasporti e mobility management. Insieme agli allievi, Isabella Giofrè, Stefano Candela e Barbara Beretta, hanno partecipato al concorso nella sezione *Prodotti e servizi*.

Alla prima riunione è stato deciso di realizzare una piattaforma web per aggregare tutti i servizi relativi alla mobilità sostenibile del Comune di Torino, con possibilità di estensione all'area metropolitana e in prospettiva all'intero territorio della Provincia di Torino. Nelle successive riunioni sono state aggiunte due nuove idee:

- Creare un forum per segnalare punti di forza e aree di miglioramento rispetto alla mobilità cittadina. Tutti gli elementi raccolti nel forum, sarebbero stati riportati sotto forma di proposta costruttiva agli organismi competenti nella gestione della mobilità cittadina;
- Diffondere materiale educativo per le scuole per sensibilizzare ed educare i propri allievi sul tema della sicurezza stradale e della mobilità sostenibile.

Nel gruppo tutti i componenti hanno dato pari contributi attraverso scambio di e-mail ed elaborati tecnici. Il progetto è stato poi sottoposto all'attenzione dell'Istituto superiore sui sistemi territoriali per l'innovazione, un'associazione senza scopo di lucro, costituita nel 2002 tra Politecnico di Torino e Compagnia di San Paolo che svolge attività di ricerca e formazione orientate all'innovazione e alla crescita socio-economica, e della CarCityClub s.r.l., che gestisce il servizio di *car sharing*, una modalità di trasporto pubblico individuale, alternativa all'auto di proprietà. Entrambe hanno espresso interesse e apprezzamento per il progetto.

Arrivare terzi è stata una grande soddisfazione per insegnanti e studenti; il prossimo obiettivo è sottoporlo all'attenzione degli assessorati all'Ambiente e ai Trasporti del Comune di Torino.

Scuola

Scuola statale italiana all'estero:
Liceo Marconi di Asmara
Street n. 171/3, Asmara (Eritrea)
tel. 00291-1-120505
fax 00291-1-121061
e-mail: liceo.marconi@scuolea-
smara.it
web: www.scuoleasmara.it

Dirigente scolastico

Prof. Gian Paolo Carini
e-mail: liceo.asmara@gmail.com

Tutor e materia

Prof.ssa Marina Chiara Maria
Cristante - Economia aziendale
e-mail: mcristante@yahoo.it

Studenti partecipanti

Bereket Tekeste Kifle, Lihem Wereide
Mesfin, Milen Ogbai Mesfun, Pitias
Abraham Andom, Senai Alem Haile,
Shigei Teklay Gonnetz, Winta Kinfe
Solomon, Wintana Tseggai Ghe-
bremedhin, Yonatan Habtegehebriel
Abraha.

EcoTutto

L'idea

L'idea alla base di Eco Tutto è di integrare a strumenti tradizionali della cucina eritrea la tecnologia fotovoltaica, per renderli più efficienti, economici e fruibili a un ampio pubblico.

I destinatari non sono solo i popoli che per tradizione già lo utilizzavano ma tutti coloro che vorranno cucinare pasti all'aperto sfruttando l'energia solare oltre a imprese alimentari, ristoranti, bar ecc.

Il prodotto/servizio

Si chiama *mogogo* il forno eritreo, utilizzato per cuocere l'*injera* (il pane tradizionale), che funziona a energia elettrica o con il legname. È composto da una

superficie di terracotta alta due centimetri, su cui viene versato l'impasto, e da un coperchio di zinco o lamiera. Partendo dal modello yemenita, che consuma meno energia, le modifiche apportate sono la sostituzione della fonte energetica tradizionale con quella fotovoltaica, il rafforzamento della superficie interna con metallo e la sostituzione del coperchio con uno di vetro. Il secondo prodotto è un tritatutto che funziona anch'esso con energia solare.

Aspetti innovativi

Eco Tutto innova strumenti già esistenti. L'aspetto da sottolineare è l'adozione di strumenti tradizionali della cucina africana, poco conosciuti in Europa, integrati alle tecnologie più moderne. Si ottiene così non solo un prodotto innovativo per le popolazioni africane - che non stravolge ma semplifica le abitudini alimentari - ma anche un elettrodomestico nuovo e con ottime potenzialità per il mercato internazionale.

Punti di forza

I nuovi modelli di *mogogo* e di *tritattutto* comportano un notevole risparmio di energia, 1.500W contro i 4.500 di quelli tradizionali e abbreviano, quasi fino a dimezzare i tempi di cottura. Sono quindi capaci di abbattere significativamente i costi di manutenzione e di approvvigionamento dell'energia, ma al contempo mantenere pressoché inalterate consuetudini e pratiche secolari delle popolazioni di origine.

Svincolati dall'utilizzo di energia elettrica o dalla combustione di legno e carbone, essi sono particolarmente utili nei Paesi in via di sviluppo, dove si possono prevedere politiche di rateizzazione del pagamento che tenga conto delle esigenze delle popolazioni più disagiate. Ma buone prospettive commerciali si intravedono anche nel mercato occidentale.

La parola ai protagonisti Eco Tutto: sapori d'Africa



Il Ministero Affari esteri che patrocina l'iniziativa, tramite il dirigente scolastico della Scuola italiana statale di Asmara Prof. Carini, ha proposto la partecipazione al Premio *Scuola, Creatività, Innovazione* di Unioncamere.

La Professoressa Marina Cristante, docente di Economia aziendale, ha quindi proposto la competizione agli alunni della classe quarta B commerciale i quali sono stati invitati a pensare a un prodotto innovativo e utile nel contesto locale. Quasi tutti hanno presentato idee progettuali, illustrate in classe e messe a votazione per scegliere i due progetti da portare avanti. Gli alunni della classe, 15 in totale, sono stati poi divisi in due gruppi secondo le preferenze dimostrate.

Il punto di partenza è quello della corrente elettrica, poco accessibile nelle zone rurali e con imprevisti black out nelle città. Un vero problema durante le festività locali dei mesi di settembre e ottobre che impedisce alle famiglie di festeggiare con il cibo tradizionale.

All'interno del gruppo gli studenti hanno deciso autonomamente come organizzarsi e quali compiti assumere; il lavoro è stato svolto sia in orario curricolare che extracurricolare con le insegnanti di Economia aziendale e Diritto e con l'ausilio del laboratorio informatico.

Nelle due settimane precedenti la chiusura della fase finale del progetto si è chiesto un contributo sia in termini di ore che di competenze a tutti gli insegnanti del Consiglio di classe.

Gli studenti del progetto *Eco Tutto*, classificatisi al 4° posto, sono tutti di nazionalità eritrea e frequentano la Scuola italiana di Asmara fin dalla materna: hanno contattato esperti, fatto ricerche e interviste, oltre ad aver utilizzato i mezzi informatici a loro disposizione. I ragazzi sono stati totalmente coinvolti dal progetto e hanno apprezzato l'opportunità data loro di essere imprenditori protagonisti, «capaci di fare impresa».

Questo entusiasmo si è manifestato nelle fasi più creative del progetto e nei due video che contengono canti, musiche, balli, strumenti e vestiti tradizionali per far conoscere la ricchezza della tradizione locale.

Gli studenti sperano di poter incontrare i loro compagni italiani durante la premiazione che li porterebbe per la prima volta in Italia, Paese la cui cultura e lingua li ha formati.

Questo entusiasmo ha aiutato a sviluppare competenze nelle discipline di studio, Economia aziendale e Diritto, competenze finalmente applicate e quindi non più percepite come astratte e lontane dall'esperienza concreta.

Scuola

Istituto Tecnico Industriale G. Galilei
via Dino Menici 1, 52100 Arezzo
tel. 0575 3131 fax 0575 313206
e-mail: galilei@itis.arezze.it
web: www.itis.arezze.it

Dirigente scolastico

Prof.ssa Emanuela Caroti
e-mail: ecaroti@itis.arezze.it

Tutor e materia

Prof. Massimo Gallorini -
Informatica
e-mail: massimogallorini@arteeco-
scienza.f2n.it
Prof.ssa Caterina Romano - Disegno
tecnico

Studenti partecipanti

Daniel Bezhin, Enrico Civitelli, Nicolò
Pollini, Luca Varignani, Costanza
Vasai.

Imaging3D: new field

L'idea

Imaging3d: new field si inserisce nel campo della stereoscopia, una tecnica di realizzazione e visione di immagini, disegni, fotografie e filmati, che crea un'illusione di tridimensionalità. L'idea è di avvicinare la stereoscopia al quotidiano, ricorrendo ad attrezzature di semplice reperimento e utilizzo e con una metodologia di fruizione accessibile anche a chi non possiede particolari competenze nel campo elettronico. Il progetto è realizzato in collaborazione con la Fondazione Arte&Co.Scienza di Arezzo.

Il prodotto/servizio

Imaging3d: new field si basa su una SteadyCam formata da due telecamere collegate tra di loro. Una serie di bilanciamenti e un cuscinetto a sfere mantengono le telecamere parallele al suolo. Sono poi appoggiate su una piattaforma inclinabile orizzontalmente e possono essere montate con distanze diverse tra i due obiettivi, variabili a seconda del tipo di ripresa che si intende realizzare. I video vengono poi elaborati con un software adattato allo scopo e trasformati in video stereoscopici e prodotti in formato digitale HD.

Aspetti innovativi

Imaging3d: new field è semplice e relativamente economico rispetto a quanto offre attualmente il mercato. Per questo è possibile parlare di «innovazione incrementale», in quanto consente di trasformare un sistema complesso in uno più semplice ed economico, aumentandone la diffusione.

Punti di forza

Imaging3d: new field abbate i costi e semplifica l'accesso alla stereoscopia, pur mantenendo un ottimo rapporto qualità/prezzo.

È un prodotto versatile in diversi campi, non solo cinematografico, ma in tutti quelli in cui l'immagine è preponderante; può essere utilizzato in ambito scolastico ed educativo, ma il progetto prevede la possibilità di presentare video stereoscopici di mostre e convegni, con una particolare attenzione al settore museale, dei beni culturali e dell'entertainment.

Imaging3d: new field dimostra che è possibile ottenere ottimi prodotti ricorrendo a materiali «poveri» e budget contenuti (come quelli scolastici). Offre un impiego flessibile della stereoscopia, sia per realizzazioni in piccola serie che per grossi sistemi o progetti, anche da parte dei non addetti ai lavori.

La parola ai protagonisti

Imaging3D: new field: stereoscopia versatile



Imaging3D: new field sperimenta la possibile contaminazione tra immagine digitale e nuove tecnologie per verificare l'applicabilità della stereoscopia in ambiti culturali ed educativi differenti.

Gli studenti sono stati stimolati da un lavoro effettuato nel 2011, in cui sono state elaborate foto 3D dell'Arezzo di 150 anni fa e confrontate con foto attuali in 3D nativo. Da qui l'interesse ad approfondire le possibilità di diffusione della rappresentazione stereoscopica, integrandola in modo proficuo con altre discipline del curriculum di studi.

Gli studenti, che volontariamente si sono offerti di partecipare al progetto, si sono liberamente suddivisi i compiti sulla base di capacità e interessi personali: riprese, elaborazione digitale, montaggio ecc. Hanno lavorato per lo più durante il loro tempo libero, calcolando i ritmi e i tempi di lavoro e riuscendo a giungere in tempo alle scadenze, senza per questo compromettere il rendimento scolastico.

Si sono tenuti costantemente in contatto mediante l'utilizzo dei social network per videochiamarsi e creare un gruppo in cui hanno condiviso le proprie idee, interagendo e aggiornandosi in tempo reale ognuno dalla propria abitazione. I progressi nel loro lavoro sono stati spesso condivisi anche con i compagni della classe che non hanno partecipato al progetto.

Il gruppo ha potuto lavorare grazie alla collaborazione della Provincia di Arezzo e della Fondazione Arte&Co.scienza. La prima ha aperto i locali del Museo della Fauna Selvatica in cui sono state effettuate le riprese stereoscopiche. L'elaborazione è avvenuta nella sede della Fondazione che ha messo a disposizione dei ragazzi tutte le attrezzature di cui dispone per poter lavorare anche al di fuori dell'orario scolastico.

Gli studenti, con sempre maggior interesse e coinvolgimento, hanno saputo creare una grande sinergia tra loro, formando un vero team di lavoro in cui ciascuno ha assunto un ruolo specifico complementare a tutti gli altri. Hanno apprezzato in modo particolare la disponibilità della Fondazione Arte&Co.scienza, scelta per effettuare durante l'estate un periodo di stage utile ad accrescere le conoscenze nel campo. Sicuramente l'interesse dimostrato verso la nuova tecnologia messa a punto li porterà a continuarne lo studio tecnico e applicativo.

Il vasto campo di applicazione della stereoscopia, può trasformarsi, con opportuni accorgimenti, in un business in grado di stimolare lo spirito imprenditoriale dei giovani. Per questo stiamo già avviando una fase di lavoro, che verrà approfondita durante lo stage estivo, nella quale si studieranno le specifiche necessarie perché la nostra tecnologia possa veramente essere alla portata di tutti.

Scuola

Istituto di Istruzione Superiore Duca degli Abruzzi
via dell'Acquedotto Romano snc,
09030 Elmas (CA)
tel. 070 243386 fax 070 217072
e-mail: cais01400p@istruzione.it
web: www.agrarioelmas.it

Dirigente scolastico

Prof.ssa Maria Gabriella Epicureo
e-mail: dirigentescolastico@agrario-elmas.it

Tutor e materia

Prof.ssa Maria Antonietta Atzori -
Scienze agrarie
e-mail: toija@tiscali.it
Prof.ssa Lorenza Sabatini - Sostegno

Studenti partecipanti

Giacomo Argiolas, Matteo Caddeo,
Marco Camarda, Paolo Cambedda,
Alessia Doro, Alberto Floris, Lucia
Frigau, Ignazio Frigau, Alessio
Ghiani, Lucia Paulis, Massimo Piga,
Antonio Pusceddu, Diego Pusceddu,
Erika Sardu, Antonio Zurru.

L'orto in valigia

L'idea

L'orto in valigia è una struttura da appendere in piccoli spazi come balconi, verande o terrazze composta da tasche all'interno delle quali possono essere coltivate piccole piante da orto o aromatiche. Può essere facilmente ripiegato e trasportato, da qui il nome di valigia, per cambiare la posizione o riporlo nei periodi invernali.

Il prodotto/servizio

L'orto in valigia è realizzato con materiali poveri riciclati. La struttura è ricavata da materiali di scarto dell'industria delle tele da vela, appositamente tagliati e cuciti. Piccoli tubi dotati di filtro drenano l'acqua in eccesso da una tasca all'altra fino a una vaschetta di

raccolta. I tubi possono essere recuperati da impianti di microirrigazione dismessi.

Il kit completo comprende anche il compost di qualità, pressato in comodi dischetti che, al momento della semina, con l'acqua e una leggera pressione, prendono le dimensioni della tasca, i semi di piante adatte alla coltivazione in vaso e le indicazioni tecniche di coltivazione. È prevista la fornitura di kit di ricambio, oltre al servizio di consulenza tecnica di un esperto coltivatore.

Aspetti innovativi

Esistono vari tipi di orto: à porter, o da passeggio, costituito da piccoli vasi o bicchieri, verticale, con pannelli di legno o altro materiale rigido, riciclato, ottenuto con materiali di recupero, in terrazzo o rialzato. In questo scenario *L'orto in valigia* rappresenta un'innovazione incrementale che sintetizza e migliora le diverse tipologie, con una particolare sensibilità ecologica. Aspetto importante in termini di sostenibilità è il ricorso al compost in «pastiglie», confezionato in funzione della semina.

Punti di forza

L'orto in valigia è leggero, facilmente trasportabile, pieghevole, lavabile, semplice da posizionare, sia all'interno che all'esterno dell'appartamento. Può essere utilizzato anche in ambienti con presenza di bambini in quanto non tossico o pericoloso, quindi adatto per progetti ecologici a scuola.

L'orto in valigia fa capire l'importanza del riciclo e dell'utilizzo intelligente dell'acqua come risorsa preziosa. Fa scoprire infine il piacere di seminare e far crescere qualcosa di proprio.

La parola ai protagonisti L'attenzione a qualità e sostenibilità



L'orto in valigia nasce da un'idea degli insegnanti dell'Istituto di Istruzione Superiore Duca degli Abruzzi di Elmas condivisa poi con gli studenti. Dall'osservazione delle richieste dei clienti del punto vendita dell'azienda scolastica è emersa l'attenzione alla qualità degli alimenti e il desiderio di coltivare almeno le piantine di uso quotidiano anche se in un piccolo spazio. È bastato partire da questo ed effettuare alcune indagini su internet e su alcune catene di *Garden* e *Bricocenter* per capire che l'idea era vincente.

Per dare un connotato ecologico e originale al progetto sono state prese in esame diverse possibilità di materiali di scarto, impermeabili e resistenti: dai fogli di polietilene dimessi per la pacciamatura (copertura dei terreni con teli), ai teloni per autocarri, fino a contattare, grazie ad amici velisti, una fabbrica di vele che poi ha supportato la realizzazione del prototipo.

Durante le vacanze estive nel 2011 i ragazzi hanno disegnato il prototipo e il logo, in massima libertà e senza condizionamenti. Hanno inoltre familiarizzato con il software per il montaggio del video, in modo da partire al più presto al rientro a scuola.

I ragazzi coinvolti erano alla fine della terza classe dell'Istituto Agrario, reduci da un lavoro collettivo, faticoso ma gratificante, sulle energie alternative. Quindi si trattava di un gruppo già testato, con esperienza di lavoro extracurricolare e delle problematiche legate al lavoro in team: puntualità e rispetto delle consegne, affidabilità delle persone, rigore e precisione nei compiti.

I compiti sono stati suddivisi in maniera pressoché autonoma dai ragazzi, in base alle loro aspirazioni e predisposizioni. Non c'era fra di loro un responsabile, ma si è preferito che lo spirito da leader di alcuni emergesse spontaneamente.

Sono stati presi contatti con alcune aziende tessili, in particolare l'azienda Mura, che poi ha realizzato il prototipo, evidenziando criticità e fornendo consigli e supporto.

Il progetto ha insegnato ai ragazzi che per ottenere qualcosa bisogna crederci e lavorarci sopra, che non si può aspettare che le cose arrivino dall'alto, ma bisogna andarsene a prendere, che si può migliorare, con costanza e tenacia. E che il merito va premiato, per cui, gli stessi ragazzi in maniera democratica hanno deciso di dividere il premio in parti differenti in base all'impegno di ciascuno.

I prossimi passi prevedono il perfezionamento del sistema di drenaggio dell'*Orto in valigia* e la richiesta alla Camera di commercio del brevetto in funzione della vendita; tutto questo per completare un'esperienza formativa molto importante per i ragazzi, anche in vista del loro futuro inserimento nel mondo del lavoro.

Scuola

Istituto di Istruzione Secondaria
Superiore Cipriano Facchinetti
via Azimonti 5, 21053 Castellanza
(VA)
tel. 0331 635718 fax 0331 679586
e-mail: info@isisfacchinetti.it
web: www.isisfacchinetti.it

Dirigente scolastico

Prof. Carlo Famoso
e-mail: presidenza@isisfacchinetti.it

Tutor e materia

Prof.ssa Ornella Pili - Elettronica
e-mail: delphi.66@libero.it

Studenti partecipanti

Alvin Jefferson Calogco, Matteo
Giannotta, Cesar Eduardo Pardo
Largo, Massimiliano Macchi,
Emanuele Mammolito, Davide Selli,
Matteo Semeraro, Maria Francesca
Viola.

Headrest Controller

L'idea

In Italia le assicurazioni versano ogni anno per il risarcimento dovuto al colpo di frusta oltre due milioni di euro; siamo al primo posto nel mondo per questo tipo di incidente cambiare con: (il nostro Paese è al primo posto nel mondo nell'ambito dei risarcimenti dovuti a questo tipo di incidente). Headrest Controller intende prevenire il «colpo di frusta» riducendo drasticamente i danni dovuti a questa patologia.

Il prodotto/servizio

Headrest Controller è costituito da un sensore di pressione posto all'interno del poggiatesta dell'autoveicolo; quando il conducente prende posto sul sedile e avvia il motore un segnalatore acustico/luminoso indica l'obbligo di regolare il poggiatesta tramite il semplice appoggio della nuca. La pressione generata provoca infatti la rilevazione della corretta posizione del capo. L'allarme resta attivo fino a quando non verrà rilevata l'ideale posizione della nuca, tramite un pulsante di regolazione della posizione del poggiatesta. Il pulsante regola elettronicamente l'altezza del poggiatesta a seconda delle esigenze dell'utilizzatore. Un sensore posto sulla parte inferiore del sedile, aziona sia il circuito di controllo che l'allarme quando il sedile è occupato.

Aspetti innovativi

Headrest Controller rappresenta un'innovazione radicale in quanto non è presente né sul mercato nazionale né sul quello internazionale una tecnologia con analoghe caratteristiche. Il suo funzionamento differisce dal poggiatesta tradizionale in quanto la regolazione della corretta posizione avviene prima dell'avvio dell'autovettura.

Punti di forza

Con Headrest Controller la sicurezza e la prevenzione sono aspetti prioritari. L'innovazione radicale introdotta offre performance e possibilità di utilizzo appetibili in un mercato di riferimento proiettato verso la sicurezza della persona.

Headrest Controller è adattabile ai diversi tipi di autovettura, l'utilizzo è semplice e immediato.

La natura radicale dell'innovazione non implica tuttavia modifiche nel comportamento degli automobilisti che in tempi di adattamento brevissimi arriveranno a considerare automatica la sequenza stimolo (acustico/luminoso) – reazione (regolazione poggiatesta) di Headrest Controller.

La parola ai protagonisti Mai più «colpo di frusta»



Headrest Controller è stata un'idea proposta direttamente dagli alunni. Del resto, i requisiti di sicurezza sono sempre più pervasivi, al punto che non si può più prescindere da essi. Ciò aumenta la necessità di offrire soluzioni integrate che, fin dalla fase di progettazione, incorporino in modo organico questa dimensione.

Le informazioni raccolte da fonti come Aci-Ania e Ministero della Salute hanno mostrato come in Italia le assicurazioni versano ogni anno, per il risarcimento da colpo di frusta, oltre due milioni di euro, portando il nostro Paese al primo posto nel mondo per questo tipo di incidente.

L'idea di partecipare al premio di Unioncamere è stata proposta dal dirigente scolastico Carlo Famoso ed accolta dal dipartimento Elettronico. Gli alunni, con passione, costanza e determinazione si sono messi subito in gioco per sviluppare un prodotto altamente tecnologico che integra all'innovazione tecnica l'importanza della sicurezza e della prevenzione in una società sempre più competitiva e complessa.

Il settore produttivo di appartenenza caratterizzato dall'innovazione e dalla trasformazione tecnologica, ha dato al team una spinta propulsiva per osservare con occhio critico il tessuto imprenditoriale locale ed internazionale.

Gli otto «studenti-imprenditori» di una classe quarta, hanno ricoperto i diversi ruoli manageriali di un'azienda moderna e ne hanno compreso le principali responsabilità e funzioni, verificando così i propri interessi e attitudini al lavoro. Come un vero e proprio team, la classe ha collaborato per il successo, esprimendo potenzialità e idee per un obiettivo comune.

Il progetto ha stimolato la creatività, lo spirito d'innovazione e la capacità di lavorare in gruppo degli studenti che si sono guadagnati il plauso del Gruppo SCA Mercedes Benz, che ha inviato al team una lettera di congratulazioni, di UBI – Banca Popolare di Bergamo, oltre ai complimenti dei Sindaci di Busto Arsizio e di Castellanza.

Le prospettive di vendita sono incoraggianti: in un primo tempo il prodotto verrà venduto a una rete di installatori, per poi passare ai contatti diretti con le case automobilistiche per la cessione del brevetto.

Ecco cosa rimane ai ragazzi di questa esperienza: la capacità di adattamento, di gestire le emozioni e accettare la diversità, l'attitudine alla cooperazione e la consapevolezza dei livelli di responsabilità e autonomia. Hanno stretto relazioni con la propria comunità e individuato possibili opportunità di supporto alla propria impresa da parte di istituzioni pubbliche e private presenti localmente.

Le attitudini e vocazioni personali sviluppate hanno consentito di potenziare competenze multidisciplinari e trasversali per un migliore orientamento allo studio universitario o al mondo delle professioni.

Scuola

Istituto Superiore ITS Arturo Bianchini
via Marandola snc, 04019 Terracina (LT)
tel. 0773 724011 fax 0773 723304
e-mail: LTTD04000L@istruzione.it
web: www.itcbianchini.it

Dirigente scolastico

Prof. Vincenzo Lattao
e-mail: vincenzo.lattao@istruzione.it

Tutor e materia

Prof.ssa Simona Ciocia - Laboratorio d'Informatica gestionale
e-mail: simona.ciocia@itcbianchini.it
Prof.ssa Francesca Romana Marconi - Informatica

Studenti partecipanti

Simone Alfonsi, Federico Campanile, Jessica D'Onofrio, Valerio Del Duca, Cristina Lauretti, Dayana Malizia, Sonia Mandatori, Francesco Nappi, Martina Persichino, Gianluca Rossi, Claudia Sinapi, Manuela Sperlonga, Federico Subiaco, Alessandro Tiberi, Mattia Totaro, Gianmarco Varrone.

Autodiagnosi uditiva

L'idea

Con il tradizionale esame audiometrico, «audiometria tonale liminare», si misura per ciascun orecchio l'intensità minima dei suoni (toni puri) percepiti per le diverse frequenze del campo uditivo umano.

Con il software *Ascolta il tuo orecchio* è possibile, direttamente sul proprio pc, l'auto-somministrazione di questo esame.

Il prodotto/servizio

Senza alcuna preparazione specifica l'utente può eseguire l'esame audiometrico da solo. I suoni vengono autosomministrati in cuffia per ciascun orecchio tramite un'apposita interfaccia per selezionare intensità e frequenza dei toni. Questo permette di raggiungere una diagnosi di ipoacusia (riduzione dell'udito) di tipo

trasmissivo, percettivo o misto. Non vedendo la curva tonale di risposta, l'utente è immune da condizionamenti. Il risultato è quello che si avrebbe in un esame eseguito in maniera classica, sia come tracciato audiometrico che come diagnosi audiologica, ma, in questo caso, basta un semplice clic per eseguire accurati audiogrammi sul monitor del pc, salvarli nel database e stamparli quando servono.

In base all'entità della perdita uditiva accertata dall'autoesame, l'utente può decidere di rivolgersi a uno specialista per una visita di approfondimento.

Aspetti innovativi

Ascolta il tuo orecchio è innovativo per fruibilità e soluzioni adottate, che consentono a chiunque di somministrarsi un esame che fino a oggi richiede personale e strutture specialistiche, spesso non facilmente accessibili. Il test così realizzato permette ai giovani di focalizzare l'attenzione al loro udito, spesso soggetto a traumi acustici per il volume troppo alto di lettori mp3 e cellulari.

Punti di forza

Semplicità di utilizzo, immediatezza e facilità di lettura dei risultati sono certamente i punti di forza del software *Ascolta il tuo orecchio*.

Vengono abbattuti gli oneri di spostamento, il tempo impiegato e i costi legati all'esecuzione del test in ambienti sanitari. Il risultato del test può essere salvato su database e inviato per posta elettronica, senza il ricorso della stampa.

Ascolta il tuo orecchio rappresenta un test funzionale per la prevenzione dei danni dell'udito con vantaggi per il nostro welfare.

La parola ai protagonisti Ascolta il tuo orecchio



L'idea di partecipare al premio di Unioncamere, nata su invito del dirigente scolastico Vincenzo Lattao, ha subito stimolato la nascita di un team di lavoro insieme alle docenti dell'area informatica: le prof.sse Simona Ciocia e Francesca Romana Marconi. Gli alunni della quinta A Mercurio scelti per il progetto hanno accolto con entusiasmo la sfida da affrontare.

Dall'osservazione e discussione tra studenti e insegnanti tutor è nata l'idea di *Ascolta il tuo orecchio*, l'autodiagnosi uditiva eseguibile tramite computer, per la rilevazione di eventuali danni uditivi. Un problema presente anche tra i ragazzi il cui udito troppo spesso è soggetto a traumi acustici a causa della volume troppo alto della musica ascoltata.

Fin dalle intenzioni iniziali, *Ascolta il tuo orecchio* doveva favorire una campagna di sensibilizzazione dei giovani sui danni all'udito. I gruppi di lavoro, sempre sostenuti dai docenti sono nati spontaneamente, in base alle capacità e attitudini dei singoli. Un primo gruppo ha curato l'aspetto tecnico, legato all'implementazione del test vero e proprio; un secondo team si è occupato del software gestionale per la memorizzazione dei risultati dei test. Un terzo gruppo ha curato l'ambito commerciale ed economico, mentre un ultimo team ha curato grafica e l'aspetto pubblicitario.

Non si è trattato di impiegare solo le conoscenze scolastiche, ma ogni studente ha espresso il meglio di sé. I ragazzi, per necessità operative, si sono scambiati i ruoli, acquisendo così competenza nei diversi campi.

Con la ditta M.a.i.c.o., produttrice di protesi acustiche, si è stabilito uno scambio di informazioni utile su alcuni aspetti legati ai deficit sensoriali da socio-acusia; questo è stato un forte stimolo per lo sviluppo del progetto.

Un ringraziamento speciale va al collega ing. Roberto Di Fava, che con la sua preziosa collaborazione ha offerto sostegno e consulenza, oltre naturalmente al dott. Camillo Marzullo che è stato l'esperto del settore, ufficiale del team.

Questa esperienza è stata un'occasione per maturare competenze legate al lavoro di gruppo, imparando a rispettare le scadenze e le tempistiche richieste dal concorso. La gratificazione avuta dal riconoscimento da parte di Unioncamere ha compensato i ragazzi della fatica del lavoro svolto, accrescendo la loro autostima. Inoltre, le problematiche di volta in volta affrontate hanno permesso loro di arricchire le singole esperienze personali e professionali.

Il prossimo passo sarà di portare a compimento la realizzazione pratica del progetto, in virtù dell'entusiasmo creatosi e dell'enorme interesse nel vedere materialmente prodotto un software dalla tecnologia innovativa che può salvare quel meraviglioso organo che è l'orecchio.

Scuola

I.I.S. Liceo Artistico e Musicale
G. Misticoni - V. Bellisario
via J.F. Kennedy, 137
65123 Pescara
tel. 085 4712759 fax 085 4612796
e-mail: liceoart@tiscalinet.it
web: www.artisticomisticoni.it

in partnership con

Scuola Statale italiana all'Estero
Özel İtalyan Lisesi (Istituti Medi Italiani)
Tomtom Kaptan Sokak, 3
34453 Beyoğlu - Istanbul (Turchia)
Tel. 0090 212 2441301 - 0090 212 2524584 fax 0090 212 2452548
e-mail: liceo-italiano@anet.net.tr

Dirigenti scolastici

Prof.ssa Matilde Tomassini
e-mail: liceoart@tiscalinet.it

Prof.ssa Massimo Di Segni
e-mail: liceo-italiano@anet.net.tr

Tutor e materia

Prof.ssa Anna Maria Ragni - Progettazione architettura
e-mail: anna.mariaragni@libero.it
Prof.ssa Angelica Turilli - Materie letterarie

Prof. Calogero Anzaldi - Disegno e storia dell'arte
e-mail: rinoanzaldi@hotmail.com

Studenti partecipanti

Andrea Arcangeli, Lara Degl'Innocenti, Antonio Di Biase, Ilaria Di Giacinto, Federica Di Paolo, Giorgia Giannetti, Eleonora Granchelli, Carla Sciannella, Daniela Trulli, Yusuf Zuccherò.

Colori e atmosfere

L'idea

Generalmente il viaggio è inteso come «spostamento» fisico per raggiungere una meta. Il viaggio, tuttavia, può anche semplicemente consistere nella stimolazione dei sensi per suscitare emozioni ed evocare ricordi. L'idea progetto di *Colori ed atmosfere* è proprio questo: un viaggio dei sensi e della mente in un vero «ecomuseo» o museo-giardino multisensoriale con stanze ecologiche, ambientazioni e stimoli sensoriali.

Il prodotto/servizio

Il percorso progettuale parte con l'analisi dei suoni, dei sapori, degli odori locali e dei colori di due territori, Italia e Turchia. Le travolgenti danze dei dervisci e le musiche tradizionali italiane accompagnano lungo un itinerario ecosostenibile di conoscenza e interscambio culturale. Il progetto ipotizza lo studio dell'evoluzione storica, politica e culturale di due popoli e il recupero e la promozione di beni artistici e paesaggistici.

Ricorrendo anche all'aiuto di proiettori video, sarà possibile, ad esempio, attraversare una tipica piazza del luogo, camminare nel tradizionale mercato di Istanbul, sentire gli odori che caratterizzano il paese, ascoltare musiche popolari, conoscere feste, tradizioni e usanze.

Il progetto è stato realizzato in partnership con la Scuola statale italiana all'Estero Özel İtalyan Lisesi (Istituti Medi Italiani) di Istanbul.

Aspetti innovativi

In Italia esistono percorsi di stimolazione plurisensoriali che sfruttano la tecnica Snoezelen, ovvero singole stanze in cui tutti i sensi ricevono stimolazioni continue.

Colori ed atmosfere si applica a settori come i Beni culturali, la promozione e lo sviluppo locale e il turismo. Amplia inoltre il catalogo delle stimolazioni sensoriali a intere culture.

Punti di forza

Colori ed atmosfere permette di venire a contatto con culture diverse accorciando notevolmente le distanze spazio-temporali e culturali. Attraverso un itinerario percettivo interattivo promuove la conoscenza e l'interazione tra popoli, senza i costi e i disagi del viaggio, tra civiltà e cultura italiana e straniera, nel nostro caso, turca.

La parola ai protagonisti Ecomuseo e museo-giardino



Uno degli obiettivi primari della programmazione didattica di progettazione per le classi del triennio è la salvaguardia del territorio. L'opportunità di partecipare al Premio Unioncamere *Scuola Creatività e Innovazione* ha risposto appieno all'attivazione di questo intento attraverso la realizzazione del percorso progettuale *Colori ed Atmosfere*. L'attività progettuale svoltasi da maggio 2011 a febbraio 2012 è stata portata avanti da sette studenti dell'ultimo anno dell'indirizzo di Architettura, uno studente dell'indirizzo Figurativo e due studenti dell'I.M.I. di Istanbul (www.liceoitaliano.net).

Si è trattato sicuramente di un'esperienza formativa importante, sia dal punto di vista umano che professionale: ogni ragazzo ha portato avanti il progetto secondo il ruolo assegnatogli, pur rimanendo nella logica del gruppo. Interessante ma faticosa la comunicazione all'interno del team di lavoro soprattutto per quanto riguarda l'interazione tra gli studenti del Liceo Artistico G. Misticoni di Pescara e quelli turchi dell'Istituto Medi Italiani di Istanbul.

I ragazzi sono entrati in contatto con il mondo lavorativo istaurando rapporti professionali con associazioni e aziende locali e nazionali come le associazioni culturali *Italia Nostra* e *I Colori del Territorio*, l'azienda veneta Greenwood e quella marchigiana Stark.

È stato un vero e proprio allenamento mentale: non sempre l'obiettivo era ben chiaro, ed è stato difficile durante lo sviluppo del progetto adattare l'idea alle aspettative del singolo.

L'attività progettuale ha sicuramente consentito agli studenti un primo e concreto approccio con il territorio e li ha sensibilizzati al recupero di zone in degrado; ha permesso un reale dialogo interattivo con altre culture, in modo specifico con quella turca, attraverso la realizzazione dell'ecomuseo.

Infine, ha anche avviato un rapporto tra la scuola e gli enti locali quali le strutture amministrative del Comune di Pescara e di Spoltore e la Provincia di Pescara, con la possibilità di prefigurare concreti sviluppi futuri della nostra progettualità.

Scuola

Istituto di Istruzione Superiore Via
Falisca snc
Via Falisca, 00068 Rignano Flaminio
(Roma)
Tel. 0761 507098 fax 0761 507097
e-mail: rmis07400n@istruzione.it
web: www.itcgnervi.it

Dirigente scolastico

Prof. Giuseppe Misiti
e-mail: rmis07400n@istruzione.it

Tutor e materia

Prof. Enrico Zanotelli - Disegno e
progettazione
e-mail: ezanot@gmail.com
Prof.ssa Claudia Tombini - Progetta-
zione e costruzioni

Studenti partecipanti

Stefania Bagnarini, Valentina
Casagrande, Veronica Ceccarelli,
Nicoletta Delle Fratte.

Progettare percorsi

L'idea

Progettare percorsi verdi per la mobilità non motorizzata. Percorsi che, spesso sottovalutati, acquistano una nuova valenza se colti in tutte le loro potenzialità. È questa l'idea centrale di *Progettare percorsi*, in un'ottica di sviluppo e gestione sostenibile del territorio.

Allo sviluppo locale (salvaguardia del territorio, miglioramento dell'ambiente e del patrimonio naturale) viene qui associato il concetto di percorso, inteso come atto di formazione e crescita.

Il prodotto/servizio

Progettare percorsi significa creare sistemi lineari di collegamento la cui fruizione da parte dei cittadini salvaguarda le risorse paesaggistiche e le valorizza a fini ricreativi e non. Particolare attenzione viene posta ai territori ai margini del tessuto urbano. Dunque, non solo strutture lineari esistenti ma anche piccole porzioni di territorio, brevi percorsi, pubblici o privati, che possano comunque sviluppare nel tempo una nuova coscienza e farsi generatori di un nuovo modo di pensare e immaginare il territorio.

Aspetti innovativi

Pur rifacendosi all'esperienza dei *greenway*, *Progettare percorsi* interpreta e crea i percorsi in un'ottica di promozione e valorizzazione del territorio circostante e non solo di fruizione. Gli studenti diventano così promotori di formazione per rafforzare il valore culturale dell'ambiente in cui vivono. Inoltre, una maggiore conoscenza del territorio può renderci più consapevoli dell'attenzione che dobbiamo prestare al nostro ambiente.

Punti di forza

Progettare percorsi, migliorando la qualità di vita nelle aree rurali, valorizza le risorse ambientali, storico-culturali e ricreative, incentiva attività collaterali, non necessariamente legate al mondo agricolo, e reinterpreta il territorio, recuperandone attività o beni in disuso. Destinatari del servizio sono allora non solo i residenti locali, ma coloro che oggi partecipano attivamente alla crescita del territorio e quanti in futuro ad esso si avvicineranno attirati dal lavoro svolto da questo servizio. La valorizzazione delle risorse di un territorio si allarga inevitabilmente a quello circostante innescando un meccanismo virtuoso, che coinvolge un numero sempre maggiore di utenti.

La parola ai protagonisti Greenway innovativo



L'idea di partecipare al Premio di Unioncamere è venuta alla professoressa Maria Teresa Ippolito, collaboratrice del dirigente scolastico e referente-responsabile del Progetto Scuola - Lavoro. Si trattava di sperimentare una possibile attività di apprendimento *on the job* per studenti, partendo da una richiesta che il Comune di Rignano Flaminio aveva in precedenza avanzato all'Istituto: la sistemazione a verde del piccolissimo giardino della Chiesa Parrocchiale di S. Giuseppe, all'epoca in stato di abbandono. La scelta cadde su 4 studentesse del quarto anno che già stavano lavorando al progetto per il ricollocamento del giardino della Chiesa.

Il nome del progetto *Progettare Percorsi* nasce dall'intenzione di recuperare con progettazione a verde la sistemazione di piccole vie e ambienti, urbani e non, colte però come un *percorso-itinerario*, sia nel contesto dei *greenway* di ispirazione nordeuropea, sia nell'ambito di un cammino progettuale di valori e simboli.

Del resto, l'Istituto riceve già dalle amministrazioni comunali locali un crescente numero di richieste di collaborazione per lo svolgimento di attività verdi che le stesse amministrazioni non riescono a svolgere. All'Istituto quindi viene riconosciuto un nuovo ruolo di promotore locale mentre per gli studenti queste richieste sono fonte di motivazione e apprendimento. Ecco perché *Progettare Percorsi* si inserisce perfettamente nelle attività dell'Istituto ed è in grado di prefigurare reali sviluppi in senso imprenditoriale agli studenti che vi hanno partecipato.

L'attività di sviluppo del progetto è stata svolta all'interno dell'orario extrascolastico, gran parte a Roma, presso lo studio della prof.ssa Tombini. Alla stessa docente si deve il coordinamento del team di lavoro tutto femminile, la divisione dei compiti e il supporto durante le riprese video. La partecipazione al concorso lascerà un'impronta importante non solo nelle studentesse che hanno partecipato ma anche nella Scuola, come motivazione e incentivo per le future attività.

Scuola

Istituto Tecnico Commerciale Giuseppe Ginanni
via Carducci 11, 48121 Ravenna
tel. 0544 36449 fax 0544 30396
e-mail: itcginanni@racine.ra.it
web: http://ginanni.racine.ra.it

Dirigente scolastico

Prof. Vittore Pecchini
e-mail: ds.ginanni@gmail.com

Tutor e materia

Prof.ssa Luana Vacchi - Italiano
e-mail: lvacchi@racine.ra.it
Prof.ssa Susanna Innocenti - Matematica

Studenti partecipanti

Enrico Ballardini, Alex Benedetti, Sarah Broccolino, Nicola Ciani, Elettra Di Gregorio, Mario Donadeo, Alessandro Giorgi, Alessandra La Porta, Giorgia Mengozzi, Deborah Morri, Alessia Paoletti, Doina Rusu, Giulia Scannavini, Mattia Serra, Martina Sintoni, Tania Tarroni, Iulian Laurentiu Zvaleni.

La logica in gioco

L'idea

È possibile imparare divertendosi? Rendere la logica un gioco da ragazzi, magari con un aiuto da Internet? La risposta è certamente sì, secondo il progetto *La logica in gioco* che prevede di progettare e commercializzare applicazioni e giochi per stimolare, divertendosi, le capacità intellettuali di giovani e adulti.

Tutto parte da E-GIN, una giovane stat-up destinata alla creazione e commercializzazione di giochi per strumenti *touch screen* quali smartphone e iPad. La mission principale è la scoperta e diffusione di giochi didattici, ideati da giovani talentuosi italiani, non inseriti nei tradizionali circuiti di lavoro.

Il prodotto/servizio

Il core business di E-GIN è la ricerca di progetti poco conosciuti definiti *platform agnostic* ovvero indipendenti dalla piattaforma, che «girano» su qualsiasi sistema operativo, Linux, Unix, Windows, Mac ecc. E-GIN sviluppa il progetto, offre consulenza per l'e-business ludico-didattico e crea una collana di prodotti contraddistinti dal marchio *E-gioi*; il primo titolo è, appunto, *La logica in gioco*, *pay off* declinato in più lingue. Infine, cura la vendita: tutti i giochi saranno infatti disponibili agli utenti dei principali store per applicazioni quali Google Play e App Store.

Aspetti innovativi

La logica in gioco promuove il lavoro, spesso sconosciuto, di giovani sviluppatori italiani.

A questo si aggiunge l'intento di abbinare il gioco all'apprendimento, anche scolastico. Infine, la facilità di accesso a questi prodotti multimediali tramite smartphone, fa di questi giochi una valida alternativa alle ore passate davanti a tv e videogiochi.

Punti di forza

La collana di giochi di E-GIN vuole stimolare in modo interattivo la memoria, le capacità logico deduttive e le conoscenze di cultura generale. Insomma «cibo per la mente», con un ingrediente in più: l'intrattenimento divertente.

I giochi inoltre stimolano la capacità di concentrazione, soprattutto dei ragazzi che, secondo alcuni studi, non riescono a prestare attenzione per più di 20 minuti.

Regalano un fascino diverso ad argomenti scolastici, che provocano una grande curiosità e diventano così oggetto di approfondimento e ricerca.

La parola ai protagonisti Logica in gioco, cibo per la mente



L'idea del progetto *La logica in gioco* unisce gli obiettivi di una didattica per competenze, focalizzata sul *problem solving*, con la sperimentazione del progetto *Classe 2.0*, che valorizza l'innovazione, grazie all'utilizzo delle tecnologie.

Il progetto presentato per il Premio Scuola creatività e innovazione di Unioncamere consiste nel produrre applicazioni per allenare le capacità intellettuali con il gioco.

Gli studenti coinvolti sono stati suddivisi in gruppi in base ai comparti aziendali: direzione generale, ricerca e sviluppo, produzione, marketing, vendite, contabilità e finanze. In seguito, hanno elaborato un business plan di un'azienda, E-Gin, che si propone come polo di progettazione e produzione di web games logici, ideati da giovani sviluppatori italiani.

Insieme hanno deciso di commercializzare le applicazioni su smartphone, ritenendolo competitivo, «perché allo svago e all'apprendimento si aggiunge l'uso di una tecnologia, che ama ed è riamata dai giovani».

Intrigante è stata anche la scelta del target di consumatori: le ragazze e i ragazzi, coetanei degli imprenditori; gli insegnanti, che possono consigliare un gioco ai propri alunni per colmare lacune; i genitori, invitati a riflettere che a volte un'attività ludica offre l'opportunità di imparare con un semplice tocco, buona logica e il sorriso sulle labbra.

L'indagine di mercato ha fornito le basi per un'analisi statistica, fondamento del marketing, che ha trovato espressione in uno spot pubblicitario. La prima fase del premio ha coinvolto in maniera trasversale e collaborativa materie quali economia, diritto, italiano, matematica, inglese e spagnolo.

La sollecitazione ad accettare la sfida del Premio è arrivata dalla professoressa di matematica, che fino al 2011 svolgeva anche le funzioni di collaboratrice vicaria. Il concorso ha consentito di raffinare l'idea già «in cantiere»; gli studenti hanno acquisito più fiducia come artefici di qualcosa di nuovo, non banale, riconosciuto anche fuori dall'ambiente scuola.

È stata anche l'occasione per mettere in pratica con autonomia le competenze acquisite nel corso di ripresa e montaggio video frequentato dai ragazzi e organizzato da Ravenna WebTv.

Le classi hanno anche partecipato a lezioni aperte con due pubblicitari e con un'azienda romana di cloud computing.

Un'agenzia di pubblicità e uno studio di progettazione di siti internet di Ravenna alle quali è stato presentato il progetto hanno espresso un giudizio positivo sull'idea, riconoscendo nel servizio una nuova promettente area di sviluppo della rete.

I giovani protagonisti di questa esperienza hanno trovato nuovo stimolo per continuare a studiare e ad impegnarsi.

Scuola

Istituto Professionale per i Servizi alberghieri e ristorazione Ipseo Cervia
Piazzale Artusi 7, 48015 Cervia (RA)
tel. 0544 976498 fax 0544 976508
e-mail: info@ipssarcervia.it
web: www.alberghierocervia.com

Dirigente scolastico

Prof.ssa Carla Maria Gatti
e-mail: carlamaria.gatti@istruzione.it

Tutor e materia

Prof.ssa Annalisa Santini,
Vicepreside – Psicologia-sostegno
e-mail: annalisa.santini@tiscali.it
Prof.ssa Laura Giovanardi - Scienze integrate
Prof.ssa Marina Mattarelli- Scienze dell'alimentazione

Studenti partecipanti

Andrea Casadei, Mattia Fronteddu,
Kristina Guidazzi, Lorenzo Rossi.

SALEndo

L'idea

Il sale della città di Cervia e i numerosi prodotti gastronomici derivati sono stati lo spunto per il progetto *SALEndo*. Si tratta di scorzette di limone e arance candite al sale di Cervia da abbinare a pietanze o dolci per piatti originali e dai gusti e proprietà organolettiche uniche.

Dunque sapori locali uniti alla freschezza di prodotti tipici italiani, limoni e arance di Sicilia, per uno stile agrodolce particolare e di carattere.

Il prodotto/servizio

Si parte con il lavaggio di limoni e arance biologiche a buccia grossa e la lavorazione della scorza «à la julienne», a dadi o riccioli.

Si prepara poi uno sciroppo di glucosio e saccarosio in cui si immergono le scorze successivamente lasciate ad asciugare a temperatura ambiente.

Segue infine l'insacchettamento con il sale della Salina Camillone (presidio SlowFood), l'etichettatura, l'immagazzinamento e commercializzazione. Opportune analisi di laboratorio escludono contaminazioni con patogeni e muffe.

Il prodotto ottenuto è *Magie agli agrumi al Sale di Cervia*. Anche grazie alla partnership con *Il Parco delle Saline* le scorzette sono state presentate in occasione di buffet, degustazioni e sagre cittadine e locali.

Aspetti innovativi

La tradizione che si fonda su prodotti tipici, si sposa con nuovi abbinamenti e ne valorizza tutte le potenzialità. È questo l'elemento di maggiore innovazione.

L'abbinamento sperimentato di scorzette di limone e arance candite al sale di Cervia con pesce azzurro (anch'esso presidio SlowFood) condito con olio extravergine di oliva di Brisighella, gelato, impasti salati o dolci, formaggi, crespelle e besciamelle si è rivelato non solo innovativo ma soprattutto vincente per il palato.

Punti di forza

Il condimento di scorze di agrumi candite al sale di Cervia è estremamente versatile in quanto caratterizza, differenzia e completa pietanze di carne e pesce, formaggi, salse e dessert.

È ideale per i settori alberghieri e della ristorazione, molto sviluppati a Cervia, ma anche nelle cucine casalinghe, laddove sia presente tradizione e creatività. Sono perfette sia come ingrediente che come elemento decorativo mentre la conservazione sottosale garantisce la lunga durata e rende più semplice la distribuzione.

La parola ai protagonisti SALEndo, dolce un po' salato



Una sfida, che fa salire di livello la progettualità della scuola e che riguarda il sale. Questa la cifra della partecipazione alla bella e faticosa avventura del Premio Scuola Creatività e Innovazione di Unioncamere.

La proposta, condivisa con la dirigente scolastica Carla Maria Gatti, è stata illustrata alle classi quinte dalla vicepreside, Annalisa Santini, tutor del progetto. Alcuni ragazzi, di classi diverse, hanno accolto l'input e scelto un prodotto innovativo; si sono quindi impegnati per la sua realizzazione, cominciando proprio dall'analisi degli elementi che legano l'Istituto Professionale Alberghiero al territorio.

Cervia è una cittadina della costiera adriatica che ha una spiccata vocazione turistica e una attenzione all'ambiente, alle tradizioni, alla cultura, sostenute e sottolineate dalla scuola.

La vocazione turistica si avvantaggia di un ambiente così straordinario che stimola la creatività e la volontà di partecipare alla vision di una città ecosostenibile, intelligente, solidale, equa e innovativa nella qualità.

Il team dei ragazzi si è dato un coordinatore, Kristina Guidazzi della 5E di Sala, l'unica ragazza del gruppo, quindi molto rispettata; dell'aspetto economico si è occupato principalmente Mattia Fronteddu della 5C di Cucina. L'aspetto produttivo è stato organizzato da Lorenzo Rossi, 5C Cucina, mentre, per il pubblico, la presentazione degustativa è stata curata da Andrea Casadei, 5E di Sala.

In realtà i quattro studenti hanno realizzato tutti congiuntamente aspetti teorici, produttivi, pubblicitari e di contatti con l'esterno ma l'aver identificato i responsabili per ogni settore ha creato in loro una motivazione ulteriore e un aumento percepibile di capacità decisionale. L'assistenza e il sostegno dei docenti non sono stati preponderanti rispetto ai tempi e alle scelte degli studenti, questi, infatti, hanno saputo coinvolgere esperti, hanno ricercato nel territorio le possibilità di realizzazione della loro idea, hanno sviluppato l'idea stessa modificandola e affinandola mentre implementavano il progetto.

Diversi tecnici delle imprese del settore sono stati coinvolti per gli aspetti finanziari e logistici, così come numerosi docenti dell'istituto, chiamati a verificare e controllare le teorie produttive dei ragazzi (Economia, Scienze dell'alimentazione, Tecniche della comunicazione, Cucina, Sala, Ricevimento). La scuola è stata tutta, in un modo o nell'altro, coinvolta nel progetto e la conoscenza del prodotto è stata ampia e diffusa con un uso sistematico delle *Magie agli agrumi al Sale di Cervia* nelle preparazioni culinarie, nei buffet e nei banchetti allestiti.

La città ora conosce il prodotto: ai ragazzi non resta che scommettere su una futura attività imprenditoriale per renderlo disponibile nei negozi, nei ristoranti, nelle cucine di tutti.

Scuola

Istituto Tecnico Commerciale G. B. Bodoni
via Piacenza 14, 43126 Parma
tel. 0521 986837 fax 0521 987002
e-mail: bodoni@itcbodoni.it
web: www.bodoni.pr.it
Dirigente scolastico
Prof.ssa Luciana Donelli
e-mail: luciana.donelli@itcbodoni.it

Tutor e materia

Prof.ssa Manuela Pezzoni- Italiano
e storia
e-mail: manuela.pezzoni@istruzione.it
Prof.ssa Anna Casalini - Economia
Aziendale

Studenti partecipanti

Eleonora Adorni, Emanuele Cesari,
Ylenia Coia, Cristina Cremona,
Mattia Del Pizzo, Fabio D'Epiro,
Francesco Faiano, Matteo Foroni,
Michele Leoni, Giovanni Mendicino,
Martina Piola, Lorenzo Rollo,
Eugenia Teleaga, Beatrice Tovagliari,
Federica Veritiero, Daniela Voina.

CIBO nella rete

L'idea

Non sempre la grande varietà di prodotti alimentari di alta qualità viene valorizzata dalla distribuzione organizzata e ne rispetta le esigenze di stagionalità. Il piccolo produttore locale può essere in difficoltà a vendere nel momento giusto e al prezzo migliore. *Cibo nella rete* si propone come una vetrina virtuale ben allestita e colorata che aiuta il produttore a vendere e orienta il consumatore. Con un valore in più: l'offerta di ricette legate ai prodotti di stagione e la consegna a domicilio.

Il prodotto/servizio

Il servizio si basa sullo scambio veloce, ma semplice, di informazioni tramite un sito internet, facile e intuitivo. I produttori registrati caricano la loro merce nel

magazzino virtuale, indicando quantità disponibile e prezzo. Per i meno esperti, la raccolta dell'informazione avviene per telefono o tramite la visita di un incaricato. I consumatori, tramite il proprio account, scelgono e acquistano.

La merce viene ritirata dai produttori e consegnata a domicilio. Il pagamento è in contanti alla consegna oppure anticipato con carta di credito o bancomat.

Aspetti innovativi

Il servizio vuole coniugare la praticità e la velocità dello strumento informatico con la qualità, la genuinità e l'economicità dei prodotti del territorio offerti. La comodità della spesa portata a casa si affianca alle esigenze di sostenibilità ambientale garantite da prodotti «a Km 0».

Servizi analoghi sono ancora poco diffusi e nessuno coniuga i quattro elementi principali di *Cibo in rete*: prodotti tipici e di qualità, e-commerce, consegna a domicilio, sostenibilità ambientale.

Punti di forza

Con *Cibo in rete* i piccoli produttori possono ampliare la loro quota di mercato, raggiungere target nuovi e diversificati e vendere i loro prodotti al momento della raccolta, diminuendo sprechi o invenduto. Il consumatore può acquistare prodotti freschi e genuini dei quali conosce la provenienza, a costi più bassi perché la catena di distribuzione è accorciata. Altri punti di forza sono la semplicità di consultazione e gestione del sito, il servizio a domicilio, la grande varietà di prodotti di qualità che il sistema, una volta avviato, sarà in grado di offrire ai clienti.

La parola ai protagonisti

CIBO nella rete, l'e-bay dell'alimentare



L'Istituto Tecnico Commerciale G. B. Bodoni di Parma ha da sempre espresso una vocazione all'attività di laboratorio e progettuale che ne caratterizza l'offerta formativa. Per questo motivo l'invito di Unioncamere a partecipare al concorso *Scuola Innovazione e Creatività* ha subito incontrato l'interesse dei docenti.

Il progetto *Cibo nella rete* realizzato dalla classe IV A Mercurio ha inoltre coniugato l'attività di laboratorio e la progettualità con la sensibilità ecologica e per lo sviluppo sostenibile, anch'essi elementi fondamentali della proposta educativa e formativa della scuola.

Cibo nella rete è un negozio virtuale che collega, in modo semplice ed efficace, la domanda di prodotti alimentari genuini, sani, tipici del territorio, con l'offerta dei medi e piccoli produttori locali. Quest'ultimi possono elencare e proporre i propri prodotti, secondo la stagione e la vocazione dell'azienda mentre il consumatore ordina e riceve a casa i prodotti acquistati.

L'idea è nata dal territorio di Parma che offre una grande varietà di prodotti alimentari di eccellenza, tanto da essere conosciuto con il nome di Food Valley. Una qualità che si ritrova anche nei piccoli produttori locali, spesso non rappresentati dalla rete di distribuzione.

Se da un lato non sempre la grande rete di distribuzione premia la qualità e rispetta le esigenze di stagionalità e di variabilità della produzione agricola, dall'altra sono sempre più numerosi i consumatori attenti che chiedono prodotti sicuri per la salute, buoni per il palato, a basso impatto ambientale e a un giusto prezzo.

Gli studenti hanno lavorato al progetto nelle ore di Italiano ed Economia aziendale. I gruppi di lavoro (Gestione sito web, Amministrazione, Marketing, Relazioni con i produttori, Relazioni con i consumatori, Logistica) si sono formati sulla base dell'interesse personale e hanno subito fatto emergere le particolari attitudini degli studenti che hanno affinato competenze e abilità.

Con la guida degli insegnanti tutor, hanno lavorato secondo il metodo del *problem solving*: hanno fatto ricerche in internet e sul campo, realizzato interviste a produttori e consumatori, raccolto e analizzato dati, proposto e discusso soluzioni nei diversi ambiti di lavoro.

Sempre attenti e interessati, gli studenti si sono dimostrati entusiasti sia della metodologia di lavoro che dei risultati ottenuti. Sono cresciuti in consapevolezza, autonomia, competenze e abilità mentre la capacità imprenditoriale e la creatività sono diventate esperienza diretta dei ragazzi. Nella seconda parte dell'anno scolastico si è deciso di dare corso alla realizzazione del progetto con la creazione del sito da proporre alle aziende.

Tutte le idee in concorso: prodotti e servizi

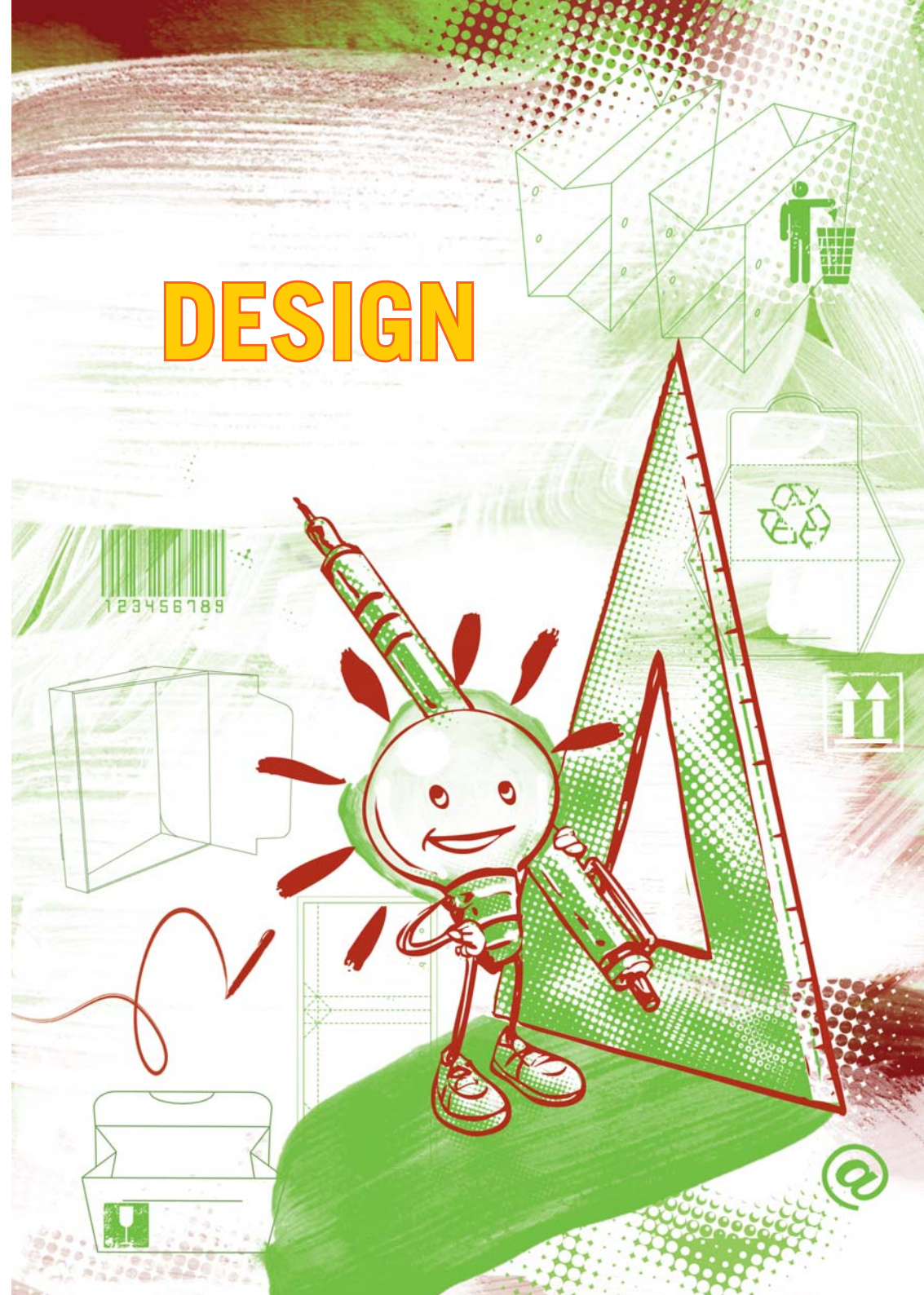
- Abbiamo un'idea – Terralba, OR
- Abilità senza fili - Casalecchio di Reno, BO
- Accumbens – Chioggia, VE
- Acqualuce – La Spezia
- Affamhate – Sacile, PN
- Agenzia turistica – Cecina, LI
- Agevolife scral, – Modena
- Alberi monumentali – Vittorio Veneto, TV
- Alfa-trak – Bolzano
- Ambiente e riciclo – Bologna
- Andiamo a quel paese – Scandicci, FI
- Applicando – Pontedera, PI
- Aria pulita-servizi – Cecina, LI
- Arte a ostia antica – Roma
- Arte nobilita animo – Settimo Torinese TO
- **Autodiagnosi uditiva – Terracina, Latina**
- B2- bodoni x bodoni – Parma
- Bambini in gioco – Trieste
- Beautyantiox – Fermo
- Bibliotecando – Vigevano PV
- Bielin (bi.el.in.) – Roma
- **Bilen /pupilla – Asmara, Eritrea**
- Biofood art nebrodi – Messina
- Biogas da liquami – Milazzo, ME
- Biometano – Torino
- Biopila ambientale – Reggio di Calabria
- Borsa pocket – Bolzano- Bozen
- Bussola parlante – Firenze
- Caffè letterario – Gاليا, CH
- Calidus hiems – Viterbo
- Camminiamo sicuri! – Vinosa, TA
- Camping oltreverde – Castrolibero, CS
- Car. Serv.tur.ispica – Ispica, RG
- Caricatore dinamo – Cremona
- Carrellintelligente – Roma
- Celle a combustibile – Castellaneta, TA
- Chair progress – Frosinone
- Ci siamo anche noi – Pantelleria, TP
- Cibamico – Orta Nova, FG

- **Cibo nella rete – Parma**
- Co2 controller – Bari
- Cogeneratore eolico – Sidereo, RC
- **Colori ed atmosfere – Pescara**
- Composte casalinghe – Anagni, FR
- Comunicazione&eventi, Bari
- Concentrato di sole, Sondrio
- Conoscere l'Irpinia – Gesualdo, AV
- Creative shoppingbag – Salemi, TP
- Crescere insieme – LI
- Crudo pilota – Cutro, KR
- Cultura e salute – Bagno a Ripoli, FI
- Cultura e turismo – S. Vittoria in Matenano, FM
- Cultura&natura – Roma
- Cupola Brunelleschi – Arezzo
- Cyberbiblioteca – Casale Monferrato, AL
- Da inserire – Fucecchio, FI
- Da rifiuto a risorsa – Latina
- Domotica – Castellammare di Stabia, NA
- Dream – Milazzo, ME
- E bike sharing – Teramo
- E.s.c.a.p.e. – Savigliano, CN
- Easy confort – Ostiglia, MN
- Ebs - easy bike stop – Forlì
- Eco - thunder – Bibbiena, AR
- Eco torchio – Strabella, PV
- **Eco tutto – Asmara, Eritrea**
- Eco&cool – Acquaviva delle Fonti, BA
- Eco-cultura – Ferrara
- Eco-deep – Arezzo
- Ecofrigo – Caltanissetta
- Ecopressarifiuti – Prato
- Ecosunbed – Macerata
- Ecovalnure – Piacenza
- Elitra – Isernia
- Encicl. Mediterranea – Bari
- Energia & benessere – Agrigento
- Energia da biomasse – Civita Castellana, VT

- Energia dalle strade – Barcellona, Spagna
- Energie rinnovabili – Reggio di Calabria
- Energy – Aritzo, NU
- Energy operator – Viterbo
- Energy saving – Bari
- Eureka – San Marco Argentano, CS
- Eyevolution – Bari
- F.e.r. agricoltura – Bagnoregio, VT
- Factory safety game – Ancona
- Fermi-x – Mantova
- Fidowash – Orbassano, TO
- Fiocco rosa – Campobello di Licata, AG
- Fisco e legalità – Arezzo
- Forno automatizzato – Nola, NA
- Freddo dal sole – Castelfranco Veneto, TV
- Galeum – Livorno
- Get piezoelettrico – Faenza, RA
- Ginestra & impresa – Sidereo, RC
- Gioco con l'energia – Valdobbiadene, TV
- Giovani e anziani – Portogruaro, VE
- Giovani e cultura – Portogruaro, VE
- Gocce d'olio – Rieti
- Gratina alimenti – Rieti
- Green power – Udine
- Greencleaning – Cagliari
- H2o grey-cicle – Mondovì, CN
- **Headrest controller – Castellana, VA**
- Holiday nel parco – L'Aquila
- Hydra – Vigevano, PV
- I nostri 150 anni – Palombara Rabina, RM
- I pixel della notte – Anagni, FR
- Il cinema dei sensi – AQ
- Il fantabosco – Manfredonia, FG
- Il giardino parlante – Campobasso
- Il mattone di calore – Rosignano Monferrato, AL
- Il melancello – Caserta
- Il mondo in un touch – Rogliano, CS
- Il nido in azienda – Giovinazzo, BA
- Il parco del libro – Amantea, CS
- Il verri ricalda – Busto Arsizio, VA
- **Imaging3d: new field – Arezzo**
- Impresa solidale – San Salvo, CH
- In fase definizione – Sora, FG
- Ionradmonitoring – Genova
- Ipssar sai cosa bevi – Riolo Terme, RA
- Isol-art – Aritzo, NU
- Karobade healthdrink – Siracusa
- Kascoforte – Livorno
- Kayak energia solare – Perugia

- La creatività ... – Amandola, FM
- La cucina solare – Randazzo, CT
- La fisica su strada – Pordenone
- **La logica in gioco – Ravenna**
- La lomellina – Vigevano, PV
- La pioggia ti aiuta – Bitonto, BA
- La terra e l'acqua – Bologna
- La valigia fedele – Modena
- La voce della città – Spoleto, PG
- La zappa e l'uomo – Lagonegro, PT
- Lavatrice didattica – Varzi, PV
- Le antiche fornaci – Monterotondo, RM
- Le celle organiche – Roma
- Le tufolette – Biella
- Le village auberge – Acqui Terme, AL
- L'effetto serra – Siracusa
- L'energia del sole – Molfetta, BA
- Lenti in divenire – Noverato, CT
- **L'orto in valigia – Elmas Cagliari**
- Luce dal futuro – Cuneo
- Mamadesign – Modena
- Man do vai – Grosseto
- Mappadellacreatività – Macerata
- Maremma in tavola! – Grosseto
- Marsala chinato – Marsala, TP
- Microbirrificio – Roma
- Microeolico – Fermentino FG
- Mini raccoglitori – Camposampiero, PD
- Mobile-application – Lecco
- Mobilità sostenibile – Chioggia, VE
- Mondo del parcheggio – Poggio Mirteto, RI
- Monitoraggio beni – Pavia
- Montoro in un sorso – Montoro Inferiore, AV
- Motore che respira – Rogliano, CS
- Multimedia tourism – Bra, CN
- Nautilus – Portici, NA
- New experience – Matera
- Newall – L'Aquila
- Nova sanitas – Trieste
- Nuove idee in città – Padova
- Obiettivo 2 euro. – Fornovo di Taro, PR
- Occhiali taglia sole – Camposampiero, PD
- Oltre la scuola – Mirandola, MO
- Orientatest – Rho, MI
- Overload detector – Bologna
- Ownspace – Frosinone
- P.p.p. – Vittorio Veneto, TR
- Pabast – Montagnana, PD
- Pannelcest – Alatri, FR

- Parcheggio ecologico – Montagnana, PD
- Pattintelligente – Isernia
- Pedalando l' energia – Bari
- Peer2peer bookshop – Benevento
- Per innovare insieme – Ruvo di Puglia, BA
- Piccolo parlamento – Mantova
- Pirolisi a microonde – Foiano della Chiana, AR
- Pistone magnetico – Parma
- Play_off – Legnano, Milano
- Ponte di generazioni – Roma
- Presa intelligente – Torino
- Produrre la lira – Polistena, RC
- Produzione birra – Alanno, PE
- **Progettare percorsi – Rignano Flaminio, RM**
- Progetto s.m.art – Pistoia
- Progetto giko – Savigliano, CN
- Progetto sunbatt – Pomezia, RM
- Promotour service – Gubbio, PG
- Ptolomeus – Taranto
- Quaderno elettronico – Viterbo
- Qui gusto – Castelnuovo Cilento, SA
- Radio planck – Villorba, TV
- Replacement tire – Ginosca, TA
- Residence acqua – Termoli, CB
- Respect intolerance – Cosenza
- Restauro dei b.c. – Acqui Terme, AL
- Riciclare divertendosi – Sora, FR
- Riciclamo la frutta – Milazzo, ME
- Ri-collochiamoci! – Roma
- Rifiutili – Pistoia
- Rilevazione in 3d – Rovereto, TN
- Rilievi ambientali – Ceglie Messapica, BR
- Risparmiamo – Castelnuovo Don Bosco, AT
- Risparmio in lingua – PV
- Ristori alim. A ifv – Termoli, CB
- Rivivi il percorso – Erba, CO
- Robot custode – Roma
- Robot in remoto – La Spezia
- S.o.s. sentieri – Bergamo
- Sabina tm – Poggio Mirteto, RI
- Safety time – Verona
- **SALEndo – Cervia, RA**
- Sapere fare = futuro – Legnago, VR
- Save all – Vibo Valentia
- Save head – Bolzano-Bozen
- Save the children – Foligno, PG
- Scarpa sensore – VT
- Scarpe sicurezza – RN
- School slide – Vibo Valentia
- Scopri oristano – Oristano
- Scuola di sicurezza – Modena
- Seggiolino sicuro – Crotone
- Sete di sapere – Roma
- Share your books! – Napoli
- Shoes:usa e getta – Sciacca, AG
- Si..cura la vita – Mirandola, MO
- Sicurezza navale – Acerra, NA
- Singing on the rail – Cuneo
- Slow factory – Spoleto, PG
- Smartgate – Piacenza
- Sole & agricoltura – Bisognano, CS
- Soppressatando – Decollatura, CZ
- Speed-limit-alert – Remedello, BS
- Spiaggia web – Solofra, AV
- Springbike – Venezia
- Storia delle radici – Tursi, MT
- Studiare non stanca – Sciacca, AG
- Studiumnet, Mantova
- Super solar tech. – Piazzola sul Brenta, PD
- **Supra – Bolzano - Bozen**
- Sustain acqua – Taranto
- T.i.r.s.i. – Forlì
- Tap fusione nucleare – Tivoli, RM
- Targa sicurezza – Castel di Sangro, AQ
- Teleacquisizione – Bari
- Telecontrollo gsm – Isernia
- Tenda autonoma – San Giovanni Valdarno, AR
- Testi 2.0 – Velletri, RM
- Tettoia fotovoltaica – Iseo, BS
- Tha smart ladder – Forlì
- Ti guido io – Caltanissetta
- Totem informativo – Napoli
- Touristique@pertini – Afragola, NA
- **Tra sport e cultura – Cavalese, TN**
- **TrasporTOpolis – Torino**
- Triangolo della vita – Cuneo
- Trincia imballaggi – Viterbo
- Trip – Isola del Liri, Frosinone
- Tritatutto 3000 max – Adrano, CT
- Uomo- ambiente – Perugia
- Vacanze ok – Gallipoli, LE
- Valutatore ginocchio – Trieste
- Ventoluce – Agrigento
- Visit with web – Triggiano, BA
- Vita in città – Fondi, LT
- Viva le melanzane – Roma
- Wurstteller – Bolzano - Bozen



Scuola

Istituto Professionale Industria e Artigianato Ipsia di Brugnera
via G. Galilei 7, 33070 Brugnera (PN)
tel. 0434 623857 fax 0434 623074
e-mail: pnri09000a@istruzione.it
web: www.ipsiabrugnera.it

Dirigente scolastico

Prof. Aldo Mattera
e-mail: preside@ipsiabrugnera.it

Tutor e materia

Prof. Francesco Zanchetta - Reparti di lavorazione
e-mail: zanchetta.francesco@gmail.com

Studenti partecipanti

Matt Batoukounou, Oussen Bandoago, Roberto Morson, Fabiano Rosset.

Foglia

L'idea

k&k è un doppio tavolo, uno alto e uno basso per «dattilo» destinato a postazione Internet point. È caratterizzato da una forma di foglia (grande e piccola) che richiama leggerezza e linearità. *k&k* si rivolge a chi è alla ricerca dell'inconsueto e dell'anticonformismo. La sua presenza non vuole «pesare» sulla composizione dell'arredo in cui verrà collocato ma essere un elemento quasi inconsistente, astratto, in grado di solleticare l'occhio e la mente.

Il prodotto

k&k propone una modalità costruttiva-strutturale originale che si ispira ai mobili «fai da te»: come materiali si ricorre al fil di ferro, tondino da armatura e pannelli in O.S.B. (Oriented Strand Board, pannello a scaglie orientate) facilmente reperibili fra i materiali dismessi dai cantieri. Le scaglie incollate insieme con una resina sintetica sono successivamente pressate in

diversi strati; orientate longitudinalmente rispetto alla lunghezza del pannello, creano un trama suggestiva ed elegante.

La finitura è ottenuta con impregnante verde e vernice trasparente opaca all'acqua; l'essenzialità della forma, che richiama la natura, si contrappone alla rudezza dei materiali. La soluzione di sdoppiare i piani e la possibilità di inclinare quello adibito a reggischermo, soddisfa pienamente le esigenze ergonomiche. I bordi dei piani hanno un ampio smusso per evitare lo spigolo sotto l'avambraccio e relativi indolenzimenti-formicolii.

Aspetti innovativi

Il doppio tavolo *k&k* si rivolge a utilizzatori insofferenti, giovani e non, che apprezzano l'anticonvenzionalità, sono insofferenti al conformismo, vanno alla costante ricerca dell'inconsueto e amano la natura.

K&k si distingue per i materiali utilizzati a partire dall'artistica trama informale dell'O.S.B. e l'altrettanto sorprendente ferro da armature per il cemento armato con il suo effetto straordinariamente decorativo simile a una tormentata liana ritorta.

Punti di forza

k&k è un mobile pratico e funzionale che appartiene a quella categoria di arredi per la casa che possono essere «raccontati» agli amici in quanto ricchi di suggestioni, contenuti e filosofie da condividere e da poter mostrare con orgoglio.

La parola ai protagonisti

Come una Foglia: semplice e sostenibile



La partecipazione al concorso Unioncamere è stata proposta in classe 5C dell'Ipsia di Brugnera dal professore Marziantonio Borsetti, docente di disegno e progettazione, che in seguito ha collaborato in modo sostanziale allo sviluppo del progetto.

Il gruppo di lavoro si è formato contestualmente alla selezione dello spunto progettuale. Il progetto *Foglia* è stato scelto fra i lavori prodotti in un'esercitazione scolastica svolta dalla classe sul tema l'allestimento di un internet point con la progettazione degli elementi di arredo.

L'attività all'interno del gruppo non è stata preventivamente organizzata: la suddivisione dei compiti si è distribuita in modo naturale attraverso le specifiche competenze e attitudini, con una dinamica di gruppo cresciuta con il progetto. Tutti i partecipanti hanno collaborato all'intero sviluppo del modello, ognuno dedicando maggiore impegno in termini di tempo e lavoro in funzione delle proprie capacità, attitudini e disponibilità (scelta dei materiali, funzionalità, estetica, realizzazione modelli, elaborazione cad, comunicazione ecc).

All'inizio, il percorso progettuale è stato incerto e caotico caratterizzato dall'esplorazione di varie soluzioni tecniche e funzionali che poi si sono dimostrate non adeguate. Più lineare e concreto il seguito, quando il progetto ha iniziato ad acquisire consistenza ed efficacia. La principale difficoltà, nel primo periodo, è stata recuperare nuove energie e motivazioni nei momenti in cui la soluzione allo studio si scopriva non adatta o troppo complessa. L'aver attraversato e superato quei passaggi di «crisi progettuale» è stato fonte di stress individuale e di gruppo ma anche lo strumento necessario per affinare e maturare le dinamiche, arrivando ad esprimere in modo ottimale le specifiche potenzialità personali e collettive.

Il nostro progetto ha la caratteristica fondamentale di usare tecnologia «povera»; non aver avuto necessità di interventi esterni, tranne la collaborazione di un cantiere edile che gentilmente ha fornito materiale e assistenza tecnica, è la migliore dimostrazione della coerenza del progetto. Per l'elaborazione del materiale informativo il professore Giulio Rosace, docente di Informatica, ha messo a disposizione del gruppo la sua competenza.

Questa esperienza lascia agli studenti un metodo di lavoro: i ragazzi hanno sperimentato che il lavoro di squadra, in cui è fondamentale valorizzare le competenze e le energie positive, è strumento indispensabile per il raggiungimento di un obiettivo comune. Questa consapevolezza sarà certamente un ottimo viatico per affrontare positivamente il mondo del lavoro.

Scuola

Istituto D'Istruzione Superiore A. De Simoni
Sez. per geometri M. Quadrio
via Tirano 41, 23100 Sondrio
tel. 0342 514516 – 216255 fax
0342 514798
e-mail: sois00400t@istruzione.it
web: www.iisdosimoni.it

Dirigente scolastico

Prof. Nicolò Osvaldo Alquino
e-mail: sois00400t@istruzione.it

Tutor e materia

Prof.ssa Paola Stefanelli - Disegno e progettazione
e-mail: stefanellipaola@yahoo.it

Studenti partecipanti

Manuel Castellani, Valentina Cavalli, Anna Corvi, Elisabetta Fiorina, Silvano Giumelli, Letizia Pinalli, Beatrice Salinetti, Luca Silvestri, Isacco Simonini, Stefano Togninalli, Luca Tombesi.

Giochi architettonici

L'idea

Da una rielaborazione, semplice e razionale, di opere architettoniche del '900, quasi come un gioco il passato si unisce al presente. E il design internazionale si fonde con i materiali dell'edilizia valtellinese. Si delinea così uno spazio, ad esempio una sala d'attesa, strutturato e di buon gusto, un vero e proprio luogo d'incontro piacevolmente accogliente e dal design d'autore.

Il prodotto

Nella sala d'attesa l'attenzione è catturata da un cubo in serpentino accoglie al suo interno una fonte luminosa che diffonde una sensazione di benessere e tranquillità; smussato in un angolo permette posizioni

e intensità luminose differenti. Le sedie appese riprendono invece le forme della sedia Steltman di Gerrit Rietveld. Ecco come un semplice atrio di una scuola diventa punto di incontro tra i giovani e il design.

Il serpentino della Valmalenco è una roccia metamorfica utilizzata dai valtellinesi fin dal Mille per erigere i terrazzamenti, che rendono coltivabili i ripidi pendii della valle (Patrimonio dell'Unesco), tetti e pavimenti delle abitazioni, chiese e argini dei fiumi.

Aspetti innovativi

Il benessere dell'individuo dipende in buona parte dalla relazione con lo spazio in cui vive. Uno dei requisiti essenziali di un sistema illuminante è, pertanto, quello di potersi adattare all'ambiente.

Per questo la lampada in serpentino è in grado di integrarsi nei differenti contesti di utilizzo e spazi architettonici. Associata ai nuovi scenari di vita contemporanei, dove i luoghi di lavoro diventano sempre più fluidi, questa lampada è innovativa dal punto di vista tecnologico oltre che fortemente stimolante dal punto di vista socio-culturale.

Punti di forza

Il punto di forza sta nell'attrazione visiva e tattile. Visiva in quanto la sala d'attesa, con il suo particolare punto luce diventa uno spazio di gusto, originale e ben ideato. Tattile perché, in un contesto di comodità, non esiste più la consueta sala d'attesa, ma si materializza un vero e proprio luogo d'incontro contenuto nel design d'autore di grande impatto. Una volta posizionato, il faro, per la sua forma e peso non è semplice da spostare, punto a suo favore in un contesto scolastico dove il ritmo è sempre veloce e frenetico.

La parola ai protagonisti Tradizione e design contemporaneo



Venuti a conoscenza del Premio di Unioncamere attraverso Internet, la tutor Paola Stefanelli, architetto docente di Disegno e progettazione, e la professoressa Angela Fico, ingegnere e insegnante nella medesima disciplina, hanno proposto ai promettenti alunni di quarta e di quinta questa di partecipare a una competizione a livello nazionale. La possibilità di verificare le conoscenze acquisite durante il corso su architettura, arredamento e design e una didattica più stimolante, legata a una imprenditorialità tutta da scoprire, hanno rappresentato la premessa necessaria alla partecipazione al concorso.

Il punto di partenza è stato lo studio dell'architettura e del design nell'ambito valtellinese, con un approfondimento relativo ad architetti le cui opere hanno lasciato un'impronta nella città di Sondrio. Abbiamo perciò pensato ad un prodotto che fonda il design internazionale con materiali utilizzati nell'edilizia tipica valtellinese.

Importante è stato il reciproco scambio di informazioni attraverso e-mail, Facebook, incontri pomeridiani organizzati o più semplicemente avvenuti nei corridoi, sacrificando secondi preziosi di intervallo, che hanno permesso di restare sempre aggiornati sugli sviluppi del progetto.

Fondamentale e prezioso è stato il rapporto instaurato con diversi enti esterni: l'azienda della Valmalenco che ci ha fornito il materiale utile alla realizzazione del prodotto, preparati esperti nel settore economico e la Camera di Commercio, che ha gentilmente fornito informazioni sulla tutela dell'idea attraverso il brevetto.

Anche la classe quarta ha partecipato con entusiasmo, fornendo moltissime ed interessanti idee, rendendo possibile la creazione della lampada in serpentino.

Lo studente Luca Tombesi invitato a descrivere il vissuto dice: «All'inizio di questo percorso sono partito con il presentimento di non riuscire a trovare un'idea valida per concorrere con le scuole di tutta Italia. Ero molto scoraggiato, la traccia sembrava articolata per economisti e impossibile da sviluppare. In più non facevamo altro che bocciare le nostre stesse idee. Insomma eravamo un insieme organizzato di idee solitarie... Devo dire che mi rimarrà proprio nel cuore questa esperienza. Abbiamo imparato a comprenderci, ad adeguarci e a unire in un gruppo nato dal nulla, una semplice lista di nomi. Ma ciò che rimarrà indelebile saranno i legami, le espressioni di felicità, le risate e i ricordi e soprattutto...una lampada che potrò vedere immutata nel tempo nella mia stanza; l'importante è che possa essere sempre accesa... per ricordare i momenti belli e vincenti di un intero percorso scolastico che ho passato assieme ai miei compagni, ai miei amici e ai miei professori»

Per quanto riguarda gli sviluppi futuri, si è pensato di realizzare con il premio 30 lampade da consegnare ai vincitori e a tutti i componenti della classe quarta, in seguito potrebbero essere prodotte per estimatori e, perché no, entrare in produzione.

Scuola

Liceo Scientifico Francesco Redi
via Leone Leoni 38, 52100 Arezzo
tel. 0575 27633 fax 0575 28389
e-mail: segreteria@liceorediarezzo.it
web: www.liceorediarezzo.it

Dirigente scolastico

Prof. Anselmo Grotti
e-mail: dr.grotti@liceorediarezzo.it

Tutor e materia

Prof. Piero Campanile - Storia e filosofia
e-mail: segreteria@liceorediarezzo.it

Studenti partecipanti

Andrea Cristina Aldea, Armati Martina, Bartoli Veronica, Battioni Romanelli Barbara, Bellinvia Noemi, Bernardini Virginia, Bianchini Giulia, Bianchini Greta, Boncompagni Simone, Braun-Wimmer Joshua, Bruni Elisa, Bruschi Martina, Busatti Jessica, Camaiani Giacomo, Campini Linda, Cannavò Alice, Cardinali Matteo, Ceccherini Selene, Cennini Anna, Cherici Rachele, Covani Laura, Degano Marina, Dei Federica, Fabozzi Francesco, Faltoni Enrico Maria, Ferrini Erica, Franceschi Giulia, Fucini Chiara, Gennaioli Camilla, Genovese Veronica, Geppetti Giacomo, Giuntini Lucia, Giustini Laura, Iacobelli Martina, Lisi Eleonora, Magnanini Martina, Malvagia Mariangela, Martini Gioia, Mazzi Benedetta, Mencagli Gianmaria, Moroni Elisa, Mossuto Ylenia, Nucci Laura, Occhini Giulia, Occhiuto Marta, Olivieri Sara, Ostili Elisa, Pagliai Eleonora, Palazzo Alberto, Roggiolani Giulia, Rossi Eleonora, Rossi Giacomo, Rossi Riccardo, Salucci Giulia, Sanders Sherry, Santisimone Jessika, Sestini Carlotta, Severi Simona, Tavanti Matilde, Tiberi Camilla, Tibor Nagy Eduard, Vaccari Sara, Vannelli Marta, Lina, Vannini Giulia, Vedovini Sofia, Vinaiphat Hataipatara, Vinci Sofia, Weidensdorfer Mirabell, Zumstein Alice.

Recuperare la scuola

L'idea

Educazione ambientale e risparmio delle risorse sono i fondamenti del progetto *Recuperare la scuola* che educa gli studenti e le loro famiglie alla sostenibilità ambientale e al riutilizzo del materiale della scuola danneggiato o consumato. Attingendo a fantasia, creatività e abilità manuali, gli studenti hanno immaginato una diversa funzione di una serie di oggetti assemblati in maniera originale rispetto all'uso iniziale. E hanno liberato la scuola da un surplus di materiale inutilizzato.

Il prodotto

La creatività è al servizio dell'ambiente, salvando materiali destinati a uno smaltimento tanto certo quanto costoso in termini economici e ambientali. *Recuperare la scuola* ha lanciato la sfida di reinventare il futuro di materiali di scarto, trasformandoli con ingegno in oggetti funzionali e piacevoli, utili e versatili nell'arredo scolastico di aule, corridoi segreteria e uffici. E perché no, anche in uffici pubblici e privati, fino a «invadere» l'ambiente domestico.

Aspetti innovativi

Ciascun prodotto realizzato è un pezzo unico nel suo genere: infatti i materiali usati sono stati riciclati e integrati con modifiche introdotte sulla base di proposte creative e originali degli studenti. Ecco come frammenti lignei di banchi e sedie, plastica, vecchi cestini, cd spezzati, diventano punto di partenza nella realizzazione di lampade, porta caschi, attaccapanni e portaombrelli, in un processo di laboratorio creativo che ha cercato di coniugare qualità, utilità e risparmio.

Punti di forza

I prodotti così creati trovano utilizzo in vari contesti e il loro ambito di applicazione può variare in ambienti sia pubblici che privati. Molti degli oggetti possono essere inseriti a scuola, come i portaombrelli, sfruttabili nelle aule come nella segreteria didattica e amministrativa; altri

possono contribuire all'arredamento di uffici pubblici e privati, come lampade o contenitori per l'immondizia. Non bisogna poi trascurare l'ambito domestico.

La parola ai protagonisti La scuola ecologica



Il progetto *Recuperare la scuola*, realizzato da tre classi del Liceo Scientifico F. Redi di Arezzo, prende vecchi e inutilizzati materiali scolastici (di scarto, danneggiati o consumati) e li re-impiega nella produzione di nuovi oggetti, riutilizzabili dalla scuola stessa. Inizialmente l'idea è nata dal professore Piero Campanile di Storia e filosofia ma, sia gli studenti (3I, 4I e 5I) che il dirigente scolastico professore Anselmo Grotti hanno accolto con entusiasmo la proposta di partecipazione al Premio. Il progetto è stato svolto durante le ore scolastiche; le classi sono state suddivise in piccoli gruppi, di circa quattro persone, ognuno dei quali aveva un referente che comunicava all'insegnante i progressi dell'attività in svolgimento e controllava che tutto procedesse secondo i tempi e i disegni progettuali precedentemente elaborati.

Tutti gli studenti, quindi, si sono procurati il materiale necessario, sempre recuperato dagli scarti scolastici. Per salvaguardare la sicurezza degli alunni, è stata coinvolta una figura professionale per un supporto pratico nell'utilizzo di utensili quali trapano o sega elettrica, potenziali fonti di pericolo ma anche essenziali per la realizzazione del progetto. L'apprendimento si è coniugato a fantasia e ingegnosità, mentre abilità manuali e capacità di risolvere problemi pratici hanno fatto il resto. Gli studenti, dopo l'esperienza, hanno maturato una maggiore consapevolezza del rispetto degli ambienti scolastici e della cultura del riciclaggio.

Per i ragazzi è stato sorprendente, una volta ultimato il lavoro, constatare la trasformazione di materiali di comune impiego in oggetti completamente nuovi e così lontani dalla loro funzione originale. I prodotti in futuro potrebbero risultare interessanti per un investimento nel mercato d'arredamento, sia in ambito privato (per esempio una casa) che in quello pubblico (nel caso di uffici), abbracciando le esigenze di tutti coloro che vorranno apportare dei cambiamenti al proprio ambiente, in maniera originale, innovativa, economica ed ecologica.

Scuola

Liceo Artistico Dosso Dossi
via C. Ravera 11, 44100 Ferrara
tel. 0532 94058 fax 0532 94076
e-mail: feis009004@istruzione.it
web: www.itsgaleotti.it

Dirigente scolastico

Prof. Fabio Muzi
e-mail: fabio.muzi@istruzione.it

Tutor e materia

Prof. Paolo Gallo - Disegno geometrico, architettura arredamento e scenotecnica
e-mail: paologalloformazione@virgilio.it

Studenti partecipanti

Andrea Chiara Bregoli, Giulia Maccaferri, Michele Milosevich, Alice Tassinari.

4+4

L'idea

4+4 è una forma essenziale e compatta, un parallelepipedo che si apre e scompone in quattro sedute a poltroncina e quattro sedute su sedia; al centro, un tavolino munito di uno schermo olografico multimediale, dove le immagini prendono vita da una lastra di vetro o metacrilato trasparente.

Compattezza, funzionalità ed eleganza si fondono in un design moderno influenzato dalle sedie Thonet, dall'architetto e artigiano olandese Gerrit Rietveld e da Le Corbusier.

Il prodotto

La produzione di 4+4 riprende un'esperienza di Henry Ford, quando negli anni '40 realizzò la carrozzeria di una vettura in «plastica di soia». Abbandonato a causa della Seconda Guerra Mondiale, questo materiale ottenuto da fibre di lino e semi di soia era composto da polimeri biodegradabili e privi di dannosi idrocarburi aromatici policiclici.

Oltre all'innovazione nei materiali e nel design, 4+4 è estremamente funzionale, ecologico, facile da trasportare e adatto a tutti gli ambienti di ridotte dimensioni, sia pubblici che privati.

Aspetti innovativi

In un unico oggetto d'arredo, dalla forma compatta e con poco ingombro, è possibile disporre di 8 sedute componibili, un tavolino centrale multimediale e un tavolo tradizionale «a scomparsa in un cubo» utili per alloggi di studenti, case vacanze, sale d'attesa, uffici o ambulatori, sale conferenza provvisorie o d'emergenza per eventi, mostre, esposizioni, musei, biblioteche e/o sale lettura, bar e ristoranti.

Un prodotto che parte dalla materia prima la soia e fibre di lino: elementi naturali, economici, abbondanti, rinnovabili con caratteristiche di biodegradabilità, alternativi all'uso del petrolio e dei suoi derivati.

Punti di forza

4+4 offre una nuova modalità per creare relazione e scambio: provvisto di uno schermo olografico multimediale, diventa in qualsiasi momento e anche nelle situazioni meno favorevoli un nuovo centro di aggregazione. Ecco perché rappresenta una sorta di rivisitazione del «focolare domestico» attorno al quale ci si incontra, osserva, scambiano opinioni ed emozioni.

La parola ai protagonisti **4+4, la forma si scompone**



Durante una lezione di arredamento che prevedeva la realizzazione di un alloggio per studenti è nata l'esigenza di trovare un componente d'arredo che rispondesse a molteplici funzioni: innanzitutto durante le vacanze o nei momenti di inutilizzo doveva «chiudersi», garantendo un ridotto ingombro. Al tempo stesso, doveva essere un tavolo con seduta per la colazione, lo studio e il tempo libero di uno o due studenti. E se arrivavano amici, doveva offrire ulteriori posti a sedere.

La proposta di partecipare la Premio di Uniocamere è arrivata dal dirigente scolastico professor Fabio Muzi che ha coinvolto il professore di Disegno geometrico, architettura, arredamento e scenotecnica Paolo Gallo, già tutor nella precedente edizione del concorso.

In un primo momento i quattro studenti che hanno accettato di partecipare al premio si sono divisi equamente i compiti: progettazione, redazione grafica, riprese video, commenti ecc. Ben presto però l'attività ha coinvolto l'intera classe, specialmente nella fase di realizzazione del modello.

Durante il periodo estivo e nei momenti di maggiore impegno produttivo si sono mantenuti i contatti grazie a un apposito «spazio» della classe su Facebook, che ha affiancato i tradizionali ambienti didattici.

Un clima di collaborazione reciproca ha segnato l'intero lavoro. Ognuno aveva uno spazio privilegiato in funzione delle proprie abilità, capacità e passioni.

Sono state «lanciate» una serie di richieste ad aziende locali affini alla tipologia di lavorazione/prodotto, ma risposte chiare o utili non si sono concretizzate. Tuttavia continua la ricerca di una collaborazione vicina al mondo produttivo.

Alla fine della competizione, ai ragazzi è rimasto entusiasmo per aver raggiunto concretamente un buon risultato applicando il metodo progettuale in una situazione di *problem solving*.

È possibile che da questo progetto nasca una «simulazione d'impresa», in linea con le indicazioni di enti quali il Cna e Unindustria per avvicinare gli studenti alle problematiche, ma soprattutto alle opportunità, del fare impresa.

Scuola

Istituto Tecnico economico
e tecnologico Carlo Antonio Pilati
via IV Novembre 35, 38023 Cles
(TN)
tel. 0463 421695 fax 0463 421477
e-mail: pilati@pec.provincia.tn.it
web: www.istitutopilati.it

Dirigente scolastico

Prof.ssa Alessandra Pasini
e-mail: dirigente@istitutopilati.it

Tutor e materia

Prof.ssa Fortunata Loiacono -
Costruzioni e tecnologia delle
costruzioni
e-mail: fortunata.loiacono@istituto-
pilati.it

Prof. Giorgio Anzelini - Tecnico di
laboratorio

Studenti partecipanti

Jessica Bazzanella, Fabio Bertolini,
Edoardo Biasi, Steven Covi, Claudio
Dallago, Nicolò Dallago, Alessandro
Daprà, Thomas Gabardi, Christian
Larcher, Samuel Paoli, Emanuele
Paternoster, Susanna Penasa, Mat-
tia Pullegghini, Ayoub Taouti, Gabriele
Toniolli, Stefano Visintainer.

La luce in movimento

L'idea

Immaginate nel crepuscolo di un bosco, lo sbocciare di un fiore di luce multicolore. Emozionante, suggestivo, sorprendente. È quanto ha realizzato il progetto *La luce in movimento*.

L'idea di un corpo illuminante crepuscolare che si dischiude dal terreno alimentato dal sole è nata in concomitanza del progetto di un Parco Tematico delle Energie Rinnovabili nel Comune di Vermiglio. L'Istituto Tecnico Pilati e il Comune di Vermiglio di concerto con la Provincia Autonoma di Trento hanno poi firmato una convenzione che vede gli studenti protagonisti nel progetto del parco.

Il prodotto

Il fiore di luce è composto da led colorati e alimentato da un pannello fotovoltaico; ricorrendo alla pressione

dell'acqua si accende al crepuscolo grazie un sensore sensibile alla luce, lo stesso che lo ritrae all'alba.

Il fiore è alloggiato in pozzetti al di sotto della superficie del terreno, per non disturbare il passaggio o essere fonte di pericolo.

Aspetti innovativi

L'innovazione del progetto *La luce in movimento* gira intorno all'idea di un fiore che sboccia con delle luci a led, emergendo dal terreno. Alla base del progetto c'è l'amore verso il parco e la natura, il rispetto dell'ambiente con l'utilizzo di un design a impatto zero e, non ultimo, il ricorso all'energia solare.

Punti di forza

Il punto di forza del progetto *La luce in movimento* è sicuramente da cercare nell'effetto emozionale e scenografico che il corpo illuminante produce nell'osservatore. L'effetto di luce in cui s'immerge il visitatore del parco è infatti suggestivo quanto inatteso.

Certo, da una ricerca di mercato è emerso che il design utilizzato è presente in altre tipologie di prodotti, ma sicuramente nessuno riproduce un fiore che simula la sua nascita e s'illumina al crepuscolo per poi richiudersi all'alba.

La parola ai protagonisti Un fiore che si dischiude al sole



La partecipazione al Premio Scuola di Unioncamere è stata promossa dalla dirigente scolastica professoressa Alessandra Pasini che ha subito creduto nell'opportunità formativa offerta dal concorso, nella convinzione che la scuola del futuro passi attraverso l'innovazione dell'insegnamento, la forza delle idee e la motivazione degli studenti all'apprendimento consapevole. L'idea del progetto è nata nell'ambito di una programmazione già in atto all'Istituto Pilati, che comprende, tra le molteplici attività, anche la tutela ambientale, il risparmio energetico, l'educazione alla sostenibilità.

In particolare l'Istituto Tecnico Pilati ha stretto una collaborazione molto efficace con il Comune di Vermiglio che ha visto gli studenti del corso Geometri attivi, già da due anni, nella progettazione del Parco Tematico per le Energie Rinnovabili di Vermiglio in Val di Sole in Provincia di Trento e adesso protagonisti della realizzazione del progetto di illuminazione, commissionato loro dalla Amministrazione comunale. Così gli studenti hanno immaginato un corpo illuminante che non solo potesse arredare adeguatamente i percorsi tematici del parco ma fosse al contempo a impatto ambientale zero.

Ricerche di mercato hanno permesso di conoscere l'offerta già esistente e di contattare una delle aziende più grandi del settore dell'illuminotecnica, l'Osram s.p.a. di Milano.

Dopo molti studi, osservando il metodo d'irrigazione dei parchi e ricorrendo ai pannelli fotovoltaici è nata *La luce in movimento*: un corpo illuminante a forma di un fiore, che attraverso un sistema idraulico, si illumina al crepuscolo luci colorate a led, alimentati dai pannelli fotovoltaici. Il gruppo di lavoro ha suddiviso i compiti: l'anima operativa ha costruito modelli e plastici per la progettazione, mentre l'anima ricercatrice ha navigato in rete alla ricerca di informazioni, spunti e suggestioni. Infine, con il supporto dei tecnici della scuola è stato realizzato il fiore illuminante nei laboratori di meccanica, informatica e tecnologia.

Grazie al Premio la classe ha scoperto cosa significa lavorare insieme e come un team di lavoro possa rappresentare un grande valore per tutti; quella appena conclusa è stata un'esperienza formativa che per la sua complessità ha dato molto in termini di apprendimento, forse molto di più di ciò che la tradizionale programmazione riesce a dare. Intanto, l'Istituto tecnico Pilati ha avviato la procedura per il brevetto presso la Camera di commercio di Roma.

Il proposito nel prossimo futuro è di coinvolgere le aziende locali per la messa in produzione.

Gli studenti della quinta Geometri, prossimi all'Esame di Stato, hanno deciso di presentare il lavoro alla Commissione esaminatrice.

Scuola

Istituto d'Istruzione Superiore
di Stato Giuseppe Greggiati
via Roma 1, 46035 Ostiglia (MN)
tel. 0386 802360 fax 0386 800384
e-mail: vicepresidenza@greggiati.it
web: www.greggiati.it

Dirigente scolastico

Prof. Giordano Pachera
e-mail: giordanopachera@gmail.com

Tutor e materia

Prof.ssa Alida Irene Ferrari -
Religione
e-mail: alidavide@virgilio.it

Studenti partecipanti

Alessia Bagnolati, Sara Bassi, Mattia
Verzola

Seduta con vista

L'idea

Seduta con vista è un'inedita sedia in plastica riciclata composta da due elementi che, tramite un semplice incastro si combinano tra loro. Lo schienale riproduce il profilo di alcuni dei più importanti monumenti architettonici italiani offrendo così l'opportunità di fare differenti combinazioni.

Dunque una sedia stravagante, ma anche uno sgabello, se si toglie momentaneamente lo schienale; in ogni caso, per entrambi un design divertente e piacevole e una studiata versatilità per gli usi più svariati.

Il prodotto

Lo schienale della sedia è creato in plastica riciclata ABS (per i patiti della chimica acrilonitrile-butadiene-stirene) un polimero termoplastico molto comune e ideale per creare oggetti leggeri rigidi e resistenti. L'incastro, perfettamente uguale per tutti gli schienali, li rende intercambiabili.

Sul mercato italiano non sono presenti prodotti con caratteristiche simili. A livello internazionale sono state prodotte sedie da ufficio che ricreano i grattacieli di New York; in questo caso però grattacieli sono proposti nella loro visione notturna, giocando sull'effetto delle innumerevoli finestre illuminate.

Aspetti innovativi

L'innovazione del prodotto non sta tanto nel materiale, plastica riciclata, quanto nella struttura: due pezzi (seduta e schienale) componibili tramite un incastro semplice, che rendono la sedia utilizzabile anche priva di schienale, con la funzione di sgabello. La struttura inoltre permette un notevole risparmio di energia nel momento in cui la si va a collocare, poiché è possibile trasportare un pezzo per volta.

Punti di forza

La forma dello schienale della sedia *Seduta con vista* è stata pensata per promuovere la familiarità con i monumenti italiani inserendoli nel contesto quotidiano, pubblico o domestico; l'incastro è ideato per rendere il prodotto più versatile ed esaltarne l'originale silhouette.

La parola ai protagonisti L'architettura in casa



Per gli studenti dell'Istituto Greggiati l'idea di mettersi in gioco, realizzare un progetto per concorrere in gara e conseguire un riconoscimento, è sempre stato lo stimolo per partecipare a numerosi concorsi e un modo di apprendere nelle diverse discipline. La necessità di utilizzare abilità acquisite in più materie ha favorito la partecipazione attiva degli studenti mentre gli insegnanti hanno spesso incoraggiato le proposte degli alunni.

La partecipazione al Premio di Unioncamere, promossa dal Dirigente Scolastico, professor Giordano Pachera, è stata proposta ai ragazzi di due classi dell'indirizzo grafico. A distanza di pochi giorni sono arrivate le idee degli studenti che hanno portato alla realizzazione di ben due progetti, uno dei quali arrivato fino alla fase conclusiva della selezione.

Seduta con vista è stata proposta da Sara, della classe IV, che ha ideato il nome e scelto i compagni per portare avanti il progetto. Dopo aver discusso l'idea progettuale e la sua fattibilità con la docente tutor, sono stati stabiliti i tempi e le azioni necessarie. Gli alunni si sono suddivisi il lavoro in base alle rispettive competenze: Sara ha ricercato i materiali idonei alla realizzazione del prodotto, Mattia ha svolto ricerche su internet per rilevare misure e forme della seduta e dell'incastro, Alessia ha realizzato la parte di design relativa alla riproduzione dei profili dei monumenti. Pur non abitando vicino, durante l'estate il gruppo ha lavorato autonomamente, scambiandosi opinioni, proponendo gli adattamenti necessari e riunendosi per affrontare problemi riguardanti il prototipo da realizzare.

Insieme hanno cercato aziende sul territorio in vista della produzione, ricavando preziose informazioni sulle caratteristiche del prodotto che intendevano realizzare.

Grazie all'aiuto del padre di Sara è stato costruito un modello dello sgabello al quale applicare i diversi incastri degli schienali raffiguranti i profili dei monumenti scelti: la Torre di Pisa, il Colosseo, la Cupola del Brunelleschi di Firenze, il Duomo di Milano.

Tutti hanno lavorato con serietà e impegno, insieme hanno discusso e condiviso ogni problematica, appianando le piccole divergenze, fino alla realizzazione della presentazione finale, che vuole trasmettere l'idea di semplicità e funzionalità, accanto alla originalità di «avere in casa un monumento italiano».

Le fasi di sviluppo del progetto hanno rafforzato il gruppo, incentivato la motivazione e spronato a migliorare. Per la prima volta i ragazzi hanno applicato le loro conoscenze e abilità in ambito professionale-artistico a un campo per loro nuovo: il design.

Scuola

Liceo Artistico Giuseppe De Nittis
via Timavo, 25, 70125 Bari
tel. 080 5563617 fax 080 5563632
e-mail: basl01000r@istruzione.it
web: www.liceoartisticobari.it/

Dirigente scolastico

Prof.ssa Irma D'Ambrosio
e-mail: irma.dambrosio@istruzione.it

Tutor e materia

Prof.ssa Antonella Fano - Discipline
geometriche e architettura
e-mail: antonella.fano@gmail.com

Studenti partecipanti

Anna Di Battista, Eleonora Palumbo,
Maddalena Sinisi.

Cut Box

L'idea

Cut box è un'eccellente sintesi di design all'insegna della sostenibilità e del recupero. Una scatola ecologica, realizzata interamente in cartone riciclato (e riciclabile) e pensata per contenere prodotti tipici del territorio, della tipologia *food finger*, ossia da consumare per spuntini veloci o per pic-nic.

Destinata a quanti necessitano di una pausa pranzo, come lavoratori, studenti o turisti, questa scatola ecologica vuole sensibilizzare al consumo di alimenti locali di qualità.

Il prodotto

Maneggiare la colorata *Cut box* può tuttavia rivelare molte sorprese. Sì, perché non è solo un contenitore per assaggiare prodotti sani, piacevoli, saporiti e naturali. Con un semplice gesto, seguendo guide pretagliate, è possibile ad esempio ricavare dei giochi, come la dama completa di pedine, contenuti su ognuna delle facce dell'imbollo, ma anche utilizzare un block notes, estrarre due righelli, due calendari e tutto quello che suggeriscono la fantasia e le piccole necessità.

Aspetti innovativi

L'innovazione è rappresentata dalla creazione di un packaging che nella sua ideazione include sia gli aspetti connessi alla protezione e al trasporto di cibo e oggetti sia quelli legati alla promozione di uno sponsor, di un messaggio o di un logo, strettamente legati alla dimensione ludica e di svago durante il tempo libero all'aperto.

Punti di forza

Cut box volge un'attenzione particolare non solo all'estetica e al design ma anche alla funzionalità, con la sua triplice mansione di contenitore, di riuso-riciclo e di gioco, e all'etica in quanto un'eccellente sintesi di design all'insegna della sostenibilità e del recupero.

La parola ai protagonisti Il paniere ludico



L'idea di partecipare al premio Unioncamere è nata su invito del dirigente scolastico, professoressa Irma D'Ambrosio. La tutor, professoressa Antonella Fano ha coinvolto tre studentesse: Anna Di Battista, Maddalena Sinisi ed Eleonora Palumbo che subito hanno mostrato interesse e sinergia di intenti.

La forma di *Cut box* da un lato ricorda il vecchio paniere, simbolo del legame con la tradizione, dall'altro ha un design di impatto che coniuga una necessaria struttura funzionale a un inedito aspetto ludico: la base contenitrice, chiusa e da una parte ripiegata, è divisa in due dall'elemento che serve per la presa. Il materiale utilizzato è cartone riciclato, su cui sono stati stampati giochi e fantasiosi gadget. Dopo l'utilizzo, *Cut box* può essere ritagliata e riciclata per giocare con i gadget che la decorano.

Non è stato facile organizzare un gruppo di studentesse alla prima esperienza di questo genere. I compiti da suddividere erano: progettazione e ricerca, costruzione e assemblaggio, collaudo del prototipo e monitoraggio, studio di fattibilità di una simulata produzione del manufatto. L'obiettivo era adottare le migliori tecniche del packaging per creare un oggetto innovativo ma vicino all'uso quotidiano. È stato importante, poi, analizzare gli aspetti economici e ambientali perché ogni attività del futuro può diventare competitiva solo se garantisce il rispetto della natura.

Particolarmente impegnativo ma interessante è stato il passaggio dal progetto preliminare a quello esecutivo in funzione della valutazione della fattibilità dell'iniziativa, un aspetto generalmente inesplorato dalla didattica.

Il lavoro si è svolto prevalentemente durante l'orario scolastico con momenti di collaborazione intensa, di discussione e incoraggiamento, nell'ambito delle ore di Architettura prevista per i licei artistici. Il progetto ha impiegato anche ore extrascolastiche nel laboratorio di settore.

Questa esperienza ha rappresentato per le studentesse un'occasione per imparare il lavoro di gruppo, partecipativo e collaborativo. Inoltre è servito per conoscere come si realizza un manufatto nel rispetto delle tempistiche del concorso. Aver ottenuto questo riconoscimento da parte di Unioncamere ha gratificato molto le studentesse. Il lavoro in team ha permesso loro di arricchire le singole esperienze personali e professionali attraverso la proiezione in situazioni lavorative riconducibili a concrete esperienze aziendali.

Rimane l'ambizione che l'idea possa trovare aziende pronte ad acquisirla e a lanciarla nel mercato; e poi, per il nostro liceo, resta vivo il desiderio di continuare a partecipare alle successive iniziative di Unioncamere.

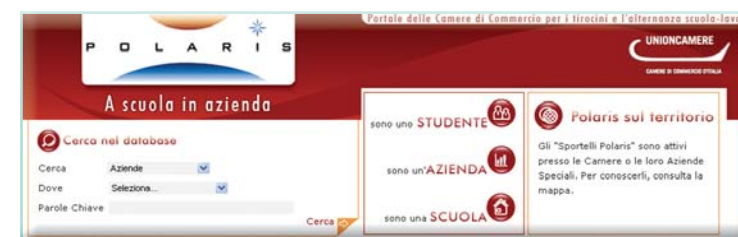
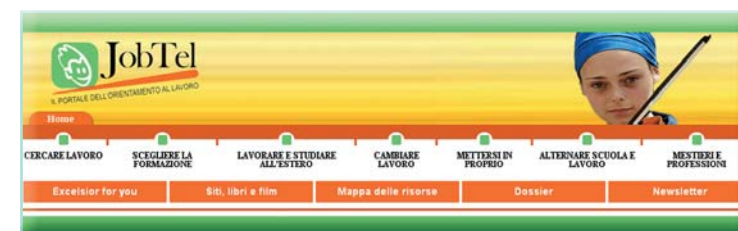
Tutte le idee in concorso: design

- **4+4 - Ferrara**
- Ambienti abitabili – Castelmassa, RO
- Anubi - tt - 4 - Brugnera, PN
- Aria pulita-design – Cecina, LI
- Bello – Brugnera, PN
- Casa balla - Arezzo
- Cassettiere «x» – Brugnera, PN
- Chronotech – Ladispoli, RM
- Compost-pot - Roma
- Contenit. Racc. Diff – Gubbio, PG
- **Cut box - Bari**
- Ecomoda - Sesto Fiorentino, FI
- Effy e eter – Milazzo, ME
- Elementi illuminanti - Civita Castellana, VT
- Energetica-mente – Acerra, NA
- **Foglia – Brugnera, PN**
- Food and design - Pistoia
- **Giochiarchitettonici - Sondrio**
- Green clay energy - Isernia
- I frutti di eolo. - Bari
- Il fotovoltaico e noi - Ariano Irpino, AV
- Il letto che non c'è - Pistoia
- Infinito – Diamante, CS
- Io Insolera - Siracusa
- La città ideale - Catanzaro
- La lampada di pandora – Deruta, PG
- La luce in movimento – Cles, TN
- Lab comfort – Jesi, AN
- Libro/e-book – Deruta, PG
- Lumen noctis - Salerno
- Mobile chui basket - Padova
- Multimedi@desk – Castrolibero, CS
- News – Brugnera, PN
- Oggettimpertinenti – Tradate, VA
- Paesi rubati al tempo - Pescara
- Pan-bello solare – Iglesias, CI
- **Recuperare la scuola - Arezzo**
- Riutilizzobottiglie – Trino, VC
- Ri-vestito – Castelli, TE
- Rotonda tra i raggi - Piacenza
- **Seduta con vista – Ostiglia, MN**
- Soggiorno a capsule - Castel di Sangro, AQ
- Solarstripes - Siracusa
- Totem salva-spazio – Rutigliano, BA
- Trasmutazione - Deruta, PG
- Tutela beni cultural - Sesto Fiorentino, FI
- Urby arte&rifiuti - Reggio di Calabria

Il web che ti aiuta



Per partecipare al premio «Scuola, Creatività e Innovazione» di Unioncamere:
www.premioscuola.unioncamere.it.



Per trovare tante informazioni aggiuntive che ti saranno utili prima, durante e dopo la competizione: www.jobtel.it e www.polaris.unioncamere.it.

La redazione di *Quando la scuola illumina l'impresa* è curata da Stefano Casagrande, Andrea Costanzo, Paola Costanzo, Marco Damiano, Antonio Monaco e Caterina Pampaloni. Il progetto grafico e l'impaginazione sono di Sonia Lacerenza. Illustrazioni di Valeria De Caterini. [Maggio 2012]