

BOLOGNA2000

Il futuro del pianeta protagonista nei progetti dei partecipanti al Camp di Fondazione Carisbo e Fondazione Golinelli

Dagli orti a basso consumo di acqua ai laboratori sul riciclo dei tappi di plastica. Ecco le 8 idee degli studenti bolognesi

Negli spazi di BIG - Boost Innovation Garage, si è concluso lo **Young Digital Entrepreneurship Summer Camp "Big Data & Climate Change for Education"** di **Fondazione Carisbo** e **Fondazione Golinelli**. I "futuri innovatori", provenienti da 16 istituti secondari di secondo grado di tutta la Città metropolitana di Bologna, sono diventati tutor di attività di peer education per circa 700 studenti e studentesse. In particolare, hanno raccontato il percorso intrapreso alla propria classe di appartenenza e testato con loro le idee progettuali elaborate durante l'estate, anche grazie al supporto dei docenti e dello staff di Fondazione Golinelli. Gli output finali sono stati:

- **Virens**, che con la realizzazione di orti idroponici nelle scuole vuole avvicinare i più giovani alle tematiche green e rendere più verdi le aree comuni degli istituti;
- **Back to green - scuola per l'ambiente**, una serie di laboratori pratici per il riciclo e il riuso in altre forme dei tappi di plastica;
- **Metabiblioteca**, un servizio che permette agli utenti di scannerizzare, condividere e usufruire digitalmente di appunti creati originariamente in formato cartaceo;
- **Mercato SBO**, un vero e proprio marketplace tra studenti per la compravendita di beni scolastici usati (come libri, dispense e tanto altro) a un prezzo ridotto;
- **Caccia ai rifiuti**, un gioco a squadre che pensa al pianeta dove due o più team si sfidano nella pulizia di un luogo deciso insieme. Vince chi raccoglie più rifiuti;
- **Tinsegno**, un servizio di supporto ai docenti, che permette loro di mettersi in contatto con esperti di climate change per strutturare attività tematiche da proporre ai propri alunni;
- **Eptà Omàda**, una piattaforma digitale su cui i professori in maniera orizzontale possono condividere materiali, progetti, idee verifiche o quiz con i colleghi;
- **School Green Lab**, una serie di laboratori sul tema del riciclo per produrre gadget e altri oggetti utili da poter utilizzare nel contesto scolastico.

«Alla prima parte del percorso negli spazi di BIG - Boost Innovation Garage ha fatto seguito in questa edizione una novità: le idee dei gruppi di lavoro sono state pensate per essere implementate e testate nelle scuole di riferimento dei partecipanti. Con la presentazione dei risultati raggiunti, oggi abbiamo potuto constatare l'impegno e la creatività con cui studentesse e studenti hanno messo a frutto le nozioni sulla cultura d'impresa acquisite durante questi mesi. Diventeranno portatori delle competenze tecnologiche, tecniche e digitali apprese, elementi chiave dello sviluppo del nostro territorio nei prossimi anni» dichiarano il **Segretario Generale di Fondazione Carisbo, Alessio Fustini** e il **Direttore e Vicepresidente di Fondazione Golinelli, Antonio Danieli**.



Ad accompagnare gli alunni nella parte finale di questo programma anche i loro docenti. «Diamo al campo da gioco una grande importanza, siamo attenti a non sporcarlo, ad avere verso di esso il rispetto che si dà a qualcosa che ci appartiene. Lo stesso dovrebbe valere per le strade, le piazze e in generale ciò che è spazio comune. Questa è una delle riflessioni emerse dal gruppo classe quando un ragazzo ha proposto loro un'attività pratica sulla raccolta differenziata, parte del progetto costruito durante il camp. Esperienze così possono aiutare i giovani a guardare le problematiche da una prospettiva diversa, in maniera attiva e partecipe, possono far scattare in loro, per quanto ciò non accada sempre, una molla, una presa di coscienza che può portarli a modificare le proprie abitudini quotidiane e, per estensione, quelle di chi gli sta intorno» ha affermato **Loredana Negrini**, professoressa dell'**ITE G. Salvemini** di Casalecchio di Reno.

«Ho apprezzato molto vedere come i ragazzi abbiano utilizzato nozioni complesse come test di mercato, creazione di bias e di business model canvas. Ho affrontato tali argomenti all'università e ho imparato a padroneggiarli nella mia esperienza di startupper. Mi ha colpito vederli applicati ai temi della sostenibilità da parte di studenti così giovani che sono stati capaci di incuriosire e catturare l'attenzione dei propri coetanei» ha affermato **Alberto Drusiani**, **founder** di **Squiseat** e docente del **Liceo Scientifico A. Manzoni** di Bologna.