



JOY Free Press

IL FUTURO DEL PIANETA NEI PROGETTI 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.