



ECCO UN'AZIENDA VIRTUALE PER GLI STUDENTI. L'obiettivo dei docenti dell'istituto tecnico è quello di insegnare ai ragazzi a fare impresa tra i banchi della scuola

Un nuovo laboratorio al «Da Vinci» di Piazza Creerà giochi digitali

● I prodotti realizzati saranno destinati ai diversamente abili

Il progetto, fortemente voluto dalla dirigente scolastica, Maria Sebastiana Adamo, è condotto nella fase pratica e applicativa dal professor Andrea Viridi, esperto di informatica.

Roberto Palermo
PIAZZA ARMERINA

●●● Il lavoro entra a scuola e parla il linguaggio del futuro. È partito l'ambizioso progetto dell'Istituto Tecnico "Leonardo da Vinci", un laboratorio dove creare un'azienda virtuale, il cui obiettivo è creare una piattaforma per lo sviluppo di giochi digitali per diversamente abili. Giochi sviluppati internamente all'interno dell'istituto con il coinvolgimento diretto da protagonisti di un gruppo di studenti, nei panni degli autori di nuove startup, cioè un'idea innovativa con cui fare impre-

sa. Insomma prove generali di impresa nell'ottica di una scuola che sempre più deve rimanere agganciato al mondo del lavoro e anzi rappresentare una rampa di lancio per idee innovative. Il progetto, fortemente voluto dalla dirigente scolastica, la professoressa Maria Sebastiana Adamo, è condotto nella fase pratica e applicativa dal professor Andrea Viridi, esperto di informatica, attivo nel campo associativo nella promozione delle tecnologie di rete Cisco. «Credo fortemente che un buon progetto debba avere le giuste competenze e una buona dose di passione e dedizione, impegno che può rappresentare occasione di impiego e di autoimpiego. Il segreto? Fare quello che ci piace e quello per cui siamo portati», dice il professore. Ed in più l'impegno lavorativo proprio della startup si tinge anche di finalità di carattere sociale visto che i beneficiari

del prodotto finale, cioè i giochi digitali, saranno soggetti diversamente abili, i quali nell'aspetto ludico e nell'uso delle nuove tecnologie ritrovano nuovi e più interattivi mezzi per esprimere e vivere le proprie emozioni. Del resto il mondo del lavoro legato alle startup applicato alle nuove tecnologie rappresenta una delle opportunità più diffuse tra i giovani che si affacciano con interesse e capacità al settore dell'informatica. E soprattutto il settore dell'intrattenimento e dello svago legato all'uso ludico delle tecnologie informatiche, sia su pc che su telefoni smartphone, rimane sempre in fase di continua espansione e sviluppo. Con questo obiettivo la scuola ha ospitato due esperti, Omar Bognanno, tecnico di reti Cloud per Amazon, e Stefano Iannello, Web Marketer con esperienza nello sviluppo di prodotti innovativi e strategie di marketing. Un con-



L'istituto tecnico Leonardo da Vinci

fronto propedeutico necessario a porre le basi dell'attività progettuale. Nell'incontro sono stati illustrati a 20 ragazzi coinvolti nel progetto tutti gli strumenti web e le funzionalità dei social media per una comunicazione efficace. Successivamente gli studenti hanno posto domande e risposte sul caso aziendale e la tecnologia Cloud

di Amazon, così come sul percorso di "azienda virtuale" che verrà simulato in laboratorio, nella fase operativa che dovrebbe entrare nel vivo nelle prossime settimane. «Abbiamo parlato del potere della rete, di quello che sta accadendo e del futuro da costruire - afferma Viridi - della passione e dedizione nel fare le cose, della curiosità

che alimenta ogni idea e desiderio di persone qualsiasi, così ogni idea può prendere il decollo». La scuola sta già organizzando altre attività inerenti al tema delle startup a sostegno del progetto. «Alternanza scuola lavoro? L'istituto di istruzione superiore Leonardo Da Vinci è pronto», dicono dalla scuola. (*ROPA*)