

AL VIA 'FASTUP SCHOOL'. SIGLATO PROTOCOLLO MIUR-FASTWEB-EPELA PER FINANZIARE I PROGETTI DIGITALI DE

E' stato siglato oggi, presso il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, il Protocollo di Intesa fra il MIUR, Fastweb ed Eppela, che ha al centro il progetto FastUP School nato per permettere la realizzazione, attraverso il crowdfunding, di progetti di innovazione delle scuole. Alla conferenza stampa di presentazione di FastUP School hanno presenziato il Ministro Stefania Giannini, l'Amministratore delegato di Fastweb, Alberto Calcagno, l'Amministratore delegato di Eppela, Nicola Lencioni e i rappresentanti di quattro scuole.

FastUP School si rivolge alle scuole con l'obiettivo di sostenere, attraverso l'utilizzo del crowdfunding, progetti innovativi coerenti con il Piano Nazionale Scuola Digitale. Le iniziative che, tramite Eppela (www.eppela.com/fastupschool), avranno raccolto dalla Rete il 50% del budget richiesto verranno cofinanziati da Fastweb per il restante 50%.

"Iniziative come questa sono coerenti con la nostra volontà di portare l'innovazione nel mondo scolastico, fornendo ai nostri studenti rinnovate competenze, fra cui la capacità di confrontarsi con il mondo esterno alla scuola maturando anche, come faranno in questo caso, la loro capacità di promuovere progetti e iniziative in cui credono insieme alla loro comunità scolastica. Attraverso il Protocollo si dà l'opportunità alle scuole di finanziare progetti di carattere innovativo sia di carattere didattico che gestionale", ha dichiarato il Ministro Stefania Giannini.

"Fastweb è impegnata nell'estensione della rete a banda ultralarga e lavora per consentire all'Italia di raggiungere gli obiettivi dell'Agenda digitale europea", ha aggiunto Alberto Calcagno, Amministratore delegato di Fastweb durante la conferenza stampa. "Per colmare il gap che ci divide da altri paesi europei è fondamentale connettere le aule e aumentare il numero di computer disponibili nelle classi, ma questo non basta: è necessario aumentare le competenze digitali del mondo della scuola come sta giustamente cercando di fare il Piano Nazionale Scuola Digitale lanciato dal Ministro Giannini".

"Con FastUP School, Eppela si fa portavoce di un'iniziativa rivoluzionaria che mette il crowdfunding al servizio della scuola italiana. Portare il crowdfunding tra i banchi scolastici significa aiutare i giovani a sviluppare il senso dell'imprenditorialità e del lavoro, a testare la validità di un progetto prima di realizzarlo", ha sottolineato Nicola Lencioni, Amministratore delegato di Eppela.

FastUP School cofinanzierà idee, servizi e applicazioni innovative per avvicinare gli studenti alla tecnologia e per migliorare la didattica con l'aiuto del digitale. Verranno selezionati ad esempio progetti tesi a realizzare applicazioni utili all'apprendimento, strumenti e nuove tecnologie digitali, piattaforme digitali a supporto di bisogni educativi speciali, corsi di coding e programmazione, iniziative formative sull'utilizzo responsabile di internet, strumenti digitali per il dialogo scuola-famiglia.

Le scuole che vogliono realizzare un progetto digitale innovativo possono partecipare a FastUP School: tra tutte le idee proposte, le più promettenti saranno selezionate usando Protocolli in Rete, un applicativo del MIUR che consente la gestione trasparente ed efficiente dei Protocolli d'Intesa e dei bandi. Il team di Fastweb ed Eppela supporterà le scuole nella realizzazione dei progetti. Alle proposte che raccoglieranno con il crowdfunding il 50% del budget stabilito dalle scuole proponenti, Fastweb corrisponderà il rimanente 50%, fino ad un massimo di 10.000 euro per progetto. Il finanziamento è a fondo perduto e la proprietà della realizzazione rimarrà alla scuola che la propone.

I progetti finanziati saranno seguiti per un anno dal team di Fastweb ed Eppela, con consigli e indicazioni utili per il loro avviamento e la loro valorizzazione. L'esperienza di ogni scuola sarà raccontata attraverso i canali di comunicazione di Eppela e di Fastweb in

collaborazione con il MIUR, favorendo in questo modo la visibilità delle idee e la possibilità che altre scuole partecipino alle iniziative sostenendole attivamente.

Nel corso della conferenza stampa sono stati presentati alcuni progetti come esempi candidabili per l'iniziativa. Sergio Lonoce, preside dell'Istituto comprensivo "De Amicis" di Lissone, ha presentato il progetto Drive Safely! per lo sviluppo di un videogioco a supporto del percorso didattico svolto sul tema dell'educazione stradale. La professoressa Alessandra Ricci, dell'Istituto comprensivo di Sesto San Giovanni, ha proposto Theater 2.0, un progetto interamente ideato dagli studenti: l'utilizzo di strumenti innovativi (droni, GoPro) e il coinvolgimento attivo di nuove figure professionali (youtuber) vengono messi a disposizione della scuola per la progettazione e la realizzazione dell'attività teatrale di fine anno. Per l'Istituto Comprensivo "Perugia 11 - G. Pascoli" di Perugia ha preso la parola Mariangela Menghini che ha illustrato LoSai che Scuola, un laboratorio mobile per la realizzazione, grazie all'utilizzo di strumenti e software open-source, di contenuti di e-learning multimediali da pubblicare in un portale pubblico. Infine la professoressa Teresa Fucito dell'Istituto Superiore "A. Tilgher" di Ercolano ha promosso l'idea di LIP DUB, la realizzazione di un video musicale che combina sincronizzazione e doppiaggio audio.