

Fastweb4School, al via il crowdfunding dei primi progetti dedicati alla crescita delle competenze digitali nelle scuole

38 i progetti selezionati che possono ora iniziare a raccogliere i fondi per essere poi cofinanziati al 50% da Fastweb

Milano, 28 marzo 2018 - Studenti che costruiscono i computer da soli, modellini di Formula1 stampati in 3D, robot artigianali e piccoli FabLab che prendono forma all'interno delle scuole. Sono online sulla piattaforma di crowdfunding "Produzioni dal Basso" (www.produzionidalbasso.com/network/di/fastweb4school), i primi progetti presentati nell'ambito di **Fastweb4School**, progetto promosso da Fastweb insieme al Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca con l'obiettivo di stimolare la realizzazione di progetti digitali nella scuola secondaria e di contribuire alla crescita delle competenze digitali. Se la scuola raccoglie con il crowdfunding il 50% del budget relativo all'iniziativa presentata, Fastweb metterà a disposizione delle scuole il restante 50%, fino ad un massimo di 10.000 euro per progetto.

Ecco i primi dieci progetti che cercano finanziamenti sulla piattaforma:

- **Formula Arduino**, progetto del Liceo Scientifico "F.P. di Calboli" di Forlì per la realizzazione di un team corse con una propria auto da Formula Uno in scala 1:10.
- **Laboratory Management System**, progetto del Liceo Scientifico "Peano-Pellico" di Cuneo, volto allo sviluppo di un software gestionale utile per l'organizzazione dei laboratori della scuola.
- **KIT4SCHOOL**, progetto dell'Istituto Tecnico "Bosco Lucarelli" di Benevento per la realizzazione di un kit di progetti didattici "chiavi in mano" per esperimenti sul networking e sull'Internet delle cose.
- **I computer li costruiamo noi**, progetto dell'Istituto Comprensivo Regina Elena di Roma per la dotazione di computer Open Source per la scuola, in modo tale da avvicinare i ragazzi alla tecnologia per tutti.
- **House of Robots**, progetto dell'Istituto Comprensivo "Federico Sacco" di Fossano (CN) per la realizzazione di un atelier creativo per la costruzione e lo sviluppo di robot artigianali.
- **Engineering@school.3D**, progetto dell'Istituto Comprensivo "Montone Pietralunga" di Umbertide (Pe) che vuole avviare gli studenti allo studio, all'ideazione ed alla realizzazione di oggetti tridimensionali.
- **Ab(BRACCIA) il Futuro!**, progetto della Scuola Secondaria "Opere Sociali Don Bosco" di Sesto San Giovanni per finanziare l'acquisto di due Robot ABB per il nuovo laboratorio di Industria 4.0.
- **Robotica educativa**, progetto dell'Istituto Comprensivo 1 Chieti volto all'acquisizione di lo sviluppo di competenze logico-informatico-tecnologiche attraverso la realizzazione di un laboratorio di robotica educativa.

- **Drone IoT**, progetto dell'Istituto Tecnico Tecnologico e Liceo Scientifico B. Pascal di Roma per l'assemblaggio di un drone quadricottero ed il suo impiego come servomeccanismo IoT in grado di acquisire temperatura, umidità, presenza di CO2, immagini, video e suoni.
- **Officina scolastica**, progetto dell'Istituto Comprensivo di Govone (CN) per ripensare laboratori scolastici come luoghi di innovazione e creatività, dove gli studenti hanno un ruolo attivo e l'apprendimento diventa sociale.

Al termine del primo Bando dedicato al mondo dei Makers, al quale hanno partecipato con entusiasmo e grande capacità progettuale scuole di tutta Italia, sono stati selezionati 38 progetti di istituti scolastici di primo e secondo grado che accedono ora alla fase di crowdfunding. La graduatoria finale del primo avviso pubblico è disponibile nella sezione scuole beneficiarie sulla piattaforma del Miur "Protocolli in Rete" all'indirizzo:

<http://www.istruzione.it/ProtocolliInRete/ScuoleBeneficiarie.html>

Il concorso di idee era aperto agli istituti scolastici secondari di primo e secondo grado e dedicato ai *Makers* o artigiani digitali per il finanziamento di progetti di tipo ingegneristico, come apparecchiature elettroniche, realizzazioni robotiche, dispositivi per la stampa 3D e macchine a controllo numerico, ma anche oggetti realizzati, grazie all'utilizzo del digitale, attraverso la lavorazione dei metalli, del legno e l'artigianato tradizionale.

I 38 progetti selezionati e ammessi alla fase di crowdfunding sono stati scelti in base alla qualità e originalità dell'idea, al contenuto didattico e di apprendimento di metodologie didattiche innovative e digitali, al numero di soggetti coinvolti, alla possibilità di ricadute su componenti sociali e produttive del territorio, alla possibilità di sviluppo futuro nella stessa o in altre scuole.

I primi dieci progetti sono ora consultabili e sostenibili sul sito **Fastweb4School.it** che si appoggia alla piattaforma di crowdfunding "Produzioni dal Basso". A ogni istituto scolastico che raccoglierà con il crowdfunding il 50% del budget relativo all'iniziativa presentata, Fastweb erogherà il restante 50%, fino ad un massimo di 10.000 euro per progetto. Il finanziamento è a fondo perduto e la proprietà della realizzazione dell'idea rimarrà alla istituzione scolastica che l'ha proposta.

Per maggiori informazioni: <https://miurb4.pubblica.istruzione.it/protocolloIntesa/>

www.fastweb4school.it

Per informazioni:
Ufficio Stampa Fastweb spa

Oscar Daniel Berardi
Tel. +39 02 4545 3273
oscardaniele.berardi@fastweb.it