



Nuove proposte per la promozione turistica e tecnologia applicata al *welfare* arrivano dalle scuole superiori. *The Iron Legend* è il gioco targato *Ludos Ja*, società produttrice di giochi da tavolo fondata dagli studenti dell'ISIS *Einaudi-Ceccherelli*, basato su contenuti storici per conoscere il territorio. *Indifferenza zero* è invece il progetto nel quale è maturata l'*App Open heart* degli studenti del *Carducci-Volta-Pacinotti*, che mette in rete associazioni di volontariato e attività commerciali per incentivare la raccolta e la donazione di generi di prima necessità. Entrambi hanno ottenuto importanti premi e riconoscimenti nell'ambito del programma *Impresa in azione*, esperienze di alternanza scuola-lavoro riconosciute dal *Miur*, che offre alle classi partecipanti la possibilità di gestire mini-imprese dal *concept* di un'idea fino al suo lancio sul mercato.

PRESIDENTE DEL CONSIGLIO COMUNALE



19

Giovani idee per il turismo e per il sociale

Premi nazionali e riconoscimenti pubblici ai nuovi progetti elaborati dai due poli scolastici piombinesi

Come altre volte, ho voluto dare spazio a iniziative di interesse collettivo, che ritengo meritorio di essere conosciute e ulteriormente valorizzate. Sono buone



pratiche, attività socialmente utili, storie di impegno e di successo scritte dai nostri ragazzi e dai loro insegnanti, che in questo periodo così complesso e difficile ci fanno riflettere e ci inducono a ben sperare nel futuro. I due progetti, illustrati in questa pagina, sono stati esposti all'amministrazione e al consiglio comunale nella recente seduta del 23 maggio, presenti la dirigente **Gabriella Raimo** dell'ISIS *Carducci-Volta-Pacinotti* e il vicepresidente dell'*Einaudi-Ceccherelli* **Ovidio Dell'Omo-darme** (nella foto, i partecipanti alla riunione). L'incontro è stato inserito all'Ordine del Giorno, proprio per sottolinearne la valenza pubblica e l'attenzione istituzionale verso un capitale umano che cresce ed è pronto a raccogliere le sfide della contemporaneità. Tutti i rappresentanti del Comune si sono congratulati per così importanti risultati ottenuti in un settore cruciale della formazione scolastica, quello della preparazione al lavoro e alla cittadinanza attiva: esempi di un'economia sana – come li ha definiti il Sindaco – che fa impresa con strumenti creativi e innovativi, cercando di dare risposte a bisogni e criticità delle persone e del territorio, con **iniziative che non solo hanno una loro validità intrinseca, ma sono da stimolo per le istituzioni e per tutta la società civile.**

◆ OPEN HEART

La APP che fa bene alle persone e all'ambiente

Semplicità e concretezza sono le caratteristiche premiate nella XIV edizione di *BIZ Factory*, evento conclusivo del percorso di educazione imprenditoriale *Impresa in azione*, al quale per l'anno 2016/2017 hanno preso parte 18.000 ragazzi con le loro 750 mini-imprese. In questo contesto si sono affermati gli studenti del *Carducci-Volta-Pacinotti* con la mini-impresa *IndifferenzaZero JA* e il prodotto *Open Heart*, un'applicazione disponibile gratuitamente su tutte le piattaforme che mette in connessione gli esercenti del territorio con le associazioni di beneficenza: i negozi segnalano la disponibilità a donare generi alimentari, abbigliamento e farmaci invenduti o vicini alla scadenza e l'app notifica la donazione, localizza il negozio e indica il percorso migliore per ritirare la merce. «I negozianti sono stimolati a partecipare – ha spiegato **Agnese Martellucci** a nome degli studenti della classe IV C del *Liceo Scientifico - Scienze applicate* e della IV B MAT dell'*Ipsia* – perché possono ottenere i benefici fiscali ammessi dalla legge 155/2000 per le erogazioni liberali a favore delle organizzazioni non lucrative di utilità sociale, che a fini di beneficenza distribuiscono gratuitamente prodotti alimentari agli indigenti, e la riduzione della tassa dei rifiuti prevista dalla legge 166/2016 per le attività che donano beni e prodotti ai bisognosi». Ai piombinesi è andato il premio



Ecopreneur di *ABB Italia*, una *call-for-ideas* dedicata agli studenti che hanno sviluppato proposte in linea con il principio che efficienza e sostenibilità debbano essere presenti in ogni progetto imprenditoriale, grande o piccolo, perché ognuno può e deve contribuire a vincere le sfide globali della miseria e dei cambiamenti climatici. La *App* ha tutte le potenzialità per svilupparsi ed estendersi su un territorio più ampio coinvolgendo associazioni, commercianti e anche privati cittadini, che vogliono partecipare alle finalità sociali e ambientali del progetto.

◆ THE IRON LEGEND

Il turismo ha radici d'acciaio

A presentare *The iron legend* è stato invece **Nicola Calise**, portavoce della *Ludos JA* costituita dagli studenti delle classi III C e IV C del *Einaudi Ceccarelli*: «Volevamo promuovere il territorio e farlo conoscere ai ragazzi: il gioco, realizzato in italiano e inglese, ci è sembrato lo strumento più adatto e lo abbiamo realizzato con la collaborazione della *Parchi della Val di Cornia*, che ci ha dato consulenza per inserire nei contenuti i riferimenti storici. Ci sono delle foto del territorio, i personaggi e le carte sono tutti collegati fra di loro da un filo storico e culturale, realistico e originale: il regolamento, la grafica e lo stile di gioco sono frutto della nostra creatività. Ci è voluto tantissimo tempo, siamo rimasti soddisfatti quando abbiamo visto che il gioco funzionava: abbiamo organizzato tanti eventi per presentarlo e altri ne faremo durante l'estate, abbiamo iniziato a venderlo e speriamo in futuro di crearne altri anche su altre zone della Val di Cornia». Anche questo progetto ha partecipato al programma *Impresa in azione*, ottenendo il *Business Model Award* nelle selezioni regionali, che è «sicuramente il premio migliore che la nostra scuola potesse vincere, perché appunto è il progetto di una "scuola economica"».



Angelo Trotta