

Il liceo artistico "Manzù" premiato alla fiera dei talenti dell'innovazione digitale



Il nostro futuro è la tecnologia. Le abilità più richieste dal mercato del lavoro del XXI secolo sono le competenze digitali, proprio quelle che bisogna trasmettere ai giovani affinché riescano ad inserirsi in contesti aziendali, avviare progetti imprenditoriali o diventare consulenti freelance. Su questa scia opera il progetto "Meet no Neet" (not Engaged in Education, Employment or Training) che intende contrastare il fenomeno dei cosiddetti inattivi (Neet). Quindi mettere in campo iniziative a favore di quella fetta della popolazione che non avendo le capacità per inserirsi nel mondo del lavoro, rischia di rimanere ai margini. Attualmente in Italia sono all'incirca 2 milioni i giovani di età compresa fra i 15 ed i 29 anni che soffrono tale condizione. E la scuola non può restare indifferente. Meet no Neet che nasce dalla collaborazione tra Microsoft Italia, Fondazione Mondo digitale, Roma capitale e le scuole del territorio nazionale, vuole rivolgersi proprio agli studenti affinché colgano appieno i benefici dell'economia digitale ed entrino in confidenza con gli strumenti telematici per avviare nuova imprenditorialità. Quest'anno hanno aderito al concorso 30 scuole italiane, tutte con progetti abbastanza interessanti, dalla app che guida i pellegrini per le strade di Roma durante il Giubileo, al motore di ricerca che gestisce lo smaltimento dei rifiuti, all'applicazione web per l'accoglienza e l'inclusione dei migranti e tante altre. In questo contesto spicca il lavoro svolto da un gruppo di allievi del liceo artistico "Manzù" di Campobasso che con "My Artist" ha messo a punto una app per illustrare le caratteristiche e le opere d'arte dei musei del Molise su dispositivi mobili.

E il 2 marzo scorso, a Peschiera Borromeo, presso la sede di Microsoft Italia, i concorrenti molisani hanno avuto l'opportunità di esporre l'idea e le finalità dell'applicazione ad una platea di rappresentanti d'azienda, incubatori e associazioni di categoria. Il loro progetto si è classificato tra i primi cinque prescelti ricevendo un contributo di 400 euro per l'avvio della piattaforma. La docente di Storia dell'arte che ha guidato i ragazzi in quest'avventura, Patrizia Oriente, insieme al dirigente scolastico Antonio Venditti, si è detta molto soddisfatta del risultato conseguito ed auspica che "presto con il sostegno economico di privati, associazioni e istituzioni, si riesca concretamente a creare un software-guida idoneo a facilitare la scoperta delle bellezze invisibili del nostro territorio. Per far vivere l'arte in maniera attiva, stimolare la curiosità verso il patrimonio culturale regionale, coinvolgere il maggior numero possibile di persone ad identificarsi in un panorama storico-ambientale di tutto rispetto. E, soprattutto, la realizzazione della App – ha tenuto a sottolineare la professoressa Oriente – darà la possibilità agli studenti del mio liceo di sviluppare le potenzialità del progetto e di mettere a frutto le tecnologie dell'informazione e della comunicazione acquisite in questo percorso".