



c o m u n i c a t o s t a m p a

L'innovazione va a scuola e... sulla rete spunta il cappuccino....

Dalla cuffia musicale al mouse su misura,
dalla slot machine trita lattine al bar che si prenota on-line

Oggi la consegna dei riconoscimenti agli studenti delle scuole superiori vincitori del secondo Premio Scuola, Creatività e Innovazione

Roma, 7 dicembre 2006 – Nuotare a ritmo di musica; camminare ricaricando cellulare o iPod; cambiare il pneumatico dell'auto anche se si è proprio maldestri; produrre energia a nessun costo sfruttando i maniaci dello spinning; modellare il mouse del computer a proprio uso e consumo; riciclare le lattine ricavandone un premio; accedere a tutte le informazioni del web utilizzando un semplice sms; prenotare il pranzo al Bar nelle ore di punta senza dover aspettare; farsi recapitare a casa la pizza, ricevendola caldissima anche se fuori la temperatura è sotto zero; prenotare esami clinici senza fare mille code; aprire la macchina con le sole impronte digitali.

Sono solo alcune delle 127 idee-progetto, realizzate da oltre 1.000 ragazzi delle 167 scuole superiori che hanno partecipato alla seconda edizione del **Premio Unioncamere "Scuola, creatività e innovazione"**. Tante trovate insolite e bizzarre, molte ispirate ad un'elevata sensibilità ambientale, oppure al desiderio di valorizzare le bellezze turistiche della terra in cui è nati o di aiutare chi, per età o per problemi di salute, ha maggiori difficoltà. L'iniziativa, indetta da Unioncamere e realizzata grazie all'apporto di 43 Camere di Commercio, si conclude oggi con la premiazione dei **10 progetti vincitori**, 5 per la sezione "Prodotti innovativi" e 5 per quella "Servizi innovativi".

Le caratteristiche del Premio

Il Premio Unioncamere "Scuola, Creatività e Innovazione" nasce nel 2005 con le finalità di promuovere, sviluppare e coltivare nei giovani delle scuole medie superiori una propensione al pensiero creativo e all'innovazione, sensibilizzando al tempo stesso il mondo della scuola sulla rilevanza, per la crescita sociale ed economica dei territori, di un percorso educativo che tenga conto della creatività, dell'innovazione e della tutela della proprietà intellettuale.

Il Premio dedicato alle scuole, naturale complemento del già esistente Premio Unioncamere "Giovane impresa innovativa", si compone di due Sezioni e ha come oggetto l'ideazione, per iniziativa di gruppi di studenti coordinati da un docente, di un prodotto o di un servizio innovativo. Sia che si partecipi alla Sezione "Prodotti innovativi" o alla Sezione "Servizi innovativi", l'idea deve presentare anche elementi concreti di fattibilità e sostenibilità economica.

127 idee per cambiare il mondo (o rendere solo la vita più semplice)

127 le idee-progetto presentate quest'anno, 13 in più della precedente edizione dell'iniziativa. In aumento anche il numero delle scuole che hanno aderito: 167 nel 2006 a fronte delle 78 del 2005. Più numerosi i giovani inventori degli Istituti tecnici professionali

Per ulteriori informazioni:

ufficio.stampa@unioncamere.it - 06.4704370/ 264/ 287 - 348.0163758 / 348.9025607

www.unioncamere.it

(111 le scuole partecipanti). Buona, però, anche la partecipazione dei Licei (28) e degli Istituti superiori di Istruzione secondaria (28).

Delle 127 idee-progetto presentate, 84 riguardano prodotti innovativi, mentre 43 hanno per oggetto un servizio innovativo.

I 10 progetti premiati

Complessivamente, il Premio Unioncamere "Scuola, Creatività e Innovazione" prevede la consegna di sei riconoscimenti: 3 per la sezione prodotti innovativi e 3 per quella servizi innovativi. Le idee classificate ai primi tre posti si sono aggiudicate una borsa-premio, rispettivamente di 5.000, 2.500 e 1.500 euro, come riconoscimento per il lavoro di gruppo degli studenti. Inoltre, le prime cinque idee classificate in entrambe le sezioni del Premio hanno vinto una dotazione, riconosciuta all'Istituto, per l'acquisto di supporti e materiali per l'attività didattica, per un importo di 500 euro a scuola.

I vincitori della sezione Prodotti innovativi

1° classificato	<i>Slot machine ecologica – environmental slot machine</i>	Istituto Tecnico Industriale "Augusto Righi" di Chioggia (VE)
2° classificato	<i>Hot food – Portavivande per ciclomotore auto-riscaldato</i>	Istituto Tecnico Industriale "Leonardo da Vinci" di Parma
3° classificato	<i>Silver piller 3000</i>	Liceo Scientifico "Lorenzo Respighi" di Piacenza
4° classificato	<i>Unthinkable</i>	Istituto Tecnico Industriale "Giulio Natta" di Padova
5° classificato	<i>Eureka</i>	Istituto tecnico Commerciale e per geometri "L. Sinisgalli" di Senise (PZ)

I vincitori della sezione Servizi innovativi

1° classificato	<i>Uniticket – servizio celere per prenotazione e pagamento</i>	Istituto Tecnico Industriale "Leonardo da Vinci" di Parma
2° classificato	<i>Sos Info</i>	Istituto Tecnico Commerciale "O.G. Costa" di Lecce
3° classificato	<i>Cultura liquida</i>	Istituto Tecnico Commerciale e per Geometri "Giovanni Falcone" di Loano (SV)
4° classificato	<i>Video blog – Laboratorio di servizi multimediali</i>	Istituto Superiore "G. Minutoli" di Messina
5° classificato	<i>Bar on line</i>	Istituto Tecnico Industriale "G. Cardano" di Pavia

Per ulteriori informazioni:

ufficio.stampa@unioncamere.it - 06.4704370/ 264/ 287 – 348.0163758 / 348.9025607
www.unioncamere.it

Le idee più innovative e bizzarre

I cinque premiati nella sezione Prodotti innovativi...

1. Bevuta la lattina... un premio ai più rispettosi dell'ambiente. Da questa intuizione nasce la **Slot machine ecologica**, ideata dall'istituto Tecnico Industriale "Augusto Righi" di Chioggia (VE). Il prodotto è una slot machine dotata di una pressa: una volta inserita la lattina e chiuso il portello di sicurezza, si aziona una leva. Questo darà il via alla pressatura e farà partire il gioco. E mentre il barattolo finisce nel bidone estraibile, l'utilizzatore potrà ottenere, se fortunato, un gettone valido per un'altra bevanda.
2. Pizze che arrivano a casa caldissime come appena uscite dal forno. Per ottenerle serve l'**Hot Food**, il portavivande per ciclomotore auto-riscaldato frutto della fantasia dei ragazzi dall'Istituto Tecnico Industriale "Leonardo da Vinci" di Parma. Si tratta di un portavivande, provvisto di resistenze elettriche, collegate alla batteria del ciclomotore, che permettono di mantenere una temperatura interna costante.
3. Gli anziani ne sanno qualcosa: tante pillole da prendere e poca memoria per ricordare quali e a che ora. Il problema lo risolve **Silver Piller 3000**, il distributore automatico di medicine ideato dal Liceo Scientifico "Lorenzo Respighi" di Piacenza. Il prodotto può essere impostato automaticamente grazie a codici a barre contenenti le informazioni sulla posologia dei medicinali, calibrata sui bisogni dei pazienti. Una volta predisposto, un segnale acustico e luminoso avvertirà il paziente che... è l'ora della pillola!
4. Rifare il letto è noioso, ma che fatica cambiare le federe! Nasce per questo **Unthinkable**, il carrello portabiancheria progettato dall'Istituto Tecnico Industriale "Giulio Natta" di Padova. I ragazzi hanno messo a punto un dispositivo che permette di inserire il cuscino all'interno di un contenitore rigido. All'esterno del contenitore è inserita la federa e, voilà: si sfilava cuscino e federa insieme.
5. Addio al panico dovuto alla perdita delle chiavi o del portafoglio. Con Eureka, il prodotto ideato dall'Istituto tecnico Commerciale e per geometri "L. Sinisgalli" di Senise (PZ), basterà attaccare all'oggetto che assolutamente non si vuol perdere uno speciale sensore, mentre un altro sensore analogo verrà applicato a un indumento. Se la distanza tra i due sensori supera una soglia massima, parte un segnale acustico che avvisa la persona e permette il recupero immediato dell'oggetto.

... e altri progetti "curiosi"

- Auto a prova di veri scassinatori con **Any key**, il lettore di impronte digitali che consente l'apertura della propria automobile, ideato dai ragazzi dell'Istituto professionale industria e artigianato "G. Galileo" di Bolzano. Ad ogni impronta viene abbinato il profilo dell'utente in modo automatico, così che solo chi utilizza la macchina la apre, trovandola per di più personalizzata come regolazione di sedile, specchietti, volante. E perché no? Può anche impostare un limite massimo di velocità, per bloccare, ad esempio, figli che aspirano a diventare Micael Schumacher.
- Se chi si ammazza di spinning perde peso, la palestra ci guadagna, visto che, con il sistema **"SMART Energy"**, nato dalla fantasia degli studenti dell'Istituto Tecnico Industriale Statale "Alessandro Volta" di Palermo, ogni bike verrà dotata di un sistema simile a quello realizzato negli impianti eolici.
- Una scarpa che trasforma una semplice passeggiata in energia elettrica immagazzinabile in una batteria da usare per ricaricare il cellulare, alimentare lettori mp3, radio portatili, palmari. Ci hanno pensato i ragazzi di Liceo Scientifico Statale E. Medi di Ancona mettendo a punto la **Power shoe**.
- Che noia nuotare in solitario per lungo tempo! Problema risolto con **Technology in water**, la cuffia con lettore MP3. A pensarci hanno provveduto gli studenti dell'Istituto tecnico industriale Giulio Natta di Padova.
- Un mouse con uno spessore modellabile e personalizzabile, adatto a tutte le mani e capace di prevenire i problemi di affaticamento da eccesso d'uso. Il **Mouse modellabile** è l'idea degli studenti del Liceo scientifico "Galileo Galilei" Bolzano.
- Ruota bucata, rognà assicurata, ma con **Easy crik** tutto è più semplice. Easy Crik, progettato dall'Istituto professionale industria e artigianato "G. Galileo" di Bolzano, è un crik montato stabilmente sotto la vettura, che in qualsiasi momento può essere azionato premendo un pulsante dall'abitacolo. Così le ruote di un lato della vettura si alzano di qualche centimetro e toglierle è uno scherzo, grazie anche a una chiave dinamometrica che aiuta a bloccare i bulloni con la forza giusta.

Per ulteriori informazioni:

ufficio.stampa@unioncamere.it - 06.4704370/ 264/ 287 - 348.0163758 / 348.9025607
www.unioncamere.it

I premiati nella sezione Servizi innovativi

1. Quante code per un'analisi del sangue: dal medico, per la prenotazione e per pagare il ticket. Problema risolto grazie a **Uniticket**, il servizio presentato dall'Istituto Tecnico Industriale "Leonardo da Vinci" di Parma. Il sistema prevede che il medico acceda, tramite Internet, al portale gestore del servizio e invii i dati della richiesta. Il portale li invia a sua volta alla struttura ospedaliera più adatta. Il pagamento dell'esame può essere effettuato con carta di credito. L'esito della prenotazione e del pagamento viene certificato con una email inviata al medico personale o al paziente stesso.
2. Basta un sms e qualsiasi richiesta di informazioni, anche la più astrusa, viene esaudita. A pensarci sono stati ragazzi dell'Istituto Tecnico Commerciale "O.G. Costa" di Lecce, che hanno progettato SOSInfo, il servizio che a rispondere alla sempre crescente necessità di ottenere "informazioni", nel senso più ampio del termine, e di ottenerle in fretta. Il servizio è erogato da un team di giovani esperti nell'uso di Internet. I "search experts" ricevono da parte di cittadini, imprenditori o professionisti ogni genere di richiesta sotto forma di messaggio "sms" o di "e-mail". Effettuate le opportune ricerche, rispondono ai richiedenti, facendo pagare un prezzo proporzionale al servizio offerto.
3. Una web-radio-tv a gestione scolastica per dare volto e voce alle mille notizie che circolano nell'ambiente scolastico. E' l'idea di **Cultura liquida**, il progetto messo a punto dai ragazzi dell'Istituto Tecnico Commerciale e per Geometri "Giovanni Falcone" di a Loano (SV). La tecnologia per costruire la web-radio-tv è a portata di mano. L'innovatività consiste nell'applicazione di tale sistema ad una comunità di studenti, con età compresa fra i 14 e i 18 anni, favorendo la comunicazione del "si dice a scuola" e del "se ne parla fuori".
4. Un laboratorio di servizi finalizzato a creare uno dei primi podcasting collaborativi scolastici italiani audio-video Il servizio **Video Blog**, presentato dall'Istituto Superiore "G. Minutoli" di Messina. Il Video Blog, pagina web multimediale creata ed aggiornata dal gruppo redazionale coordinato da un docente, ospita, divisi in sezioni e rubriche, video introdotti da un titolo ed un sommario. Gli argomenti riguardano l'offerta didattica della scuola così come altri argomenti scelti dalla redazione formata da studenti.
5. Prenotare pranzo o panino nel bar/mensa aziendale, ordinando le pietanze e stabilendo con precisione quando arriverà il momento della faticosa forchettata. E' possibile attraverso servizio Baro on line, nato dalla fantasia degli studenti dell'Istituto Tecnico Industriale "G. Cardano" di Pavia. Il servizio permette di raccogliere e gestire le prenotazioni per il bar/mensa aziendale tramite l'accesso ad un sito web, la intranet aziendale o tramite cellulare. Il servizio inoltre fornisce anche indicazioni sulle calorie dei prodotti ordinati e ne consente il pagamento in tempi veloci tramite la presentazione di un proprio BarCode.

Per ulteriori informazioni:

ufficio.stampa@unioncamere.it - 06.4704370/ 264/ 287 - 348.0163758 / 348.9025607
www.unioncamere.it