

Smart Farm, un video game nato a scuola che arriva nella realtà

Progetto innovativo dell'ITES "Carafa" premiato dalla Camera di Commercio



STEFANO MASSARO

Lunedì 8 Dicembre 2014

Link:

<http://www.andriaviva.it/notizie/smart-farm-un-video-game-che-arriva-nella-realta/>

Smart Farm è pronto ad esser realizzato e cerca finanziatori per completare il proprio viaggio aziendale. E' l'innovativa idea della 5[^] B dello scorso anno dell'ITES "E. Carafa" di Andria che ha svolto un laboratorio aziendale dal quale è venuta fuori un'idea innovativa premiata venerdì scorso dalla Camera di Commercio di Bari nell'ambito del progetto "Finanzia la tua impresa". Una scolaresca che è riuscita a programmare una start up alla quale l'ente barese ha assegnato un premio di 3mila euro oltre a 500 euro per l'istituto scolastico per l'acquisto di attrezzatura. Il progetto ed il laboratorio è stato coordinato dal Prof. Francesco Dimiccoli, insegnante di Economia Aziendale: «E' un nuovo approccio didattico - ha detto il docente - purtroppo il lavoro non c'è più e bisogna inventarselo anche e soprattutto stimolando la creatività dei ragazzi. E loro sono stati bravissimi ed hanno tirato fuori questa idea altamente innovativa».

Alla base di Smart Farm vi è un videogioco attraverso il quale elaborare differenti modalità per fare marketing ed azienda: «Il cliente non è più visto come soggetto passivo - ha detto il Prof. Dimiccoli - ma è parte integrante della app e dell'azienda. Infatti, attraverso un social network ed una community può finanziare l'idea stessa e può monitorare l'andamento aziendale. Il progetto è stato premiato su base regionale dalla Camera di Commercio e, se proseguirà come ci auguriamo, Smart Farm è in campo per cercare finanziatori veri. Questa è un'idea interessante con ragazzi estremamente motivati e che da già diplomati potranno inventarsi questo nuovo lavoro. L'idea geniale sta proprio nella necessità di crowdfunding, vista l'impossibilità di attingere dal credito bancario, con cui attraverso un piccolo finanziamento il cliente può partecipare all'impresa stessa».

Il progetto stesso è stato interamente elaborato dai ragazzi ed ha target specifici: «Smart Farm è un progetto che nasce in queste mura, nelle mura di questo istituto - ha detto Alessandro Sgaramella, ex alunno della 5[^]B dell'ITES Carafa - è una app che verrà diffusa, secondo la nostra idea, nei confronti dei nuovi nativi digitali, i ragazzi della scuola primaria e parla soprattutto di educazione ambientale. Il social network, invece, sarà dedicato in particolare ai finanziatori che potranno monitorare tutto ed eventualmente aumentare il proprio impegno aziendale». Molto soddisfatto anche il Preside dell'ITES "Carafa", Prof. Vito Amatulli: «E' un'occasione che abbiamo voluto cogliere - ha detto il Preside - è un momento epocale, cioè quel momento in cui tutte le competenze vengono estrinsecate in un progetto non ordinario, ma che rappresenta il momento in cui tutto viene riversato all'interno della propria attività didattica. I docenti che si sono impegnati lo hanno fatto proprio per verificare anche il grado di comprensione dei ragazzi e di traduzione in realtà di quanto imparato».