

Scuola lavoro, l'alternanza vince Premio al Mattei per "Sarplay"

Il riconoscimento. Con la loro app i ragazzi del Mattei primi in tutta Italia Miglior progetto nella sezione "Apprendimento digitale e interattivo»

DANIELA LUCCHINI

È vincente l'alternanza scuola-lavoro coniugata con le nuove tecnologie dell'Itis Mattei di Sondrio, che con l'applicazione "Sarplay" ha conquistato il primo posto nel concorso nazionale "Didattica attiva", promosso dal ministero dell'Istruzione (Miur) e da Confindustria, per il miglior progetto in alternanza scuola-lavoro nella sezione "Apprendimento digitale e interattivo".

La nuova app

Sarplay altro non è che una app su dispositivi mobili per il controllo delle deformazioni del terreno sulla base di dati satellitari, che è stata progettata e realizzata da un gruppo di studenti del Mattei, diretto da **Massimo Celesti**, in collaborazione con **Visuality Software, srl** che ha sede a Bergamo, con il Cnr, il Consiglio nazionale delle ricerche di Napoli e l'istituto Irea. In cabina di regia a coordinare gli studenti, il docente di informatica **Giovan Battista Turchi**, mentre referente dell'impresa è stato **Michele Longhi**.

La consegna dell'ambito riconoscimento è avvenuta lo scorso 9 novembre a Bolzano in occasione di "Orientainsegnanti", convegno che Confindustria e Miur insieme dedicano ai docenti per riflettere sul ruolo, che questi rivestono nel processo di innova-



Michele Longhi con i ragazzi del Mattei durante un incontro del 2015

zione della didattica e nella promozione delle forme di alternanza scuola-lavoro. Come spiega Turchi, «Sarplay è un progetto che ha avuto come scopo la progettazione e la realizzazione di un programma per dispositivi mobili per il controllo delle deformazioni del terreno sulla base di dati satellitari, dati forniti dal Cnr e Irea di Napoli».

Si è trattato quindi di sviluppare «un'applicazione nuova, a partire dall'idea fino al prodotto finito, attraversando le varie fasi di design, di organizzazione interna al gruppo di lavoro, di sviluppo, di documentazione e di testing».

Il team

Dopo alcuni incontri con esperti rivolti a tutti gli studenti delle

classi quinte di informatica (quinte D, E e G dello scorso anno scolastico), anche su tematiche inerenti elaborazioni di immagini satellitari e sviluppo di app per dispositivi mobili in ambiente iOS, si è costituito un gruppo di otto studenti, rispettivamente tre della quinta E, ovvero **Francesco Cao, Elia Figoni e Ivan Motasov**, cinque invece della quinta D, vale a dire **Roberto Cabassi, Cesar Prandi, Federico Cazzola, Marta Bernasconi e Pamela Gatti**. Un team che ha centrato l'obiettivo, mettendo a punto Sarplay, che ha vinto il concorso e che in premio ha portato per gli insegnanti uno stage in un'impresa o un centro di ricerca della durata di tre giorni, con la possibilità di utilizzare laboratori e spazi per attività formative degli studenti, oltre alla pubblicazione - già avvenuta - del progetto vincitore sul sito del Miur e su quello di Confindustria-OrientaGiovani. Un premio anche agli imprenditori: il riconoscimento di un "BoQuE: Bollino di Qualità Educativa", che consente all'impresa di avere priorità per un anno scolastico nell'attivazione di stage, alternanza e apprendistato, oltre all'iscrizione all'albo nazionale delle "Imprese amiche della scuola", nel quale saranno segnalate per ogni anno scolastico le aziende più attive nella partnership pedagogica con le scuole.