

COMUNICATO STAMPA

Expo 2020 Dubai: Digital Challenge internazionale del Padiglione Italia premia idee innovative e sostenibili per il futuro dell'Education

Roma, 14 dicembre 2020

Con la proclamazione delle tre migliori soluzioni innovative per l'education si è chiusa la #DigitalChallenge internazionale promossa dal Commissariato per la partecipazione dell'Italia a Expo 2020 Dubai, in collaborazione con Unesco Education e RewirED.

Oltre 600 giovani di 47 diverse nazionalità sono stati coinvolti per più di un mese nella sfida "Future of Education", un percorso unico di accelerazione progettuale nell'arena digitale, e hanno immaginato, proposto e sperimentato idee in grado di ripensare con coraggio e lungimiranza il futuro dell'Education.

Nei prossimi mesi, grazie alla partnership tra il Commissariato per la partecipazione dell'Italia a Expo 2020 Dubai e la RAI, i passaggi decisivi della sfida digitale saranno riproposti sui siti e sui canali social di RAI Cultura e RAI Scuola in appositi spazi di approfondimento.

Tra i dieci progetti che hanno raggiunto la finale tre si sono contesi il podio: "Leap", "In2life" e "MindTheGap".

Il primo classificato è risultato **Leap**: un'applicazione nata per accompagnare gli studenti liceali e universitari durante il loro percorso di formazione. Grazie a un vero e proprio viaggio digitale nella conoscenza in grado di generare curiosità e interesse tra gli studenti oltre che a spingerli al dialogo-confronto con i compagni di studio, la APP integra un sistema di gratificazioni che esalta lo spirito collaborativo ma anche quello competitivo. Il primo approccio porterà gli utenti ad interagire con un sistema di quiz per far emergere i loro

<https://italyexpo2020.it/>

Commissariato Generale dell'Italia per Expo 2020 Dubai

Per informazioni:

Area Comunicazione Commissariato Italia ad Expo 2020 Dubai
media@italyexpo2020.it

punti di forza e debolezza nell'universo della conoscenza. Le risposte fornite daranno l'accesso a materiali multimediali esclusivi di alto livello culturale e formativo, seguendo la stessa cronologia visiva dello scorrimento verticale di un social media e rendendo così Leap un'applicazione semplice e immediata da utilizzare. Non solo: gli utenti potranno guadagnare e accumulare crediti virtuali per ottenere diverse premialità che vanno dai buoni-acquisto offerti dai partner di Leap a percorsi formativi all'interno delle aziende-partner. Ogni volta che un utente sarà beneficiario di una premialità, l'azienda di riferimento, sponsor del premio, integrerà il suo contributo investendo nella piantagione di un nuovo albero che prenderà simbolicamente il nome di uno studente partecipante al programma. Si tratta di un segno tangibile volto a mostrare l'importanza della sostenibilità in un mondo minacciato dall'inquinamento e dal riscaldamento globale.

I componenti del team: Sarojdeep Kaur (di nazionalità indiana, Università Ca' Foscari di Venezia); Annamaria Ianuzzo e Alberto Guerrieri (Politecnico di Torino); Simran Sandhu (di nazionalità indiana, Liceo scientifico E. Majorana, Latina); Noemi Sotorino (IIS Luigi Einaudi di Roma); Sara Cordesco (Liceo Gianbattista Vico, Sulmona); Massimo Andrés Rojas Camacho (nazionalità peruviana, Università di Bologna) Joris Benjaminas (nazionalità lituana, Università Bocconi di Milano).

Il secondo progetto classificato è **In2life**: un videogioco in realtà aumentata che permette agli studenti tra i 16 e i 24 anni di simulare l'ingresso nel mondo del lavoro. Il gioco è strutturato su più livelli. Costruito il proprio avatar il giocatore sceglierà il tipo di cultura lavorativa in cui intende inserirsi. Successivamente, dovrà scrivere il proprio curriculum vitae e sostenere diversi colloqui. Infine, ottenuto il posto di lavoro desiderato, imparerà a gestire in modo efficiente i propri guadagni e porrà le basi per una soddisfacente progressione di carriera. L'obiettivo finale del gioco consiste nel raggiungimento di una qualità di vita quanto più elevata possibile. In ragione del proprio grado di successo, il giocatore riceverà premi e riconoscimenti spendibili nella vita reale. Per simulare la complessità e la dinamicità che realmente caratterizzano il mondo del lavoro, In2life offre la possibilità di interagire, collaborare e competere con giocatori provenienti da tutto il mondo.

I componenti del team: Mariam Taufiq (nazionalità pakistana, Università Ca' Foscari di Venezia); Marzia Mercadante (I.I.S. Luigi Einaudi, Roma); Mauro Giuseppe Gallea (I.I.S. G.B. Odierna, Palma di Montechiaro); Gaia Grabelli (I.I.S. Benedetti Tommaseo, Venezia); Fatima Almazrouei (United Arab Emirates University, Emirati Arabi Uniti); Andrea Cosentino (Liceo Vincenzo Linares, Licata); Diana Ali (Università IULM).

Il terzo progetto classificato invece è **MindTheGap**: una piattaforma che si pone l'obiettivo di rappresentare idealmente il "Padiglione Educativo" online in vista di Expo Dubai 2020. La piattaforma fornisce l'opportunità di promuovere l'incontro fra pensieri, culture, percorsi educativi ed esperienziali differenti, offrendo agli studenti la possibilità di organizzare dibattiti e forum su svariate aree di interesse, consultare e pubblicare articoli, sostenere eventi o progetti, creando così un saldo ponte tra apprendimento giornaliero e vita quotidiana. Tramite un continuo scambio di idee, gli studenti costituiranno una rete globale e saranno incentivati ad allargare i propri orizzonti, unendo gli interessi personali a quelli scolastici, arricchendosi a vicenda tramite una connessione che promuova diversità e inclusione, esaltando la genialità di ognuno.

I componenti del team: Giovanni Petruccio (Università Luiss Guido Carli, Roma); Hardik Kukreja (University of Delhi, India); Laura Ciotti (Università La Sapienza, Roma); Ana Leandro (Liceo IIS Luigi Einaudi, Roma); Nicolò Gallo (Liceo Daniele Crespi, Busto Arsizio); Roudha Aldhanhani (Zayed University, Emirati Arabi Uniti); Giorgia Sala (Università Luigi Bocconi, Milano); Annalucia Von Torde (Istituto Celestino Rosatelli, Rieti).

La cerimonia conclusiva sul canale Youtube del Padiglione Italia:
<https://www.youtube.com/watch?v=YPLEub1WXyA&t=3839s>

Lo speciale sulla Digital Challenge pubblicato dal sito di RAI Cultura:
<https://www.raicultura.it/articoli/2020/12/Gran-finale-della-Digital-Challenge-studentesca-internazionale-Future-Education-3961650d-d700-4aed-b786-05412aaa051f.html>

La sezione del sito del Padiglione Italia dedicato alla Digital Challenge
<https://italyexpo2020.it/en/digital-challenge/>