

Il “gessetto tecnologico” vince il concorso nazionale sull’innovazione

Pubblicato: Mercoledì 19 Febbraio 2014



Un’idea semplice ma potenzialmente rivoluzionaria. Così l’hanno ritenuta i giudici di Ing Direct, promotori del concorso “BitBumBam”, lanciato per scoprire idee innovative e stimolare la fantasia dei bambini, nativi digitali. Il concorso nasceva dal presupposto che, ormai, la metà dei piccoli tra i 6 e i 10 anni, ha dimestichezza con la tecnologia, il touch screen, la multimedialità.

Alla fine, la giuria ha dovuto cercare tra 300 proposte quella più innovativa e facilmente realizzabile. Con sua grande sorpresa, Giuseppe Lo Pinto, tecnico di laboratorio di un istituto tecnico in provincia, si è aggiudicato il primo premio per il suo progetto “LimVtouch”.

Il sistema presentato prevede un sistema di "lavagne interattive" a costi modici. «Tutto parte dalla console "WII" – ci aveva spiegato Lo Pinto – che si interfaccia attraverso il sistema



bluetooth o laser infrarossi con il controller. Ho adattato alle esigenze della scuola un sistema ideato da uno sviluppatore di Google. Ha il vantaggio che i docenti possono portarsi a casa il programma e prepararsi tranquillamente le lezioni. Così si supererebbe l’ostacolo emotivo della poca dimestichezza con la tecnologia. Inoltre non servono lavagne particolari in quanto ogni superficie può diventare schermo».

Attualmente, mentre è aperto il bando di “Generazione web3” che mette di nuovo a disposizione 15 milioni di euro per finanziare l’innovazione tecnologica delle scuole, il problema principale rimane quello delle effettive potenzialità di tablet e pc in scuole alle prese con connessioni internet non adeguate, libri di testo inesistenti e poca disponibilità da parte dei docenti a innovare la didattica tradizionale.

Giuseppe Lo Pinto suggerisce, quindi, un modello economico e flessibile che potrebbe incontrare il

favore anche di chi è frenato dalla scarsa conoscenza del mezzo: « La consolle è leggera e maneggevole. Un docente potrebbe portarla a casa per fare pratica».

La giuria del concorso BitBumBam ha così commentato la sua decisione: « Il gessetto intelligente di LimVTouch è un'intuizione brillante, il team è solido e lo strumento ha un pricing molto vantaggioso rispetto a qualsiasi prodotto simile sul mercato. Questo strumento educativo, rispetto ad altri tool, è tascabile e semplice da utilizzare. Queste sono state alcune delle motivazioni che hanno permesso al team dei ragazzi di LimVTouch di meritarsi la vittoria di questa prima edizione del concorso, portandosi a casa il premio di 25.000 Euro e 6 mesi di consulenza da parte di iStarter.

[Redazione VareseNews](#)

redazione@varesenews.it