



# Progetto SchoolChain Social Impact

# 1. Il progetto

The background features a complex network of white lines and dots, resembling a molecular structure or a data network. The lines connect various points, creating a web-like pattern. The background color transitions from a deep blue at the top to a lighter, cyan-like blue at the bottom.

# SchoolChain

Premesso che i temi più caldi, in tema di impatto sociale, cui il nostro gruppo sta impiegando le proprie energie sono quelli relativi alla Green e Circular Economy e tenendo conto dell'impegno richiesto a tutti gli Stati Membri dalla Commissione Europea verso il tema del riciclo, abbiamo deciso di lavorare su un progetto che potesse contribuire in questa direzione, generando un cambiamento scalabile e replicabile negli istituti di tutta Europa.

In collaborazione con la società informatica Beentouch Srl, i cui fondatori sono stati alunni della nostra scuola, abbiamo deciso di costruire un progetto formativo che potesse fornire agli studenti coinvolti una preparazione solida in una delle tecnologie più *disruptive* di questi anni, la Blockchain, per aiutare concretamente la nostra comunità locale attraverso lo sviluppo di una piattaforma da parte degli studenti stessi.

Ciò che proponiamo di realizzare è una piattaforma progettata su tecnologia Blockchain che permetta a genitori e alunni uscenti di poter comprare/vendere libri usati, sfruttando la tecnologia Blockchain per garantire le caratteristiche dell'usato:

qualità, condizioni delle pagine, presenza di accessori e allegati.

In questo modo si potrà effettuare un riciclo consapevole e privo di rischi come invece accade oggi.

C'è di più. In base a un meccanismo di autenticazione garantito dalla Blockchain (quindi garantendo anonimato) sarà possibile per la piattaforma destinare agli studenti bisognosi eventuali libri, dispense o materiali messi a disposizione gratuitamente da parte dei venditori.

In questo modo:

- garantiamo un riciclo sostenibile;
- favoriamo un mercato secondario di valore per il sistema educativo;
- incentiviamo studenti e genitori alla vendita;
- coinvolgiamo professori e dirigenza scolastica nella creazione di liste di libri adeguate per favorire l'acquisto da parte di tutti gli studenti, indistintamente.

La nostra progettualità ha trovato riscontro su:

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7462633/>

# 2. Presentazione del Team

Gruppo student dell'ISS Marconi – Mangano  
di Catania

## Studenti e docente

- Prof.ssa Carla Piattelli, docente di Informatica;
- Giuseppe Samuele Pozzini;
- Gabriele Francesco Giandinoto;
- Claudio Malvica;
- Stefano Torrisi;
- Andrea Morgana;
- Lorenzo Vaccaro.



## Tutor aziendali:

- Dott. Danilo Mirabile, Amministratore Unico della Beentouch Srl, dottore in Ingegneria Informatica;
- Dott. Emanuele Salvatore Accardo, Direttore Tecnico della Beentouch Srl, dottore in Ingegneria Informatica;
- Dott. Gabriele Mirabile, Community Expert della Beentouch Srl, dottore in Scienze Politiche e Relazioni Internazionali;
- Alessandro Marchese, esperto di Social Media Marketing della Beentouch Srl.

# 3. Obiettivi finali

The background features a complex network of white lines and dots, resembling a molecular structure or a data network. The lines connect various points, creating a web-like pattern. The background color transitions from a deep blue at the top to a lighter, cyan-like blue at the bottom.

# Gli obiettivi finali sono:

- Fornire una preparazione solida agli studenti sul tema della Blockchain;
- Risolvere un problema scolastico attraverso l'ingegno di chi vive l'ambiente tutti i giorni;
- Supportare la comunità locale;
- Promuovere il tema della Green e Circular Economy;
- Sviluppare un modello replicabile in Unione Europea.

# 4. Risultati attesi

The background features a complex network of white lines and dots, resembling a molecular structure or a data network, set against a blue gradient that transitions from a darker blue at the top to a lighter, cyan-like blue at the bottom.

# I risultati attesi sono:

- Formazione tecnologica per circa 100 studenti;
- Avvio di un mercato secondario controllato, sicuro e inclusivo che impatti circa 200 studenti ogni anno per scuola;
- Sensibilizzazione di studenti, docenti e genitori verso i temi della Green e Circular Economy, con previsione d'impatto di di circa 500 persone per scuola.



# 5. Percorsi educativi, qualità e modelli organizzativi

Il percorso è stato immaginato per coinvolgere attivamente docenti e studenti nell'aggiornamento e formazione sui temi tecnologici affiancati da realtà solide del settore. La Beentouch Srl, con grande soddisfazione, si è resa disponibile al transfer tecnologico verso la scuola, in una collaborazione che valorizzi i talenti e le istituzioni locali.

L'azienda mette a disposizione la propria esperienza e i propri strumenti per formare docenti e studenti sul tema della Blockchain. I docenti, attraverso una totale collaborazione con gli studenti in un «ritorno ai banchi di scuola» mettono in campo

la loro capacità progettuale e di analisi per l'individuazione di un problema scolastico risolvibile attraverso le nuove tecnologie. Gli studenti, protagonisti del cambiamento, affiancati dagli esperti aziendali, sperimentano e realizzano servizi per il beneficio della comunità locale.

In tal modo tutti gli *stakeholder* scolastici vengono coinvolti in un processo di apprendimento e miglioramento del contesto in cui operano, al fine di indurre benefici diretti e creare dei precedenti di successo per la replica del modello in altri settori.





# 6. Durata complessiva del progetto

Il progetto prevede 4 fasi di realizzazione.

## **FASE 1 – Analisi**

La fase 1 prevede il coinvolgimento di studenti, docenti e azienda IT per l'individuazione delle tecnologie necessarie a risolvere un problema locale.

## **FASE 2 – Formazione**

La fase 2 prevede la formazione di studenti e docenti da parte dell'azienda IT sulle tecnologie individuate.

## **FASE 3 – Realizzazione**

La fase 3 prevede la realizzazione del prodotto/servizio.

## **FASE 4 – Testing**

La fase 4 prevede il testing della soluzione e la raccolta dei risultati.

La durata complessiva prevista è di 30 giorni, con incontri bisettimanali di 3 ore con gli studenti.

# 7. Strumentazione utilizzata

The background features a complex network of white lines connecting various points, creating a mesh-like structure. The background color transitions from a deep blue at the top to a lighter, cyan-like blue at the bottom. The text is positioned in the upper right quadrant of the image.

Per la riuscita del progetto sono stati impiegati:


- 1 PC per ogni studente;
- Lavagna interattiva;
- Dispense realizzate dall'azienda per lo studio in classe e in autonomia della tecnologia;
- Ambiente di sviluppo messo a disposizione dall'azienda.

# 8. Ruolo del partner

The background features a complex network of white lines connecting various points, creating a web-like structure. The background color transitions from a deep blue at the top to a lighter, cyan-like blue at the bottom. The text is positioned in the upper right quadrant of the image.

La Beentouch Srl è stata fondamentale nella fase di supporto tecnico e formazione. L'azienda IT, con la propria esperienza internazionale nella realizzazione di soluzioni software all'avanguardia, ha instradato gli studenti verso il tema delle nuove tecnologie, riuscendo a trasmettere i vantaggi di questi strumenti e i pericoli che possono celarsi.

L'azienda ha inoltre imposto una direzione etica e dal forte impatto sociale nella realizzazione del servizio ideato e costruito dagli studenti.



La scuola è il nostro  
passaporto per il futuro,  
poiché il domani appartiene  
a coloro che oggi si  
preparano ad affrontarlo.