

SCOPRI DI PIÙ!

Partecipare è semplice.



Scarica il Regolamento e tutti i documenti utili per presentare l'idea innovativa della tua scuola.

Inquadra il QR code per scaricare il modulo di presentazione della candidatura e la scheda tecnica di progetto.

Regione Lombardia premia l'innovazione a scuola

FINO AL 30 SETTEMBRE PARTECIPA ANCHE TU

AL "PREMIO LOMBARDIA È RICERCA" PER STUDENTI

Proponi il tuo progetto:
in palio 45 mila euro



Regione
Lombardia

Il "Premio Lombardia è Ricerca" per studenti è rivolto ad alunni/e delle scuole superiori (secondarie di secondo grado), statali e paritarie e alle istituzioni del secondo ciclo di istruzione e formazione professionale.

Il riconoscimento va a idee/proposte progettuali per l'eventuale realizzazione di prototipo innovativo funzionante, su tematiche stabilite dal Premio.

Il "Premio Lombardia è Ricerca" per studenti 2022 ha per tema "Computer Science per la sicurezza, il benessere e la crescita sostenibile"

15 mila euro | Primo classificato

10 mila euro | Secondo classificato

5 mila euro | Terzo classificato

Altri 5 mila euro saranno assegnati a ciascuno dei tre istituti da cui provengono i progetti vincitori, per materiali e/o strumenti per attività didattiche.

Ogni istituto può presentare al massimo un progetto, riferito all'anno scolastico 2021/2022, elaborato da un gruppo di almeno due alunni.

Le candidature vanno inviate entro venerdì 30 settembre 2022

Le candidature vanno inviate a premiostudenti@regione.lombardia.it, usando il modulo di presentazione della candidatura e la scheda tecnica di progetto.

I progetti candidati possono riguardare, a titolo di esempio:

- sviluppo di app**, eventualmente collegate a wearables, per migliorare la vita anche a chi è in condizione di fragilità o disabilità
- sistemi basati su Intelligenza Artificiale** per l'istruzione o per una didattica più inclusiva
- sistemi robotici autonomi o semi-autonomi** (inclusi droni) per migliorare le condizioni di vita e benessere nei luoghi di lavoro
- applicazioni degli algoritmi di "sentiment analysis" o "emotion recognition"**, combinati con sistemi di riconoscimento del testo, per bloccare contenuti potenzialmente dannosi o fraudolenti
- giochi, applicazioni o "personal robots"** a supporto di soggetti fragili

> Per sapere di più sulla tipologia di progetti ammissibili consulta il Regolamento