

# Quando l'arte e la passione si uniscono alla Tecnologia

Progetto professionale tecnologico: cnc (controllo numerico computerizzato).



Quest'anno la 4° G del percorso professionale, grazie agli innovativi Laboratori Tecnologici dell'istituto, ha realizzato manufatti che uniscono competenze di vari settori: meccatronici, elettropneumatici, e progettuali. Partendo dalla progettazione, passando per la stesura dell'elaborato, fino alla programmazione iso, attraverso l'innovativo centro di lavoro computerizzato a controllo numerico, che rappresenta il cuore della quarta rivoluzione industriale, anche detta INDUSTRIA 4.0.

*Calzi*

*Prof.*

*Donatello*



---

## **Concorso nazionale “Il Centenario del Vittoriale degli Italiani”**

In data 26/05/2022, l'istituto IIS Cerebotani, ha partecipato al concorso “**Il Centenario del Vittoriale degli Italiani**”, un progetto didattico promosso nelle scuole di ogni ordine e grado, finalizzato alla conoscenza di questo importante museo e coadiuvato dalla prof.ssa *Miria Dal Zovo*.

Hanno partecipato gli studenti *Alex Grab* e *Davide Tavelli* della classe 3°E presentando un progetto composto da **10 NFT** (Non-Fungible-Token), raffiguranti le opere ed i luoghi del Vittoriale e gli studenti *Andrea Opipari* e *Enrico Zeneri* della classe 4°Q che hanno presentato l'idea di un **Vittoriale domotizzato**. I due progetti hanno riscosso attenzione e soddisfazione da parte degli organizzatori che si sono

complimentati per il lavoro svolto, le referenti del progetto inoltre hanno rivolto una **menzione speciale** per le idee innovative profuse dai partecipanti.



*“Per tutta la vita D’Annunzio si circondò di levrieri, alani e molossi: da quello che probabilmente fu il più amato, il levriero Danzetta, a Krissa e Zan Zan, i cui nomi si leggono ancora sulle lapidi in fondo al giardino. Le tracce di questo amore le ho ritrovate ovunque durante la mia visita dei giardini del Vittoriale.”*

---

**Il gran finale di Da Vinci 4.0 incorona i ragazzi di Sciurus e il muschio «mangia**

**smog»**



Sull'edizione del 1 giugno 2022 del **Giornale di Brescia**:

La finale della competizione hi-tech tra le scuole superiori bresciane è andata in scena all'acciaiera Ori Martin. L'ultimo atto di una sfida avvincente, che quest'anno ha superato le edizioni precedenti per creatività e genialità dei progetti. Delle otto squadre in pista, la giuria di esperti ha assegnato l'oro ai ragazzi del **Cerebotani di Lonato**.

# Muschio divora-smog inventato dagli alunni

## Ecco gli innovativi progetti premiati dall'iniziativa «Da Vinci 4.0» del GdB

■ La finale della competizione hi-tech tra le scuole superiori bresciane è andata in scena all'acciaieria Ori Martin. L'ultimo atto di una sfida avvincente, che quest'anno ha superato

le edizioni precedenti per creatività e genialità dei progetti. Delle otto squadre in pista, la giuria di esperti ha assegnato l'oro ai ragazzi del Cerebotani di Lonato. **A PAGINA 34 E 35**

DA VINCI 4.0

DA VINCI 4.0



Alcune immagini della competizione. In alto: i ragazzi del Cerebotani di Lonato che hanno vinto il premio. In basso: i ragazzi del Muschio di Sarnonno che hanno vinto il premio di creatività.



Una foto del momento della consegna dei premi ai vincitori del concorso.



Un momento della competizione durante la quale i ragazzi presentano i loro progetti.



### Il gran finale di Da Vinci 4.0 incorona i ragazzi di Sciurus e il muschio «mangia smog»

**L'hackathon in Ori Martin è del team del Cerebotani che prevale sulle altre sette squadre partecipanti**

**Fiera della scienza**

**News**



Il Gran Finale di Da Vinci 4.0 si è svolto nella splendida cornice dell'acciaieria Ori Martin di Lonato. L'evento ha visto la partecipazione di oltre 100 studenti provenienti da diverse scuole superiori bresciane. La competizione ha messo alla prova le capacità creative e tecniche dei ragazzi, che hanno presentato progetti innovativi e originali. Il premio è stato assegnato al team del Cerebotani di Lonato, che ha presentato il progetto «Muschio mangia smog».

Il progetto «Muschio mangia smog» è stato ideato e realizzato da un gruppo di studenti del Liceo Scientifico di Sarnonno. Il progetto si basa sull'idea di creare un muschio artificiale capace di assorbire i gas serra e altri inquinanti presenti nell'aria.

**Una missione d'urto**

Il progetto «Muschio mangia smog» è stato ideato e realizzato da un gruppo di studenti del Liceo Scientifico di Sarnonno. Il progetto si basa sull'idea di creare un muschio artificiale capace di assorbire i gas serra e altri inquinanti presenti nell'aria. Il muschio artificiale è stato creato utilizzando alghe e batteri geneticamente modificati. Il progetto è stato presentato durante la finale di Da Vinci 4.0 e ha vinto il premio di creatività.

Il progetto «Sciurus» è stato ideato e realizzato da un gruppo di studenti del Liceo Scientifico di Lonato. Il progetto si basa sull'idea di creare un robot capace di navigare in ambienti complessi e risolvere problemi.

**Una missione d'urto**

Il progetto «Sciurus» è stato ideato e realizzato da un gruppo di studenti del Liceo Scientifico di Lonato. Il progetto si basa sull'idea di creare un robot capace di navigare in ambienti complessi e risolvere problemi. Il robot è stato creato utilizzando un microcontrollore e sensori. Il progetto è stato presentato durante la finale di Da Vinci 4.0 e ha vinto il premio di tecnologia.

Il progetto «Cerebotani» è stato ideato e realizzato da un gruppo di studenti del Liceo Scientifico di Lonato. Il progetto si basa sull'idea di creare un robot capace di risolvere problemi complessi.

**Una missione d'urto**

Il progetto «Cerebotani» è stato ideato e realizzato da un gruppo di studenti del Liceo Scientifico di Lonato. Il progetto si basa sull'idea di creare un robot capace di risolvere problemi complessi. Il robot è stato creato utilizzando un microcontrollore e sensori. Il progetto è stato presentato durante la finale di Da Vinci 4.0 e ha vinto il premio di tecnologia.

### «Siamo senza parole: è stata l'edizione più bella di sempre»

**Sponsor e partner del progetto entusiasti dei lavori proposti e dell'impegno degli studenti**

**I commenti**

**Chiara Zucchi, Coordinatrice Scuole**

**Roberto Vadi, Banca Valsabbina**

**Margherita Biondi, Maturità Marketing**

**Fabrizio Biondi, Cerebotani**

Il Gran Finale di Da Vinci 4.0 è stato un evento eccezionale, che ha permesso di scoprire le capacità creative e tecniche degli studenti bresciani. I progetti presentati sono stati originali e innovativi, e hanno dimostrato un alto livello di impegno e dedizione. I giudici sono rimasti impressionati dalla qualità dei lavori e dall'entusiasmo dei ragazzi.

Il Gran Finale di Da Vinci 4.0 è stato un evento eccezionale, che ha permesso di scoprire le capacità creative e tecniche degli studenti bresciani. I progetti presentati sono stati originali e innovativi, e hanno dimostrato un alto livello di impegno e dedizione. I giudici sono rimasti impressionati dalla qualità dei lavori e dall'entusiasmo dei ragazzi.

Il Gran Finale di Da Vinci 4.0 è stato un evento eccezionale, che ha permesso di scoprire le capacità creative e tecniche degli studenti bresciani. I progetti presentati sono stati originali e innovativi, e hanno dimostrato un alto livello di impegno e dedizione. I giudici sono rimasti impressionati dalla qualità dei lavori e dall'entusiasmo dei ragazzi.

Il Gran Finale di Da Vinci 4.0 è stato un evento eccezionale, che ha permesso di scoprire le capacità creative e tecniche degli studenti bresciani. I progetti presentati sono stati originali e innovativi, e hanno dimostrato un alto livello di impegno e dedizione. I giudici sono rimasti impressionati dalla qualità dei lavori e dall'entusiasmo dei ragazzi.

Il Gran Finale di Da Vinci 4.0 è stato un evento eccezionale, che ha permesso di scoprire le capacità creative e tecniche degli studenti bresciani. I progetti presentati sono stati originali e innovativi, e hanno dimostrato un alto livello di impegno e dedizione. I giudici sono rimasti impressionati dalla qualità dei lavori e dall'entusiasmo dei ragazzi.

Il Gran Finale di Da Vinci 4.0 è stato un evento eccezionale, che ha permesso di scoprire le capacità creative e tecniche degli studenti bresciani. I progetti presentati sono stati originali e innovativi, e hanno dimostrato un alto livello di impegno e dedizione. I giudici sono rimasti impressionati dalla qualità dei lavori e dall'entusiasmo dei ragazzi.

Il Gran Finale di Da Vinci 4.0 è stato un evento eccezionale, che ha permesso di scoprire le capacità creative e tecniche degli studenti bresciani. I progetti presentati sono stati originali e innovativi, e hanno dimostrato un alto livello di impegno e dedizione. I giudici sono rimasti impressionati dalla qualità dei lavori e dall'entusiasmo dei ragazzi.

Il Gran Finale di Da Vinci 4.0 è stato un evento eccezionale, che ha permesso di scoprire le capacità creative e tecniche degli studenti bresciani. I progetti presentati sono stati originali e innovativi, e hanno dimostrato un alto livello di impegno e dedizione. I giudici sono rimasti impressionati dalla qualità dei lavori e dall'entusiasmo dei ragazzi.

Il Gran Finale di Da Vinci 4.0 è stato un evento eccezionale, che ha permesso di scoprire le capacità creative e tecniche degli studenti bresciani. I progetti presentati sono stati originali e innovativi, e hanno dimostrato un alto livello di impegno e dedizione. I giudici sono rimasti impressionati dalla qualità dei lavori e dall'entusiasmo dei ragazzi.

Il Gran Finale di Da Vinci 4.0 è stato un evento eccezionale, che ha permesso di scoprire le capacità creative e tecniche degli studenti bresciani. I progetti presentati sono stati originali e innovativi, e hanno dimostrato un alto livello di impegno e dedizione. I giudici sono rimasti impressionati dalla qualità dei lavori e dall'entusiasmo dei ragazzi.

Il Gran Finale di Da Vinci 4.0 è stato un evento eccezionale, che ha permesso di scoprire le capacità creative e tecniche degli studenti bresciani. I progetti presentati sono stati originali e innovativi, e hanno dimostrato un alto livello di impegno e dedizione. I giudici sono rimasti impressionati dalla qualità dei lavori e dall'entusiasmo dei ragazzi.

Il Gran Finale di Da Vinci 4.0 è stato un evento eccezionale, che ha permesso di scoprire le capacità creative e tecniche degli studenti bresciani. I progetti presentati sono stati originali e innovativi, e hanno dimostrato un alto livello di impegno e dedizione. I giudici sono rimasti impressionati dalla qualità dei lavori e dall'entusiasmo dei ragazzi.

Il Gran Finale di Da Vinci 4.0 è stato un evento eccezionale, che ha permesso di scoprire le capacità creative e tecniche degli studenti bresciani. I progetti presentati sono stati originali e innovativi, e hanno dimostrato un alto livello di impegno e dedizione. I giudici sono rimasti impressionati dalla qualità dei lavori e dall'entusiasmo dei ragazzi.

Il Gran Finale di Da Vinci 4.0 è stato un evento eccezionale, che ha permesso di scoprire le capacità creative e tecniche degli studenti bresciani. I progetti presentati sono stati originali e innovativi, e hanno dimostrato un alto livello di impegno e dedizione. I giudici sono rimasti impressionati dalla qualità dei lavori e dall'entusiasmo dei ragazzi.

---

# Al Cerebotani il 1° classificato al GdB Da Vinci 4.0

La terza edizione dello hackaton del Giornale di Brescia, il **Da Vinci 4.0**, se la aggiudica il nostro Istituto con la squadra **Sciurus** che con il progetto e il prototipo del **totem mangia CO<sub>2</sub>** ottiene il primo posto.

Al secondo posto il Liceo "Ven. A. Luzzago" di Brescia e al terzo l'Istituto Tecnico "Primo Levi" di Lumezzane.



Il servizio sulla premiazione al TG di TELETUTTO:



*La redazione*

---

## **I benefit della transizione digitale**

La redazione condivide il video realizzato da parte di un piccolo gruppo di studenti della classe 3<sup>a</sup>H per il concorso "L'Europa è nelle tue mani", con il supporto e la supervisione della prof.ssa Gallerini: "**I benefit della transizione digitale**". Pur non avendo vinto, i ragazzi sono stati molto bravi e si sono davvero impegnati!

La **Transizione Digitale** ha come obiettivo la realizzazione di un'amministrazione digitale e aperta, che offra servizi pubblici digitali facilmente utilizzabili, sicuri e di qualità, tali da garantire una relazione trasparente e aperta con i cittadini. Il video riguardante la transizione digitale

spiega i benefici creati da essa in modo semplice e ci fa capire come questa possa alterare le normali routine quotidiane spesso semplificandole o velocizzandole.

I manga presenti nel video sono stati disegnati da Gian Lucca Lanfranchi.

*Classe 3<sup>a</sup>H, coordinata dalla prof.ssa Paola Bertulli*

---

**Una grande soddisfazione:  
P.C.T.O. alla CRG**



Mi chiamo Jacopo Zaniboni, vivo a Desenzano, e frequento la classe 3<sup>a</sup> M dell'indirizzo meccanica e mecatronica. Ho una passione sconfinata per i motori e per le gare

automobilistiche, per questo non ho avuto esitazioni quando il prof. Marchione mi ha proposto la vicina CRG per lo svolgimento del P.C.T.O. L'azienda è tra le più prestigiose e importanti del mondo del kart, la CRG è conosciuta in tutto il mondo per il suo racing team che ha visto passare campioni della Formula 1 come Hülkenberg, Rosberg, Hamilton e Verstappen. Questa esperienza però non è iniziata con il piede giusto: il primo giorno mi è stata assegnata la produzione di pezzi attraverso le macchine a controllo numerico. Le ore non passavano mai! Sempre le stesse azioni, sempre gli stessi pezzi...

Non potevo stare 3 settimane così! La sera tornato a casa contattai subito il mio tutor, il prof. Marchione, spiegandogli la situazione. Lui si è attivato immediatamente chiamando di persona la responsabile aziendale dell'alternanza scuola-lavoro. Il giorno seguente la responsabile, Gabriella, è venuta da me, dicendomi che dalla settimana dopo potevo andare nell'ufficio tecnico. Quella notizia fu come una botta di adrenalina che mi ha permesso di superare anche quell'interminabile giornata. Arrivati al terzo giorno però, il mio morale si era nuovamente abbassato, non ce la facevo più, non aspettavo altro che arrivasse l'ora di tornare a casa. Tra un pezzo e l'altro iniziai ad esplorare l'azienda, e con gran stupore mi ritrovai in un reparto pieno di motori! Con un po' di ansia ma anche con tanta determinazione sono andato dal signor. Tinini, titolare dell'azienda, al quale ho chiesto di poter sperimentarmi in qualcosa di diverso, visto il mio interesse. Probabilmente ha percepito qualcosa di particolare nei miei occhi, nel mio atteggiamento, perché mi ha proposto di andare nel settore dedicato ai motori da competizione!

Qui lavora Marco Piu, un veterano della CRG, un preparatore espertissimo che mi ha preso sotto la sua ala protettrice. È nato così un rapporto di lavoro, ma anche di simpatia e condivisione della passione che ha permesso a me di imparare i

segreti del mestiere e a lui di avere un allievo interessato ed attento. Sono restato con lui e con il suo apprendista Pietro per tutta la durata restante dello stage. Non abbastanza contento di ciò che ero riuscito ad ottenere, tutti i pomeriggi quando il reparto motori chiudeva, ho avuto la possibilità di salire all'ufficio tecnico di progettazione, dove ho trovato persone che mi hanno coinvolto nei loro progetti, come David De Regibus ex professore del nostro istituto.



Sono molto felice di questa esperienza, ma lo sarò ancora di più quando andrò sulla pista per controllare le telemetrie e vedere in azione i kart che, anche se in piccola parte, ho

contribuito a realizzare! Invito tutti a fare come me: è molto importante essere testardi, non abbattersi e rassegnarsi di fronte alle difficoltà, perché è solo con la forza di volontà che si possono raggiungere gli obiettivi e i traguardi che desiderate. Non mollate, non smettete di combattere e lottare per arrivare dove volete, senza perdervi d'animo mai!

*Jacopo Zaniboni, 3<sup>a</sup> M*



# Il Cerebotani su TeleTutto per il GdB Da Vinci 4.0

GdB Da Vinci 4.0 è il progetto del **Giornale di Brescia** dedicato agli istituti superiori di Brescia e provincia. Con focus su **tecnologia, automazione e robotica**, GdB Da Vinci 4.0 torna nelle scuole per trasmettere ai ragazzi la **cultura del digitale** con l'obiettivo di creare competenze utili per affrontare il mondo del lavoro.



Il servizio è andato in onda **VENERDÌ ALLE 20:15**

Conduttore: **FRANCESCA ROMAN**

Clicca sull'immagine per andare sulla pagina di TT-play per vedere il servizio:



# Da Vinci 4.0 è tornato nelle scuole per conoscere il digitale dal vivo

28

Venerdì 28 gennaio 2022 - GIORNALE DI BRESCIA

DA VINCI 4.0

## Da Vinci 4.0 è tornato nelle scuole per conoscere il digitale dal vivo

### La prima tappa della sfida al Cerebotani di Lonato Temporelli: «Un'emozione poter rivedere i ragazzi»

#### Il progetto

Francesca Roman

■ Al Cerebotani di Lonato si era chiusa, con la vittoria e un secondo posto, la scorsa edizione del Da Vinci 4.0. E dal Cerebotani di Lonato sono ripartiti gli incontri, in presenza, del divulgatore scientifico Massimo Temporelli che quest'anno raggiungerà sei scuole bresciane con la nostra sfida tecnologica. Il racconto della primogiornata è in programma stasera alle 20.15 in uno speciale su Teletutto.

«Tornare in classe è un'emozione gigantesca» assicura il fondatore di

The FabLab appena entrato nell'aula magna dell'istituto tecnico gardesano, che per l'hackathon 2022 schiera ben tre team, per un totale di 34 studenti. Alcuni con le idee già molto chiare sul progetto da realizzare.

**Curiosità.** Con sé Temporelli ha alcuni prototipi tecnologici: oggetti stampati in 3D, una mano robotica, un orsetto di peluche con un rivelatore per

il fumo e il relativo stampo, oltre alla famosa maschera da sub della Decathlon convertita in respiratore durante la prima ondata della pandemia: il progetto Easy Covid-19. Sono tecnologie che incuriosiscono i giovani studenti, non meno dello scanner o della stampante 3D che in seguito avranno modo di provare. «Questo progetto è una palestra per allenarsi al futuro - assicura il divulgatore scientifico -. La competizione è un elemento fondamentale della vita, soprattutto del business». A Giulia De Martini, head of research di The FabLab (che organizza

il progetto insieme a GdB e Talent Garden), spetta così il compito di ricapitolare tempi e modalità dell'hackathon, che ha come missione la riduzione dell'impatto dell'uomo sull'ambiente.

**Le regole.** «Oltre al tour di Massimo nelle scuole - ricorda Giulia -, avremo quattro appuntamenti digitali, che corrispondono alle tappe del design thinking: define, ideate, make e test. A ogni rilascio di contenuti sul portale [www.davinci40.it](http://www.davinci40.it), più o meno ogni tre settimane da fine gennaio a inizio aprile, corrisponderà un momento



Foto di gruppo. La scuola gardesana partecipa al progetto con tre squadre e ben 34 studenti



La lezione. Massimo Temporelli ha portato con sé molte tecnologie digitali per mostrarle agli studenti

di confronto via Zoom, in cui saremo a disposizione dei ragazzi per aiutarli a realizzare il miglior prototipo possibile».

Non essendo ancora stati resi noti i riconoscimenti in palio, è Giulia a chiedere agli studenti cosa vorrebbero vincere. «Visitare alcune aziende si sente rispondere dalla platea. «Le aziende stanno aspet-

tando questi ragazzi - aveva affermato poco prima, quasi a voler anticipare i desideri dei giovani, Laura Galliera, responsabile dell'associazione per Education e Capitale Umano -, che porteranno idee e competenze nuove, non solo tecniche ma anche di approccio». Al Cerebotani del resto, dove sono attivi

quattro indirizzi di studio (Meccanica, Elettronica, Informatica e Chimica), sanno bene quanto sia importante la pratica. «Il nostro istituto investe molto sui laboratori - assicura il professor Massimiliano Masetti -. Una componente importante per formare le competenze necessarie a questi profili professionali». //

#### I PROTAGONISTI



**Daniele.**

Abbiamo pensato di utilizzare pannelli mangia CO<sub>2</sub>.



**Alfredo.**

Vorremmo creare un'app-coach per ridurre l'impatto ambientale.



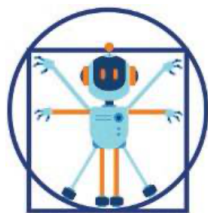
**Nicola.**

Ci incuriosisce l'energia solare ma stiamo ancora riflettendo.



**Prof. Massimiliano Masetti.**

I ragazzi possono confrontarsi con una sfida reale e concreta.



---

# Music and Movies: can we learn English?



Chi l'ha detto che imparare una lingua debba richiedere noia e stress? Il corso tenuto nell'ultima settimana di agosto dal prof. Alves, con la collaborazione e la partecipazione del prof. Caioli, ha dimostrato il contrario: si può imparare una lingua o migliorarne la conoscenza divertendosi e rilassandosi. Per giorni, infatti, una quindicina fra ragazzi e ragazze, alunni del nostro istituto, si sono ritrovati la mattina per seguire il corso R-estate al Cerebotani potenziando l'inglese nel laboratorio informatico. Lo scopo delle trenta ore del corso era di implementare soprattutto la conoscenza dell'inglese parlato attraverso l'ascolto di canzoni e la visioni di film in lingua originale. Così in serene mattinate sono state ascoltate canzoni contemporanee, come la struggente Lost boy o evergreen come l'immortale Sound of silence. I partecipanti al corso non si sono limitati ad ascoltare le canzoni sviscerandone i testi, ma sono stati spinti a scatenare la loro creatività, rielaborando le

canzoni, proponendo testi alternativi, sostituendo le parole originali con sinonimi; sotto la sapiente guida del prof. Alves, inoltre, hanno approfondito alcune tematiche storiche o sociali inerenti ai brani ascoltati, come ad esempio la questione irlandese legata alla canzone degli U2 Sunday Bloody Sunday, scritta per ricordare l'uccisione di undici manifestanti irlandesi ad opera dei paracadutisti inglesi. Ma c'è dell'altro: grazie alla presenza di ottimi musicisti fra i docenti e i partecipanti si è cantato insieme What a wonderful world (con tante scuse a Louis Armstrong e anche ai Ramones). Esaurita la parte musicale siamo passati alla visione dei film, cominciando da un classico come Dead poets society, con Robin Williams nei panni del carismatico professor John Keating e proseguendo con film più recenti come In time o film di grande impegno civile nonché di alto livello come Mississippi Burning. Anche in questo caso la visione del film non è stata solo un mezzo di miglioramento dell'inglese ma anche un pretesto per approfondire tematiche storico sociali. Naturalmente i ragazzi sono stati sollecitati ad una partecipazione attiva discutendo – rigorosamente in inglese e senza pronunciare una parola in italiano pena un'occhiataccia del prof. Alves – sul film e sulle tematiche affrontate. I dodici alunni e le tre alunne partecipanti hanno lavorato in maniera seria e partecipe, creando un bel gruppo collaborativo e divertito, tanto più ammirevole in quanto i ragazzi hanno sacrificato le ultime mattine estive per tornare in anticipo fra le mura scolastiche ma come ha detto uno di loro “se la scuola fosse tutta così sarebbe un piacere!”. A volte imparare può essere divertente.



*Who said that learning a language must be boring and stressful? The course held in the last week of August by prof. Alves, with the collaboration and participation of prof. Caioli, has shown the opposite: you can learn a language or improve your knowledge while having fun and relaxing. For 9 days, in fact, about fifteen boys and girls, pupils of our school, met in the morning to follow the "R-Estate" course at Cerebotani, improving their English skills in the computer lab. The aim of the thirty hours of the course was to implement above all the knowledge of spoken English by listening to songs and watching films in the original language.*

*This way, for a few quiet mornings contemporary songs were listened to, such as the touching Lost boy or timeless songs such as the immortal Sound of Silence. The participants in the course did not just listen to the songs and examine the lyrics, but were encouraged to unleash their creativity, reworking the songs, proposing alternative lyrics, replacing the original words with synonyms; under the wise guidance of prof. Alves, we also explored some historical or social issues inherent to the songs we heard, such as the Irish question linked to the U2 Sunday Bloody Sunday song, written to remember the killing of eleven Irish activists by British paratroopers. But there's something more to say: thanks to the*

*presence of excellent musicians among teachers and participants, What a wonderful world was sung together (with many apologies to Louis Armstrong and also to the Ramones). Once the musical part was consumed, we moved on to watching films, starting with a classic like Dead Poets Society, with Robin Williams in the role of the charismatic professor John Keating, continuing with more recent films such as In Time or films of great civil commitment as well as high-level such as Mississippi Burning. In this case too, watching the film was not only a means of improving English but also a pretext for deepening historical and social issues. Naturally, the students were encouraged to actively participate by discussing – strictly in English and without uttering a word in Italian, under penalty of a dirty look from prof. Alves – on the film and on the issues addressed. The twelve boys and three girls worked in a serious and participatory way, creating a nice collaborative and fun group, all the more admirable as the students sacrificed the last summer mornings to return early within the school walls but as one of them said: “if the school were all like this it would be a pleasure!”. Sometimes learning can be fun.*

proff. Ricardo Alves, Paolo Caioli

---

## **Ludendo docere (o anche cantando)**

Il professor Alves Araujo Ricardo ha sperimentato con successo una ‘nuova’ forma di apprendimento nella classe 2<sup>a</sup>Q del liceo quadriennale, presso il nostro IIS Cerebotani, dove insegna lingua inglese. Convinto sostenitore della teoria di

Chomsky, ovvero sulla innata potenza comunicativa del linguaggio, ha coinvolto gli studenti in una *lectio* di inglese attraverso la musica e il canto. Accompagnandosi con la chitarra, coadiuvato da uno studente che suona il sassofono, ha cantato con la classe la famosa canzone 'Vincent' di Don Mclean (nota anche come "Starry night"), gli studenti dapprima stupiti e poi invogliati dal docente, hanno cantato all'unisono il bellissimo pezzo musicale. Cio` che colpisce è la spontaneità e l'ottimo risultato ottenuto senza aver fatto prove in precedenza. Il video rende certamente piu` delle parole l'importanza della trasversalità nell'insegnamento-apprendimento ma anche l'entusiasmo che gli studenti mostrano se adeguatamente stimolati. Ecco allora il video che testimonia questo inedito esperimento. Buona visione.

*prof. Domenico Marchione*