

# 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 rilevatore 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.

