

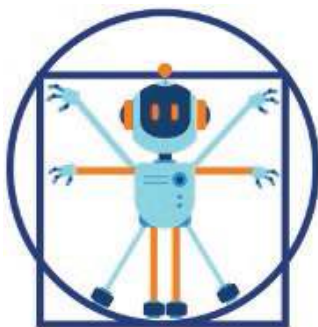
# Oro e argento per il Cerebotani, sul podio sale anche il Cfp Vantini

## Il progetto al primo posto è StanDad: un braccio meccanico che facilita l'interazione con i docenti

### L'hackathon

Stefano Martinelli

■ L'edizione online dell'hackathon di Da Vinci 4.0 ha il suo vincitore. Dopo una lunga seduta in «camera di consiglio» virtuale la giuria, formata da rappresentanti di Giornale di Brescia, The FabLab, Confindustria Brescia, Banca Valsabbina, Talent Garden e Giustacchini Printing, ha incoronato la squadra «Tecno Elite» dell'istituto tecnico Luigi Cerebotani di Lonato del Garda. Originalità e realizzabilità dell'idea, utilizzo di tecnologie, funzionalità del prototipo e presentazione e comunicazione del progetto sono stati i parametri che hanno permesso alla squadra, una delle undici iscritte provenienti da sei scuole bresciane, di guadagnarsi l'alloro. Sotto la guida del professor Paolo Rossi, i quattro componenti di «Tecno Elite» (Singh Chattha Manpreet, Davide Gandini, Paolo Padovani e Gabriele Savoldi) hanno creato StanDad, uno strumento in grado di facilitare le lezioni a distanza sia per



gli alunni sia per il docente, consentendo quindi una migliore comprensione delle lezioni. Si tratta di un braccio robotizzato flessibile, maneggevole e controllabile da remoto grazie a un telecomando, che permette di sostenere uno smartphone o un tablet, necessari per filmare i movimenti di una lezione laboratoriale. La struttura è stata interamente stampata secondo le tecniche della digital manufacturing, con plastica in amido di mais al 100% riciclabile. A ciò si aggiunge l'applicazio-

ne di diversi software e di due servomotori controllati tramite il device Arduino. Questo progetto vale perciò il primo posto nell'edizione online dell'hackathon di Da Vinci 4.0 e anche un riconoscimento «materiale»: un kit per una classe per l'allestimento di un mini fab lab, che comprende una stampante 3D, un banco utensili ed elettronico per la fabbricazione digitale (di The FabLab, Campustore e Conrad).

**Il resto del podio.** Ma anche il secondo gradino del podio vede sventolare alta la bandiera del Cerebotani di Lonato. Il team «Hive» ha infatti colpito,

in particolar modo per la presentazione, la giuria. Si tratta di una web app concepita sia per le lezioni a distanza che in presenza, pensata come alternativa alle lavagne digitali oppure come supporto didattico per materiali sempre fruibili. Lo sviluppo ha richiesto l'utilizzo di tecnologie quali intelligenza artificiale, IoT, realtà aumentata e cloud computing. La squadra ha ottenuto per la propria scuola 10 tablet Mediacom SmartPad iYo 10 4G (Giustacchini printing). Terzo posto invece per il team «Heo» del Cfp Vantini di Rezzato. Acronimo di Help Each Other, cioè aiutarsi, il prototipo, apprezzato per l'originalità e la qualità della presentazione nonché per l'idea molto vicina alla vita degli studenti, consiste in un social network scolastico che di fatto virtualizza la vita di una classe fisica. Per loro Talent Garden ha pensato ad un corso di coding di mezza giornata. Ma i premiati non finiscono qui. La giuria ha infatti voluto riservare una menzione speciale alla squadra «Data 4 You» del liceo scientifico Luzzago, per aver saputo trovare una soluzione capace di gestire i dati della scuola in modo innovativo grazie ad un braccialetto, dotato di tag rfid, univoco per ciascuno studente e che ne verifica la presenza a scuola. Tutti i componenti del team riceveranno una copia del libro «Tutto d'un fiato» di Cristian Fracassi e una di «F\*\*\*ing genius» di Massimo Temporelli. Ma visto il grande livello di tutti i progetti c'è stata anche una sorpresa: i ragazzi dei quattro team premiati potranno tutti accedere al portale Carriere.it, dove sono presenti anche i corsi di formazione di Massimo Temporelli su stampa 3D e IoT. //



**Tecno Elite.** I primi classificati (Cerebotani di Lonato) con il professor Paolo Rossi



**Hive.** Anche sul secondo gradino del podio salgono gli studenti dell'istituto tecnico gardesano



**Heo (Help Each Other).** Medaglia di bronzo per la squadra del Cfp Vantini di Rezzato

## «Altissimo livello»: i lavori dei ragazzi stupiscono la giuria



**Data 4 You.** Menzione d'onore per il liceo Luzzago di Brescia

### L'apprezzamento

■ Undici progetti e oltre 80 ragazzi all'opera. Questo la giuria si è trovata dinanzi nel momento della decisione finale. Il compito di Nunzia Vallini (Giornale di Brescia),

Massimo Temporelli (The FabLab), Lorenzo Maternini (Talent Garden), Marco Libretti (InnexHub per Confindustria Brescia), Ruggero Valli (Banca Valsabbina) e Margherita Rozzini (Giustacchini Printing) non è stato semplice. Dopo le votazioni tutte le squadre erano vicinissime,

segno di un alto livello dei progetti sul fronte delle idee, della realizzazione e della comunicazione. Tant'è che si è deciso di assegnare anche una menzione d'onore. La distanza forzata a causa della pandemia non ha scoraggiato i ragazzi dei licei Carli e Luzzago, del Cfp Vantini e degli istituti tecnici Cerebotani, Tartaglia-Olivieri e Primo Levi, che si sono distinti per originalità e capacità pratica nel declinare i temi dell'hackathon: facilitazione dell'uso degli spazi della scuola, modi innovativi per trasferire i contenuti didattici e iniziative per conservare i valori di crescita personale e socialità venuti meno con la Dad.

Ardua la scelta della giuria, che grazie alla capacità di rappresentare il legame tra scuola e lavoro ha vagliato a fondo i progetti, tenendo conto delle caratteristiche delle proposte in funzione della tipologia della scuola. Nella prossima uscita sul GdB di venerdì 28 vi racconteremo le reazioni e le emozioni dei vincitori. // SMART

DIGITAL EDITION

GDB

DA VINCI 4.0  
A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Sponsored by

Banca Valsabbina

CONFINDUSTRIA Brescia

Technical partner

GIUSTACCHINI PRINTING

Powered by

tag

Talent Garden

THEFABLAB MAKE IT REAL