

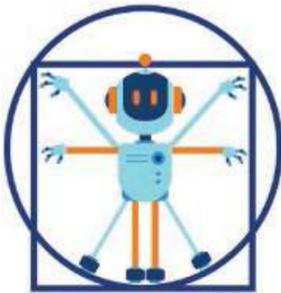
I campioni in carica lanciano la sfida «Terremo alto il nome del Cerebotani»

L'istituto di Lonato pronto al terzo hackathon. Il prof: «Useremo il mini fab lab»
Iscrizioni aperte fino al 15

I campioni

Francesca Roman

È l'istituto campione in carica, con ben due piazzamenti (primo e secondo posto) sul podio del Da Vinci 4.0 nell'edizione 2020-2021. E anche quest'anno l'Istituto di Istruzione Superiore Luigi Cerebotani di Lonato schiererà due squadre nel nuovo hackathon che prende il via tra pochi giorni. Si chiudono infatti il 15 dicembre le iscrizioni per le scuole e, in attesa di conoscere ufficialmente tutti i nomi dei team che nei prossimi mesi si daranno battaglia a suon di tecnologie, l'istituto gardesano racconta perché ha deciso di partecipare ancora all'iniziativa e come ha utilizzato i premi vinti nella passata edizione. A dare voce al Cerebotani è Massimiliano Masetti, docente di informatica e referente del progetto.



Campioni in carica. «È stata una grande soddisfazione ottenere il primo e il secondo posto lo scorso anno - sottolinea il professore -, perché ha dimostrato la preparazione e la voglia di mettersi in gioco dei nostri ragazzi».

Primi classificati erano stati gli studenti dell'indirizzo di Meccanica Paolo Padovani, Chatta Manpreet Singh, Davide Gandini e Gabriele Savoldi del team «Tecno Elite», che sotto la guida del professor Paolo Rossi aveva creato Standad, uno strumento in grado

di facilitare la didattica a distanza: 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.

«Come premio - ricorda Masetti - la scuola aveva ricevuto un kit per l'allestimento di un mini fab lab, con una stampante 3D e un banco utensili ed elettronico per la fabbricazione digitale, che è stato poi impiegato nella didattica di tutti i giorni». E chissà che non sia proprio con questa strumentazione che i successori dei «Tecno Elite» realizzeranno il loro progetto per l'hackathon di quest'anno.

Al secondo posto, invece, si erano piazzati i membri di «Hive» dell'indirizzo di Informatica, con una web app concepita sia per le lezioni a distanza sia in presenza, pensata come alternativa alle lavagne digitali oppure come supporto didattico per materiali sempre fruibili.

La squadra aveva ottenuto per la propria scuola dieci tablet Mediacom SmartPad iYo 10 4G. «Li avremmo voluti utilizzare per la nostra sessione di orientamento con le terze medie che si chiama Laboratorio - chiarisce il professore -, ma a causa della pandemia questo progetto è stato sospeso e i tablet sono quindi rimasti a disposizione dei docenti per diversi utilizzi».

Educazione hi-tech. «Il Da Vinci 4.0 - prosegue Masetti - è un



Tecno Elite. I ragazzi che hanno vinto la seconda edizione dell'hackathon organizzato dal GdB con The FabLab e Talent Garden



Da oggi. Entrano nel vivo le attività su www.davinciquattroptuzero.it



Hive. I secondi classificati sul palco della premiazione

progetto che ha molteplici pregi: è fortemente didattico, perché insegna a muoversi con creatività e competenza all'interno di regole prestabilite. Inoltre permette agli studenti di saggiare tecnologie che a scuola è difficile mettere in campo, consentendoci di valorizzare le nostre menti più brillanti».

La formula dunque, è sempre avvincente e calza a pennello con la filosofia scolastica del Cerebotani. «Forse in questo noi abbiamo una marcia in più - si espone il docente, ricordando come i team abbiano sempre lavorato quasi in completa autonomia, fatta salva la supervisione dei professori -, perché siamo abituati a occuparci di nuove tecnologie». //

Via alla terza edizione: si torna in aula e online

Phygital

Prendere il meglio delle due edizioni precedenti (l'una esclusivamente in presenza e l'altra necessariamente in digitale) e fonderle insieme.

È nata così la modalità «phygital» che caratterizza quest'anno il progetto Da Vinci 4.0: un'equilibrata distribuzione di attività in presenza e online, per combinare il buono del digitale e delle

attività nel mondo fisico. Da un lato ci saranno quindi le lezioni del fondatore di The FabLab Massimo Temporelli (un'ora di incontro in ogni scuola, in calendario da dicembre a marzo), che si è detto «felice di tornare in aula, perché quando gli uomini portano valore nel reciproco incontro, quello è un momento imprescindibile».

Dall'altro ci sarà il portale www.davinciquattroptuzero.it, su cui le squadre dovranno effettuare l'upload dei materiali relativi al pro-

prio progetto per concorrere all'hackathon e dove tra gennaio e aprile saranno caricati i contenuti formativi online del «design thinking», per accompagnare i ragazzi in un percorso di progettazione in quattro tappe: «define», «ideate», «make», «test», con momenti di confronto per eventuali domande.

Secondo la tabella di marcia, tra marzo e aprile è prevista infine la consegna dei progetti e a maggio la loro presentazione nel corso di «un piccolo festival della scienza», come l'ha definito Giulia De Martini, head of research di The FabLab: un evento di chiusura con tanto di premiazioni, che ci si augura di poter organizzare in presenza. // **FRA.RO.**

«Crediamo nel progetto e nel talento dei ragazzi»

Gli sponsor

Da Vinci 4.0 è un progetto del Giornale di Brescia dedicato agli istituti superiori di città e provincia, realizzato da tre anni in collaborazione con The FabLab e Talent Garden.

Non sarebbe però possibile metterlo in campo senza il sostegno, tra gli altri, di due importanti sponsor, Confindustria Brescia e Banca Valsabbina, che hanno creduto nell'ini-



Torchiani. Confindustria Brescia

ziativa sin dalla prima edizione.

«Riconosciamo in Da Vinci 4.0 i nostri stessi valori - ha affermato Elisa Torchiani, vice-presidente per l'education e il capitale umano di Confindustria Brescia -: innescare curiosità e conoscenze negli studenti, che sono leva per una crescita sostenibile». «Gli investimenti sui ragazzi tornano sempre indietro in termini di know-how e conoscenze» ha aggiunto Ruggero Valli, responsabile della comunicazione di Banca Valsabbina.

Da Vinci 4.0 può poi contare sulla collaborazione di alcuni partner tecnici, quali Giustacchini Printing, CampuStore e Carriere.it // **F.R.**

  		
<p>Sponsored by</p> 	<p>Technical partner</p> 	<p>Powered by</p> 
		