

DA VINCI 4.0



Riciclare è un gioco. L'idea degli Arditi 1 del Don Bosco



Elettronica. Gli I will do the best I can del Cerebotani

La photogallery dell'hackathon di Da Vinci 4.0: giornaledibrescia.it/brescia-e-hinterland



Arte e sostenibilità. La proposta degli Arditi 2 del liceo Don Bosco



Contro la siccità. Il progetto firmato da Tecno Elite 2.0 del Cerebotani



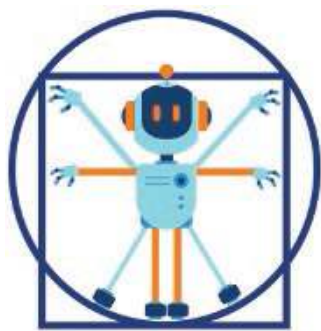
Foto di gruppo. Al termine dell'hackathon di Da Vinci 4.0

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

Francesca Roman



■ Sono venuti per vincere e le loro attese non sono state deluse. Il loro progetto si chiama «Mossion», un pannello tecnologicamente avanzato da posizionare nei centri urbani e nei luoghi in cui non è possibile piantare alberi: migliora l'aria assorbendo CO2 grazie alla presenza di una parete in muschio, attira a sé polveri sottili, raccoglie (tramite sensori) ed elabora dati sugli inquinanti.

È il team Sciurus dell'istituto tecnico Cerebotani di Lonato a guadagnarsi il gradino più alto del podio della terza edi-

zione di Da Vinci 4.0. Daniele De Marco, Matteo Mottinelli, Luca Masciali, Andrea Pollini, Gianluca Bazzoli, Michele Casari e Paolo Imbriani sono gli studenti che ieri mattina hanno alzato la coppa, o meglio il busto di Leonardo Da Vinci stampato in 3D. Ma soprattutto si sono aggiudicati il primo premio, un kit Arduino, messo a disposizione da Campustore. «Una vittoria al fotofinish - commenta Massimo Temporelli, fondatore di The FabLab, complimentandosi con tutti gli studenti per la qualità dei progetti -. È l'hackathon migliore di sempre».

Mostra e Dimostra. Si è conclusa così, con la piccola fiera della scienza denominata «Mostra e Dimostra» e ospitata nella sede dell'acciaieria Ori Martin, il progetto nato dall'intuizione del Giornale di Brescia in collaborazione con The FabLab e Talent Garden, pensato per creare un ponte tra scuola e aziende. Le otto squadre, provenienti da cinque superiori bresciani, avevano caricato online il proprio progetto entro il termine stabilito (2 maggio): ieri hanno mostrato ai giurati i prototipi. L'hackathon di quest'anno richiedeva di idea-

re un dispositivo tecnologico o un'opera d'arte utilizzando la tecnologia per contribuire a sensibilizzare sull'ambiente e a ridurre l'impatto dell'uomo su di esso.

Il podio. Dietro al team Sciurus si è piazzata la squadra del liceo Luzzago di Brescia, i Back to the Green, con il prototipo «To Be To Care», app che raccoglie segnalazioni sui luoghi interessati dall'abbandono dei rifiuti e che prevede un'installazione artistica che li riqualifica. Un progetto che si è già concretizzato a Cazzago San Martino e che è valso agli studenti 15 tablet offerti da Giustacchini Printing. Il terzo posto, infine, lo ha conquista-

to il team Teknomech del Primo Levi di Lumezzane con «Sesamo»: un cestino composto da più sezioni separate, che si aprono automaticamente in base al rifiuto che l'utente sta per conferire. Si sono aggiudicati il sensore smart Fybra (The FabLab), per misurare la qualità dell'aria in aula. Una menzione speciale è stata poi conferita al «Dr. Paddy» dei Tuxedo Penguins del liceo Guido Carli di Brescia. Tutti gli studenti che hanno preso parte al Da Vinci 4.0, inoltre, hanno ricevuto in dono dal presidente dell'Editoriale Bresciano Pier-

paolo Camadini un abbonamento quadrimestrale al GdB. «Credete nella vostra creatività - commenta il presidente -, siate pronti a interpretare con entusiasmo e determinazione

le vostre sensibilità, ma anche a rimboccarvi le maniche». «Questo è un punto di partenza - conclude Nunzia Vallini, direttore del Giornale di Brescia -: vorremmo darvi la possibilità di presentare i vostri lavori nella manifestazione Futura di ottobre, dove potrete incontrare il mondo dell'impresa bresciana e far conoscere il vostro progetto». //

IL COMMENTO

In quanto a consapevolezza su ambiente e tecnologia i giovani hanno solo da insegnare agli adulti

IL FUTURO È LORO ED È IN OTTIME MANI

Stefano Martinelli · s.martinelli@giornaledibrescia.it

Come si fa a temere il futuro dopo una mattinata così? Al di là dei progetti proposti dalle otto squadre, tecnologicamente e concettualmente di altissimo livello, oltre all'impegno e alla concentrazione espressi dagli studenti, l'hackathon finale di Da Vinci 4.0 sarà un evento (nel più pieno senso della parola) che tutti i presenti non scorderanno mai. Le ragazze e i ragazzi lo ricorderanno per motivi che solo loro potrebbero elencare, gli organizzatori, i partner e

gli sponsor, di ben altra età anagrafica rispetto ai componenti dei team, per una sensazione che è stato impossibile non percepire: l'ottimismo. Lo hanno comunicato le idee e i prototipi per un mondo più sostenibile, trasparente da ogni gesto o parola dei giovanissimi radunati sotto il tetto di Ori Martin. Ottimismo che significa fiducia nel futuro, nelle potenzialità del territorio bresciano e degli studenti che presto saranno cittadini, lavoratori, donne e uomini del

domani. Nelle loro menti c'è molta più chiarezza sulle sfide che ci attendono di quanta possa essercene in quelle delle persone adulte che li hanno osservati, giudicati e consigliati. Una consapevolezza radicata nella loro generazione, la certezza che la tecnologia è una compagna di viaggio che può migliorare la vita delle persone e che l'ambiente è da proteggere con ogni sforzo e ad ogni costo. E per noi la sicurezza che il futuro è in buone, anzi ottime mani.



DA VINCI 4.0



Nft e ambiente. Argento per il team Back to the green del liceo Luzzago



Raccolta differenziata. Terzo posto per Teknomech del Primo Levi

GDB

DA VINCI 4.0

A SCUOLA PER FARE IMPRESA

<p>Sponsored by</p> <p>Banca Valsabbina</p>	<p>Technical partner</p> <p>GIUSTACCHINI PRINTING</p>	<p>Powered by</p> <p>tag Talent Garden</p>
<p>CONFINDUSTRIA Brescia</p>	<p>carriere.it</p>	<p>THEFABLAB MAKE IT REAL</p>



Premiazione. I vincitori di Scirus con Carolina de Miranda di Ori Martin

LA GIURIA



Massimo Temporelli.
The FabLab.



Cristina Zanini.
Confindustria Brescia.



Ruggero Valli.
Banca Valsabbina.



Margherita Rozzini.
Giustacchini Printing.



Fabrizio Rimoldi.
Campustore.

«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

«Sono progetti che hanno lasciato tutti a bocca aperta quelli della terza edizione del Da Vinci 4.0. Per qualità ma soprattutto per applicabilità. «Sono prototipi assolutamente straordinari e attuabili - commenta Elisa Torchiani, vicepresidente di Confindustria Brescia per il Capitale umano, anche quest'anno al fianco degli studenti che si sono cimentati nel nostro hackathon -. Mi auguro che possano essere davvero realizzati. Per il loro futuro ma soprattutto per il nostro».

Entusiasta anche Ruggero Valli, responsabile della comunicazione di Banca Valsabbina, altro sponsor storico del Da Vinci 4.0. «È stata un'edizione ben al di sopra delle mie aspettative - assicura -. I progetti sono tutti super interessanti e mi sembra che i ragazzi, dopo due anni di vuoto, ci abbiano messo il triplo dell'impegno. Il clima competitivo è stato un valore aggiunto».

Orgoglioso di essere partner del Da Vinci 4.0 anche Davide Danesi, amministratore delegato di Giustacchini Printing: «Riteniamo fondamentale supportare le scuole del territorio e la loro volontà di innovazione - assicura Danesi -. Così potremo attingere alle loro idee e innestare nelle nostre aziende». «È stato bellissimo

e lo scarto tra le squadre è stato davvero minimo. «Sono stupita, e non è banale - assicura Cristina Zanini, responsabile dell'Area Sviluppo di Impresa, Europa e Innovazione di Confindustria Brescia e direttore generale di InnexHub -. Non mi aspettavo già così tanta capacità, i ragazzi hanno guardato alla sfida con occhio pulito e fresco». E Margherita Rozzini dell'ufficio marketing di Giustacchini Printing, rivolgendosi ai ragazzi, aggiunge: «So cosa avete passato negli ultimi due anni, e comunque sia andata avete vinto tutti perché vi siete rimessi in gioco e siete ripartiti».

«È stata l'edizione più bella di sempre - conclude Giulia De Martini, head of research di The FabLab -. Scommetto che per i ragazzi questa esperienza sarà come un seme che germoglierà a lungo nel tempo». // **FR. RO.**



Peluche interattivo. Menzione d'onore per Tuxedo penguins del Carli



Esultanza. I ragazzi del Cerebotani all'annuncio del primo posto