

BRESCIA E PROVINCIA

Da Vinci 4.0 «sfida» gli studenti a ripensare gli spazi pubblici

A Fabbrica del Futuro presentata ai professori la quinta edizione del progetto del GdB

Scuola

Francesca Roman

■ Il Da Vinci 4.0 scende... in piazza. «Public spaces», spazi pubblici, è infatti il tema della quinta edizione del progetto del gruppo Editoriale Bresciano dedicato agli istituti superiori di Brescia e provincia, che anche quest'anno torna per trasmettere ai ragazzi la cultura del digitale, con l'obiettivo di creare competenze utili per affrontare il mondo del lavoro. Le ultime novità sono state presentate a dirigenti e professori degli istituti bresciani martedì pomeriggio dal team di The FabLab, partner del progetto insieme a Talent Garden. Sede del workshop la Fabbrica del Futuro, all'interno del Parco dell'Acqua.

Multidisciplinare. «Miglioriamo in ogni edizione - esordisce Nunzia Vallini, direttore del Giornale di Brescia e di Teletutto -, ampliamo le adesioni e la profondità dei temi trattati. È un mix tra apprendimento e utilizzo delle nuove tecnologie, per stimolare la creatività e per cominciare a risolvere problemi concreti.

Insomma, creare questi piccoli inventori di casa nostra che sanno fare cose grandi». Alle parole di Vallini fanno eco quelle di Giulia De Martini, amministratore delegato di The FabLab: «L'obiettivo è portare all'interno delle scuole le competenze che leghino gli studenti alle imprese. Un modo di pensare, progettare e creare prototipi con una cultura che ci permetta di immaginare nuovi futuri».

Il tema. Perché il Da Vinci 4.0, lo ricordiamo, è un lungo hackathon: una maratona tecnologica lunga cinque mesi (da gennaio a fine maggio), che quest'anno ruoterà attorno ai «public spaces», gli spazi pubblici, fulcri di connessione e interazione che portano con loro diverse sfide, come la necessità di gestire flussi di persone, garantire servizi adeguati, mantenere e migliorare infrastrutture, evitare il degrado e promuovere una convivenza armoniosa. Sfide che i giovani talenti del Da Vinci 4.0 saranno chiamati a risolvere nel corso del progetto, sviluppando un prototipo, un prodotto o un servizio hardware o software, con l'obiettivo di arricchire o ripensare il modo di vivere questi spazi in ottica di benessere e sostenibilità.

Il percorso dura 5 mesi con un incontro in aula, corsi online e l'hackathon conclusivo

«Anche quest'anno la modalità di approccio è duplice -



Istituti bresciani. Al lancio di Da Vinci 4.0 presenti Nunzia Vallini, Giulia De Martini e Matteo Villa



Al Mo.Ca. Il Festival della scienza finale si è svolto a maggio in centro a Brescia

ricorda Matteo Villa, learning specialist di The FabLab -: si può creare un dispositivo hardware e/o software tecnologicamente all'avanguardia oppure un prodotto artistico che esprima un pensiero critico. Il progetto è phygital, sia fisico che digitale, con un'equilibrata distribuzione di attività in presenza e online, e il percorso di progettazione sarà guidato dal nostro team, secondo le fasi del metodo del design thinking». Maggiori informazioni sono disponibili sul portale www.davinci4.0.it.

Le iscrizioni online rimarranno aperte fino a venerdì 15 dicembre

Le iscrizioni alla quinta edizione del Da Vinci 4.0 saranno aperte fino al 15 dicembre (su davinci4.0.it o scrivendo una mail a gdbdavinci@gioaledibrescia.it, 030.3790272). A gennaio inizierà il tour nelle scuole di Massimo Temporelli, divulgatore scientifico e fondatore di The FabLab (un'ora e mezza circa la durata

di ogni singolo incontro negli istituti). Video, testi e materiali saranno forniti da The FabLab per accompagnare i ragazzi nel percorso con la metodologia del design thinking. Al termine della sfida gli studenti presenteranno il loro progetto nel corso del Festival GdB Da Vinci che terrà in primavera, dove la giuria decreterà il nuovo vincitore. In palio premi tecnologici per le scuole.

Solidarietà, premio Meroni al bresciano Sardini

Riconoscimento

■ L'edizione 2023 del Premio Marcello Meroni, riconoscimento che ogni anno viene assegnato a chi riesce ad essere un esempio positivo in ambito montano, vede tra i vincitori il bresciano Giancarlo Sardini.

Da quarant'anni Sardini è membro dell'operazione Mato Grosso, movimento nato nel 1967, su iniziativa del padre salesiano Ugo De Censi, per favorire l'educazione dei giovani attraverso il lavoro a favore dei più poveri dell'America Latina. Per il suo impegno in questo ambito la giuria ha conferito a Sardini il riconoscimento nella sezione solidarietà. La premiazione avverrà questa mattina a Milano. //

La cura passa anche dalla voce di «Mami» e dalla musica

Benessere

■ Musica e parole per «La cura». Il primo novembre appuntamento alla Rsa Vittoria alle 17, con il concerto - conferenza del biologo/musicista Emiliano Toso. Interverranno la nostra direttrice Nunzia Vallini, l'infettivologo Luciano Ricifari, l'infermiera della tin neonatale della Poliambulanza Cristina Serena Marzari, Gaetano Chirico, già direttore della terapia intensiva neonatale, Alfredo Bigogno di Mami Voice, la neonatologa Valentina Chiavari e la psichiatra Antonella Bertolotti. Prenotazione obbligatoria: info.vittoria@korian.it; www.bresciachecura.it o 030.2035400. //

IN CITTÀ



Dalla fabbrica all'Arte inaugurata al Diocesano

Taglio del nastro ieri al Museo Diocesano per la mostra «Dalla fabbrica all'Arte». Il percorso espositivo, promosso dai Giovani Imprenditori di Confindustria Brescia e curato dal critico Davide Dottiche verrà ospitato negli spazi di via Gasparo da Salò 13 fino al prossimo 19 novembre.

L'arte del made in Italy celebra «i tesori di Brescia»

La mostra

■ Una caccia ai tesori più o meno nascosti della città terminata con lo studio e la produzione di capi di abbigliamento e soprammobili dedicati a Brescia.

Inaugura oggi alle 11 al museo Mille Miglia la mostra «L'arte del made in Italy». Abiti e complementi d'arredo ispirati alla cultura e alla storia di Brescia dell'Istituto Fortuny-Moretto, che sarà visitabile da oggi fino a domenica 12 novembre negli orari di apertura del museo dalle 10 alle 18. Una galleria di piccoli capolavori, pezzi unici - disegni, progetti, abiti e complementi d'arredo - realizzati dagli studenti dell'istituto

Mariano Fortuny di Brescia durante l'anno scolastico 2022/2023 ispirandosi ai temi di Bergamo Brescia Capitale della Cultura 2023.

L'allestimento è articolato in due nuclei: gli abiti e i moodboard ispirati alla Mille Miglia sono esposti nella galleria situata accanto alle automobili, mentre gli abiti e i complementi d'arredo legati ai vari temi della cultura bresciana sono sviluppati in diverse sezioni, a partire dalle incisioni rupestri della Valcamonica passando per le suggestioni di Brixia romana, il Rinascimento bresciano nella moda e nell'arte, Brescia e le vie dell'acqua con le fontane, il Vittoriale degli Italiani, Gabriele d'Annunzio e Mariano Fortuny e, infine, il dialogo con il fashion system: l'a-



Particolari. Uno scorcio dell'esposizione che verrà inaugurata oggi

zienda bresciana Tassoni.

L'allestimento della mostra è stato preceduto da un certosino lavoro che ha visto gli alunni del Fortuny partire da una fase di studio e ricerca con uscite didattiche sul territorio in cerca dei tesori cittadini per poi interpretarli in chiave personale e trasporli graficamente in abiti e complementi d'arredo. Dopodiché queste idee sono diventate realtà grazie alla colla-

borazione con due aziende bresciane: Cinzia Rocca per il confezionamento di capispalla e DèPio per la progettazione e la realizzazione di calze artistiche. La parte di mostra allestita al piano terra è visitabile gratuitamente, mentre per accedere alle sale del museo collocate al primo piano è necessario pagare un biglietto del costo di 4 euro. //

BARBARA FENOTTI

DA VINCI 4.0

Tecnologico, artistico e innovativo

Lo spazio pubblico per Da Vinci 4.0

La quinta edizione chiama gli studenti a ripensare senso e funzionamento dei luoghi della comunità

La sfida

Francesca Roman

■ Gestire flussi di persone, garantire servizi adeguati, mantenere e migliorare infrastrutture, evitare il degrado e promuovere una convivenza armoniosa. Sono queste le sfide a cui sono chiamati gli studenti della quinta edizione del Da Vinci 4.0. Il tema dell'hackathon quest'anno è infatti «public spaces», spazi pubblici, fulcri di connessione e interazione che portano con sé diverse problematiche. I giovani talenti del Da Vinci proveranno quindi a risolverle, sviluppando un prototipo, un prodotto o un servizio hardware o software, con l'obiettivo di arricchire o ripensare il modo di vivere questi spazi in ottica di benessere e sostenibilità.

Il progetto. Da Vinci 4.0, lo ricordiamo, è un progetto del gruppo Editoriale Bresciana realizzato in collaborazione con The FabLab e Talent Garden e dedicato agli istituti superiori di Brescia e provincia, che torna per trasmettere nuovamente ai ragazzi la cultura del digitale, con l'obiettivo di creare competenze utili per af-

frontare il mondo del lavoro con il quale saranno a diretto contatto anche grazie alla partecipazione di diversi sponsor. Anche quest'anno la modalità di approccio alla sfida è duplice: gli studenti potranno creare un dispositivo hardware e/o software tecnologicamente all'avanguardia oppure un prodotto artistico che esprima un pensiero critico. Il progetto è «phygital», fisico e digitale, con un'equilibrata distribuzione di attività in presenza e online. E ancora una volta il percorso di progettazione sarà guidato dal team di The FabLab (Massimo Temporelli, Giulia de Martini e

A novembre alcuni ragazzi dei licei Golgi e Luzzago hanno visitato il Centro Stampa Quotidiani

Matteo Villa), secondo le fasi del metodo denominato «design thinking». La sfida di progettazione si concluderà in primavera, con un grande evento finale che decreterà i vincitori di questa edizione.

L'invito. Nel frattempo alcuni dei protagonisti della scorsa, su invito diretto del presidente di Editoriale Bresciana Pierpaolo Camadini, qualche settimana fa hanno visitato insieme ai loro genitori il Centro Stampa Quotidiani di Erbusco, dove dal 2000 viene realizzato il Giornale di Brescia. A guidarli nella visita l'ingegner Dario De Cian, il direttore dello stabilimento. «Siamo molto curiosi - hanno raccontato

gli studenti del liceo Golgi di Breno -, perché non abbiamo mai visto un centro stampa e ci affascina l'idea di capire come è possibile realizzare tutti questi giornali, riuscendo al contempo a dare uno sguardo dentro al mondo della stampa». «Fin da piccolo - ha aggiunto Francesco del liceo Luzzago di Brescia -, sono sempre andato con mio nonno a comprare il giornale, e mi sono sempre chiesto come venissero prodotti. Essere qui, di sera, dentro la produzione, fa uno strano effetto e di sicuro è un'esperienza bellissima».

La genesi del Centro Stampa di Erbusco l'ha illustrata Mauro Torri, amministratore delegato del gruppo Editoriale Bresciana. «È stata un'iniziativa congiunta di Giornale di Brescia ed Eco di Bergamo, che alla fine degli anni Novanta hanno colto la necessità di chiudere i rispettivi centri stampa e investire insieme, con grande lungimiranza, per aprirne uno nuovo che servisse entrambi».

Il tour. I ragazzi del Da Vinci hanno iniziato il loro tour nel magazzino della carta, che ne contiene circa 2mila tonnellate. Sono poi passati al reparto dove si incidono le lastre di alluminio che servono da matrici, e infine hanno potuto ammirare le rotative in funzione. «La visita ci è piaciuta molto - ha commentato con meraviglia e un pizzico di incredulità -. È molto interessante essere dentro alla fabbrica e vedere i giornali che escono in tempo reale apre un nuovo mondo, fa pensare a delle cose che noi diamo per scontate, ma che hanno dietro una linea di produzione notturna e una procedura molto lunga. È molto particolare essere qui. È un'esperienza bellissima». //



Futuro. Il «public space» del domani sarà il tema della sfida di progettazione finale del progetto Da Vinci 4.0



In classe. Una delle lezioni nelle aule degli istituti



A Erbusco. La visita degli ex partecipanti

Per le iscrizioni il termine ultimo è il 15 dicembre



Hackathon. A maggio è stato ospitato al Mo.Ca in centro a Brescia

Informazioni

■ C'è tempo fino al 15 dicembre per iscriversi alla quinta edizione del Da Vinci 4.0. Si può fare scrivendo una mail al-

l'indirizzo gdbdavinci@giornaledibrescia.it, indicando nomi, cognomi, scuola e nome del team. Per ogni istituto verranno accettate fino a tre squadre composte da minimo tre studenti coordinati da un professore. Le squadre pos-

sono, ma non devono necessariamente, rappresentare una classe. La conferma dell'iscrizione avverrà sempre via email: insieme verranno fornite le credenziali necessarie per accedere ai contenuti formativi e fare l'upload del progetto sulla piattaforma online.

A gennaio inizierà quindi il tour nelle scuole di Massimo Temporelli, divulgatore scientifico e fondatore di The FabLab (un'ora e mezza circa di incontro in ogni istituto che partecipa al progetto per ispirare e formare i ragazzi). Video, testi e materiali saranno forniti dal team di The FabLab per accompagnare i ragazzi nel percorso, con la metodologia del design thinking. Al termine della sfida gli studenti presenteranno il loro progetto al Festival GdB Da Vinci, dove la giuria decreterà il nuovo vincitore. In palio ci sono premi tecnologici per le scuole. Per maggiori informazioni è possibile consultare il sito www.davinciquattropuntotzero.it o chiamare il numero 030.3790272. // **FRA. RO.**

GDB

DA VINCI 4.0

A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner





Partner







Technical partner



Powered by





DA VINCI 4.0

Da Vinci 4.0 allarga ancora i confini con 104 studenti da tutta la provincia

La quinta edizione al via con 11 scuole partecipanti, tra istituti tecnici, cfp e licei di diversi indirizzi

La partenza

Francesca Roman

■ Ci saranno i «veterani» dagli istituti tecnici, come i campioni in carica (per ben tre anni consecutivi) dell'Itis Cerebotani di Lonato, ma anche nuovi studenti dai cfp e dai licei scientifici e di scienze umane di Brescia e provincia. Mai come quest'anno Da Vinci 4.0 è eterogeneo e trasversale e, visti i precedenti, le aspettative sono altissime. La quinta edizione del progetto promosso dal gruppo Editoriale Bresciana, con l'obiettivo di trasmettere ai ragazzi la cultura del digitale, è ai blocchi di partenza: sono undici le scuole iscritte, suddivise in quattordici squadre, per un totale di 104 studenti.

Conferme. Tra le riconferme, oltre al già citato fedelissimo istituto gardesano detentore del titolo, che partecipa fin dalla prima edizione e che quest'anno schiera la squadra «S44S», tornano in sfida anche i ragazzi dell'istituto tecnico Tassara Ghislandi di Breno, riuniti nel team «IDEA - Interactive & Digital Environmental Approach»: gli studen-

ti camuni riconfermano la loro partecipazione dopo l'esordio dello scorso anno.

Secondo «round» anche per i «Gem» del liceo Calini di Brescia, e per gli studenti del cfp Accademia Symposium di Rodengo Saiano, indirizzo accoglienza turistica, che nella finale del 2023 avevano ricevuto una menzione speciale per la comunicazione con il loro progetto «Sorella Acqua», una mostra di arte contemporanea che rappresenta l'importanza e la maestosità dell'acqua, tema della passata edizione. Più «rodati» sono invece gli studenti del liceo Luzzago

di Brescia, alla loro quarta partecipazione consecutiva, dopo un secondo posto sul podio della terza edizione e una menzione al merito ottenuta al termine della seconda. Anche il liceo Guido Carli di Brescia torna in gara per la quarta volta, con una menzione speciale ottenuta nel 2022 nel suo palmarès.

New entry. Cinque sono invece le scuole «new entry» che quest'anno per la prima volta si cimenteranno nella competizione tecnologica lanciata dal nostro progetto, che ha come obiettivo far incontrare il mondo delle aziende e della scuola per creare competenze utili ad affrontare il mondo del lavoro e fornire ai ragazzi

una panoramica degli scenari attuali e futuri. Da Brescia arrivano i dieci ragazzi del team «Eco-mind» dell'istituto tecnico Giovanni Paolo II, i nove studenti del liceo scientifico e istituto per il turismo Euroscuola e i nove del liceo di scienze umane a indirizzo economico-sociale Marco Polo, suddivisi in tre squadre: «Green Power», «Tav» e «Tree Legancy». Completano il «partire» della quinta edizione del Da Vinci 4.0 i ben ventiquattro «Stegosauri» dell'istituto tecnico Bonsignori di Remedello e gli otto studenti del cfp Zanardelli di Desenzano.

Nelle prossime settimane le undici scuole in sfida ospiteranno il tour del divulgatore scientifico Massimo Temporelli, fondatore di The FabLab, che è partner nel nostro progetto insieme a Talent Garden: circa un'ora e mezza di «lezione» in ogni istituto per ispirare e formare i ragazzi. Gli incontri saranno raccontati, dalla prossima settimana e fino a fine marzo, ogni venerdì sulla pagina dedicata dell'edizione cartacea del Giornale di Brescia, sul sito www.giornaledibrescia.it e sui profili Instagram, Facebook e TikTok, oltre che nello speciale televisivo di Teletutto che andrà in onda lo stesso giorno dell'uscita degli articoli alle 20.05 sul canale 16 del digitale terrestre.

Il territorio. Da Vinci 4.0 è un progetto che coinvolge non solo le scuole ma, come si diceva, anche il tessuto produttivo bresciano, che anche quest'anno si è dimostrato generoso e indispensabile nel supportare l'iniziativa. Sponsor della quinta edizione di Da Vinci sono Banca Valsabbina, Edison, Confindustria Brescia, Alfa Acciai, Giustacchini Printing e Olympus. //



A Brescia. La scorsa edizione si è conclusa al Mo.Ca con l'esposizione dei progetti dei ragazzi



Il premio. Stampato in 3D da The FabLab



A scuola. Massimo Temporelli durante una lezione

Utile e sostenibile I ragazzi ripensano gli spazi pubblici



Coinvolgimento. I giovani raccontano in prima persona i loro lavori

Hackathon

■ Gestire flussi di persone, garantire servizi adeguati, mantenere e migliorare infrastrutture, evitare il degrado e pro-

muovere una convivenza armoniosa. Sono queste le sfide a cui sono chiamati gli studenti della quinta edizione del Da Vinci 4.0. Il tema dell'hackathon quest'anno è infatti «public spaces», spazi pubblici, fulcri di connessione e intera-

zione che portano con sé diverse problematiche. I giovani talenti del Da Vinci proveranno quindi a risolverle, sviluppando un prototipo, un prodotto o un servizio hardware o software, con l'obiettivo di arricchire o ripensare il modo di vivere questi spazi in ottica di benessere e sostenibilità.

Anche quest'anno la modalità di approccio alla sfida è duplice: gli studenti potranno creare un dispositivo hardware e/o software tecnologicamente all'avanguardia oppure un prodotto artistico che esprima un pensiero critico. Video, testi e materiali saranno forniti dal team di The FabLab per accompagnare i ragazzi nel percorso, con la metodologia del design thinking. Al termine della sfida gli studenti presenteranno il loro progetto al Festival GdB Da Vinci, dove la giuria decreterà il nuovo vincitore. In palio ci sono premi tecnologici per le scuole. Per maggiori informazioni consultare il sito www.davinci4.0.it. // FRA. RO.

GDB

DA VINCI 4.0

A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner	
Partner istituzionale	
Partner	
Technical partner	
Powered by	

DA VINCI 4.0

Dall'Accademia Symposium si alza il vento del cambiamento tecnologico

Il tour di Da Vinci 4.0 è ripartito da Rodengo con i sette ragazzi del Cfp Agroalimentare e turismo

Prima tappa

Francesca Roman

Assistenti multilingue in grado di fare battute in polacco per accogliere al meglio un importante matematico. E ancora, camere da letto interattive che possono prenotare attività e ristoranti per i clienti semplicemente ascoltandone i desideri. Lo scenario prossimo futuro del turismo lo prevede Massimo Temporelli dai banchi dell'Accademia Symposium, da dove è ripartito il suo tour ispirazionale del Da Vinci 4.0 (il racconto della giornata andrà in onda stasera alle 20.05 nello speciale di Teletutto trasmesso sul canale 16 del digitale terrestre).

Secondo anno. Il

Cfp a indirizzo turistico di Rodengo Saiano si rimette così in gioco per il secondo anno consecutivo, forte della menzione speciale per la comunicazione ricevuta nel 2023 con il progetto «Sorella Acqua», tema della passata edizione. «È stata una bella occasione per sensibilizzare gli studenti - commenta il direttore dell'Accademia Symposium Luca Nobili -, e quest'anno ripartiamo con entusiasmo e un grup-

po ancora più numeroso, pronti a supportare i ragazzi nell'affrontare temi decisivi per il futuro». Saranno sette gli studenti che prenderanno parte alla quinta edizione del Da Vinci 4.0, tutti del quarto anno, riuniti nella squadra «Card Masters». I fratelli gemelli Riccardo e Corrado Biagioni sono super fiduciosi: «I professori ci hanno parlato di questo progetto e abbiamo deciso di partecipare per divertirvi e provare a vincere». Aggiunge la loro compagna di classe Rebecca Baresi: «Non conoscevo tutte le tecnologie che Temporelli ci ha mostrato, immagino che ci saranno utili sia per la sfida, sia per il nostro futuro». A tal proposito il divulgatore scientifico e

fondatore di The FabLab non ha dubbi. «Quello che si è capito dal passato - sottolinea - è che la rivoluzione industriale è una questione culturale, quindi riguarda tutto e tutti, anche come ospitiamo le persone, come diamo loro da mangiare, da bere, come facciamo loro vivere le esperienze».

Inclusività. «Sicuramente - prosegue Temporelli -, anche un istituto come questo, che si occupa di turismo e di agroalimentare, non potrà non essere impattato dalle nuove tecnologie nel suo modo di insegnare ai ragazzi le diverse materie. Quindi siamo



Foto di gruppo. I sette ragazzi che partecipano alla quinta edizione del progetto del GdB



Concentrazione. Tra le tecnologie mostrate anche l'Intelligenza artificiale generativa

felici che il Da Vinci 4.0 sia uscito dalle scuole tecniche e che abbia abbracciato altri indirizzi di studio. Quando veniamo in scuole come questa ci sentiamo particolarmente orgogliosi di quello che stiamo facendo, perché siamo realmente inclusivi».

Inclusività, secondo il fondatore di The FabLab, signifi-

ca «guardare il mondo per quello che è», e accettare i cambiamenti necessari al progresso. «Il mondo del lavoro è cambiato - ricorda Temporelli agli studenti del Symposium -: alcune mansioni sono sparite, altre sono emerse. Non nego che esistano delle criticità, ma le rivoluzioni basate sulle nuove tecnologie

cambiano il mondo in meglio: quello che perdiamo è importante, ma è di più quello che guadagniamo. Non manderò più una mail perché l'Intelligenza artificiale lo farà per me, ma magari nel frattempo io potrò andare a bere un caffè con il mio cliente, stringendo una relazione più empatica con lui». //

La città del domani in menti e mani dei giovani di oggi

La sfida

Banca Valsabbina ancora partner Pellegrini: «Sono un investimento»

La sfida quest'anno si giocherà... in piazza. Il tema scelto per la quinta edizione del Da Vinci 4.0 è infatti «public spaces», spazi pubblici. «Per noi sono quegli spazi di relazione di comunità - chiarisce Matteo Villa, learning specialist di The FabLab -, dove possiamo vivere le nostre vite, passare il nostro tempo libero, e quindi la prova del Da



«Guru». Massimo Temporelli

Vinci 4.0 (organizzato dal Giornale di Brescia proprio con The FabLab e con Talent Garden), diventa un ottimo modo per esplorare nuove visioni, per capire come esprimere la qualità della vita, vivere in sicurezza, pensare un nuovo modo di realizzare l'arredamento urbano, gestire l'inquinamento... insomma tutte le questioni del vivere in relazione allo spazio pubblico».

I giovani talenti del Da Vinci proveranno a trovare delle risposte sviluppando un prototipo, un prodotto o un servizio hardware o software, con l'obiettivo di arricchire o ripensare il modo di vivere questi spazi in ottica di benessere e sostenibilità. Anche quest'anno la modalità di approccio alla sfida è duplice: gli studenti potranno creare un dispositivo hardware e/o software tecnologicamente all'avanguardia oppure un prodotto artistico che esprima un pensiero critico. Video, testi e materiali saranno forniti dal team di The FabLab. «Siamo a

supporto completo in questo vero e proprio sforzo fisico e intellettuale che è l'hackathon - assicura Villa -. Seguiremo i ragazzi con le risorse educative che fanno riferimento alla metodologia del design thinking, un metodo di progettazione step by step per passare dal foglio bianco a un'idea, e soprattutto al prototipo». Imprescindibile, per la buona riuscita del Da Vinci 4.0, è il supporto degli sponsor che da anni credono e investono in questo progetto. Tra questi, Banca Valsabbina: «Ci siamo dal primo anno - ribadisce Mariachiara Pellegrini dell'ufficio marketing e comunicazione dell'istituto di credito bresciano -. Siamo una banca territoriale relativamente giovane e negli ultimi anni stiamo assumendo molti giovani. Ci piace investire nella tecnologia, così come su chi poi questa tecnologia la dovrà governare e guidare. Quindi, chi meglio dei ragazzi delle scuole di Brescia può essere un investimento per il futuro?». //

VOLTI E VOCI



Rebecca.

«Credo che il mondo abbia bisogno di continue innovazioni».



Corrado.

«La tecnologia deve essere utilizzata correttamente».



Riccardo.

«Partecipo per provare a creare un progetto vincente».



Prof. Luca Nobili.

«Torniamo con entusiasmo e un gruppo ancor più numeroso».

GDB

DA VINCI 4.0

A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner

Banca Valsabbina

EDISON 140 ANNI

Partner istituzionale

CONFINDUSTRIA
Brescia

Partner

Gruppo
ALFA ACCIAI

OLYMPUS

Technical partner

GIUSTACCHINI
PRINTING

Powered by

THEFABLAB
Innovation by Doing

tag Talent Garden

DA VINCI 4.0

Tra incredulità e voglia di sbalordire Da Vinci 4.0 arriva al Giovanni Paolo II

L'istituto partecipa per la prima volta e sarà in gara con la squadra Eco-mind e dieci ragazzi

Seconda tappa

Francesca Roman

È l'entusiasmo della prima volta quello che si respira tra i banchi dell'istituto tecnico Giovanni Paolo II di Brescia, una delle scuole new entry della quinta edizione del Da Vinci 4.0. A scendere in campo per la lunga maratona tecnologica sono una decina di studenti di terza, riuniti nel team «Eco-mind» ma provenienti da due diversi indirizzi di studio: Amministrazione finanza e marketing e Servizi per la sanità e l'assistenza sociale. Sono entusiasti, certo, ma anche un po' perplessi e intimoriti di fronte alle parole del divulgatore scientifico Massimo Temporelli, fondatore di The FabLab, che è partner di Editoriale Bresciana in questo progetto (il video-racconto della seconda tappa del tour andrà in onda stasera alle 20.05 su Teletutto).

Rivoluzione. «La quarta rivoluzione industriale è una questione culturale che riguarda tutti - ribadisce Temporelli -. Facciamo queste incursioni nel mondo della scuola per convincere i ragazzi a intraprendere insieme ai loro pro-

fessori un percorso virtuoso di uso delle tecnologie».

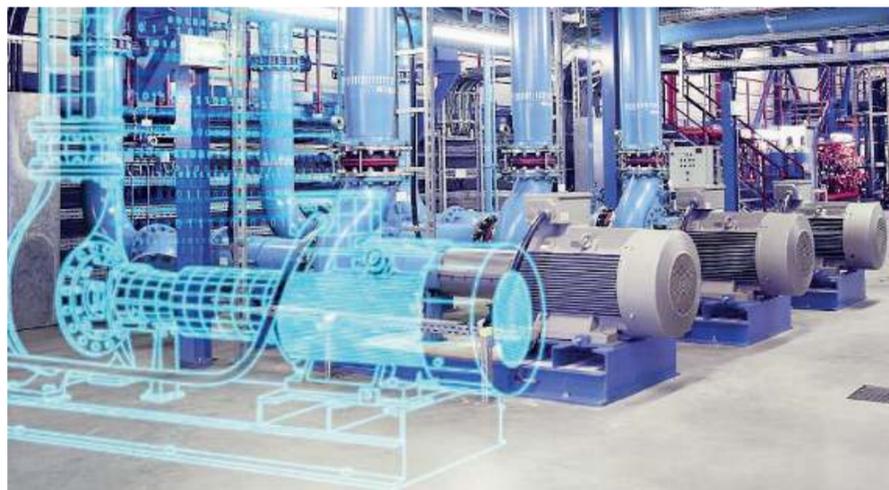
Ed è stato proprio questo aspetto a convincere il Giovanni Paolo II a partecipare alla nostra iniziativa. «Non lavoriamo molto con le tecnologie - confida Federico Paloschi, professore di Metodologie dei servizi sociali -, ed è per questa ragione che abbiamo deciso di metterci in gioco. Ci aspettiamo una bella sfida, perché abbiamo visto i progetti degli altri anni, ma cercare di capire come è meglio sfruttare gli spazi pubblici per aiutare le persone è di base l'intento del nostro corso di studi, quindi speriamo di fare un buon lavoro».

Il video-racconto dell'incontro nella scuola andrà in onda questa sera alle 20.05 su Teletutto

Il tema dell'hackathon di quest'anno, infatti, è proprio «public spaces». «Luoghi concreti - chiarisce Matteo Villa, learning specialist di The FabLab -, luoghi in cui incontriamo le persone, in cui viviamo le nostre relazioni, che oggi non possono prescindere dall'ecosostenibilità». Gli studenti del Da Vinci 4.0 sono quindi chiamati ad arricchire o ripensare il modo di vivere questi spazi in ottica di benessere e sostenibilità, sulla scia degli esempi forniti da The FabLab. Tra questi il prototipo di una pavimentazione urbana capace di «raccolgere» l'energia motoria dalla camminata e trasformarla in energia elettrica, o ancora un nuovo ti-



Insieme. Per gli studenti del Giovanni Paolo II la sfida sarà ripensare gli spazi pubblici



Digital twin. Le tecnologie 4.0 sono fondamentali anche all'interno delle imprese

po di mattone che ha uno spazio interno fonoassorbente in grado di ridurre l'inquinamento acustico.

Le aziende. E chissà che proprio dalle giovani menti del Da Vinci 4.0 non nasca un'idea altrettanto geniale e commercializzabile. A crederci è anche Confindustria Brescia,

che dal primo anno è sponsor del nostro progetto. «Rinnoviamo il sostegno a un'iniziativa che si rivolge ai giovani e che li sprona a sfidarsi, a trovare soluzioni, a innovare e a credere in sé stessi - commenta Laura Galliera, responsabile dell'Area Education e Capitale umano dell'associazione di via Cefalonia -. Questo proget-

to ha anche il vantaggio di proporre una modalità di lavoro e di progettualità diversa da quella che i giovani sperimentano di solito a scuola, e quindi per il mondo delle imprese è già un allenamento per quello che poi succederà nel mondo del lavoro. Questo ci aiuterà a trovare giovani sempre più formati». //

Le nuove tecnologie per «hackerare» lavoro e società

Prospettive

La quarta rivoluzione industriale e i suoi paradigmi spiegati durante la lezione

■ Sapere usare le nuove tecnologie significa essere contemporanei. Non migliori rispetto agli uomini del passato, ma più adatti all'epoca in cui viviamo. Dalla cattedra dell'istituto tecnico Giovanni Paolo II di Brescia Massimo Temporelli spiega agli studenti cosa significa vivere nella quarta rivoluzione industriale. «Stiamo andando verso un



Esempi. Realizzati da The FabLab

mondo in cui le intelligenze artificiali, la robotica, l'automazione, le auto a guida autonoma, i big data, i social network saranno parte, in realtà sono già parte, della nostra storia e della nostra quotidianità - esordisce il divulgatore scientifico -. Saperli usare bene significa essere contemporanei, essere partecipi a una vita sociale che va criticata, commentata e co-progettata con le aziende, ma non possiamo rimanere passivi». Del resto, basta uno sguardo al passato per renderci conto che se non avessimo l'automobile, il treno o l'aereo, non faremmo parte di questi tempi. «Allo stesso modo - prosegue Temporelli - anche queste nuove tecnologie prevedono un utilizzo contemporaneo della nostra umanità».

Entrando nel merito del percorso di studi dell'istituto bresciano, il fondatore di The FabLab snocciola esempi concreti: «I servizi alla persona - chiarisce -, sono probabilmente una di quelle attività che manterremo noi umani,

perché l'empatia che dobbiamo dimostrare nei confronti del nostro paziente o cliente non può essere sostituita da un'intelligenza artificiale, ma può essere aiutata». «Facciamo l'esempio di uno psicologo che deve incontrare un paziente - prosegue Temporelli -, e magari non ricorda più cosa ha detto l'ultima seduta, ma l'ha registrato all'interno di un server sicuro e può chiedere all'intelligenza artificiale di fare un riassunto».

Un futuro non troppo lontano e per niente utopico quello mostrato dal fisico agli studenti del Giovanni Paolo II. «Sarete voi a progettare la vita e la quotidianità della società - conclude -, e dovete sapere queste cose, altrimenti copierete un mondo che ormai è vecchio, che quello del Rinascimento di Leonardo da Vinci, che è di certo bellissimo ma adesso siamo nel ventunesimo secolo e dobbiamo disegnare insieme uno scenario differente con le tecnologie che ora abbiamo a disposizione». // FRA. RO.

VOLTI E VOCI



Ina.
Ci saranno cambiamenti «smart» utili per le prossime generazioni.



Alessandro.
Mi ha colpito scoprire sia il futuro sia ciò che arriva dal nostro ieri.



Benedetta.
È un progetto utile per capire cosa si può fare con le tecnologie.



Galliera, Confindustria.
Il Da Vinci 4.0 è un allenamento per il mondo del lavoro.

GDB

DA VINCI 4.0

A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner

Banca Valsabbina

EDISON 140 ANNI

Partner istituzionale

CONFINDUSTRIA
Brescia

Partner

Gruppo
ALFA ACCIAI

OLYMPUS

Technical partner

GIUSTACCHINI
PRINTING

Powered by

THEFABLAB
Innovation by Doing

tag Talent Garden

DA VINCI 4.0

Al Luzzago l'intelligenza artificiale incontra quella naturale dei ragazzi

Il team «Space Walkers» già al lavoro per ripensare gli spazi pubblici grazie al supporto di The FabLab

Terza tappa

Francesca Roman

■ Sono soltanto in tre, ma puntano dritto al podio. Gli «Space Walkers» del liceo scientifico Luzzago di Brescia, terza tappa del nuovo tour del progetto Da Vinci 4.0, faranno di tutto per riconfermare, e magari anche superare, il secondo posto ottenuto due anni fa (il video-racconto dell'incontro andrà in onda stasera alle 20.05 su Teletutto sul canale 16 del digitale terrestre).

Il più agguerrito del team è senz'altro Francesco Enrico Pedrolì, della classe quinta indirizzo scienze applicate, che già lo scorso anno aveva preso parte all'hackathon vinciano. «Mi piace partecipare a dei progetti che cercano di migliorare il mondo - esordisce lo studente -. Inoltre, credo che la possibilità di sperimentare nuove tecnologie mi possa aiutare a orientarmi nella scelta dell'università». «Il tema degli spazi pubblici è particolare - aggiunge Francesco -, però abbiamo già delle idee che ci sembrano buone».

«È il tema più bello che potessimo scegliere - assicura Massimo Temporelli, divulga-

tore scientifico e fondatore di The FabLab, che è partner del Giornale di Brescia nel Da Vinci 4.0 insieme a Talent Garden e a numerose aziende del Bresciano -. Le nostre città sono state progettate nel Medioevo, nel Rinascimento... le più recenti in epoca fascista, ma non possono rimanere immutate per sempre». «Mettere un sensore - prosegue il fisico -, utilizzare un robot o un'intelligenza artificiale, impiegare materiali più efficienti per costruire: perché non permettere ai ragazzi di usare queste nuove tecnologie per ridisegnare gli spazi in cui le persone si incontrano fuori di casa e dialogano?». Secondo Temporelli,

uno dei limiti che hanno oggi i nostri luoghi pubblici è la loro poca attrattiva. Al contrario, se costruiamo qualcosa di nuovo e affascinante, questi spazi torneranno a essere popolati. «Dobbiamo farlo - conclude il divulgatore scientifico -, anzi devono farlo i giovani. Ne va della salute della nostra società».

Idee. Per fortuna che agli «Space Walkers» le idee non mancano. «Abbiamo pensato a luci interattive - rivela Riccardo Duni, della classe quarta -, giardini verticali, statue olografiche... ma ci stiamo ancora lavorando. Di certo, con questo progetto possiamo da-



Tra storia e innovazione. Il faccia a faccia nel palazzo che ospita il Luzzago



Concentrati. I giovani si sono confrontati anche con il learning specialist Matteo Villa

re un nuovo punto di vista al problema». «Questa sfida mi è stata presentata come un lavoro creativo che può aiutare le persone - aggiunge Josephine Caravano di terza, ultima componente del team «Space Walkers» del Luzzago -. Io adoro disegnare e creare nuove cose, quindi ho deciso di buttarmi. È importante fare il pos-

sibile per preservare il nostro pianeta». Il liceo cittadino partecipa per il quarto anno consecutivo al Da Vinci 4.0, e oltre al secondo posto nella terza edizione, ha anche ottenuto una menzione al merito nella seconda. «Il bilancio di questi anni è sicuramente positivo - assicura Daniela Lussignoli, insegnante di informati-

ca -. L'esperienza è importante per imparare a lavorare in gruppo, e mettersi in gioco al di fuori delle lezioni scolastiche. A dire il vero le nuove tecnologie le usiamo anche a scuola, in particolare, con le classi quinte del liceo scientifico di scienze applicate, stiamo lavorando con l'intelligenza artificiale». //

VOLTI E VOCI



Francesco.

Mi piace partecipare a progetti per provare a migliorare il mondo.



Josephine.

Adoro disegnare e creare nuove cose, quindi ho deciso di buttarmi.



Riccardo.

Luci interattive, giardini verticali o statue olografiche nei piani.



Prof. Lussignoli.

Il Da Vinci insegna a lavorare in gruppo, e a mettersi in gioco.

Al via i webinar con Alfa Acciai e il design thinking

Online

Due giorni fa i giovani hanno cominciato ad approfondire i temi dell'hackathon

■ Intelligenza artificiale, robotica, internet of things, virtual reality, stampa 3D: le tecnologie abilitanti dell'industria 4.0 si stanno diffondendo con velocità e capillarità, sempre più conosciute e sempre più accessibili. E quindi, sempre più da utilizzare. Al liceo Luzzago di Brescia, il fondatore di The FabLab Massimo Temporelli si lascia ispira-



Al Mo.Ca. L'anno scorso

re dal soffitto affrescato dell'aula che ospita la sua lectio magistralis per aprire una finestra sul presente. «Non rinneghiamo la storia - esordisce il divulgatore scientifico -, ma poi immaginiamo un mondo più contemporaneo. Le nuove tecnologie sono strumenti di nuovi pensieri, ed è per quello che noi chiediamo ai ragazzi di utilizzarle, perché solo utilizzandole possono venire intuizioni davvero innovative».

Nell'affrontare questa sfida gli studenti saranno supportati dal team di The FabLab. «La tecnologia da sola non è abbastanza - chiarisce Matteo Villa, learning specialist -, ci vuole un motivo per utilizzarla e il motivo è una sana progettazione». «La metodologia che noi suggeriamo - prosegue Villa - è quella del design thinking, che è una modalità di progettazione attenta ai bisogni dell'utente». Il design thinking è diviso in quattro fasi: define, ideate, make e test. «È importante partire dalla definizione della sfida - spiega Vil-

la ai tre componenti del team «Space Walkers» -, a cui segue la genesi di idee creative. La fase di make è centrale ed è la costruzione del prototipo, mentre la fase di test utilizza questo prototipo come uno strumento di verifica per la nostra soluzione progettuale».

Primo incontro. Il design thinking guiderà quindi il lavoro dei ragazzi sui banchi, ma ricordiamo che il Da Vinci 4.0 è un progetto «phygital», quindi ci saranno anche una serie di risorse digitali presentate nel corso di quattro webinar, degli «spazi aperti» in cui The FabLab farà anche incontrare ai ragazzi alcuni esperti del mondo professionale che si occupano di ricerca e innovazione. Come l'ingegnere Antonio Iaia, sustainability and innovation manager di Alfa Acciai (realtà imprenditoriale da quest'anno al fianco dei ragazzi del Da Vinci 4.0), che è stato protagonista due giorni fa del primo incontro online di questa edizione del progetto. //

GDB

DA VINCI 4.0

A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner

Banca Valsabbina

EDISON 140 ANNI

Partner istituzionale

CONFINDUSTRIA
Brescia

Partner

Gruppo

ALFA ACCIAI

OLYMPUS

Technical partner

GIUSTACCHINI
PRINTING

Powered by

THEFABLAB
Innovation by Doing

tag Talent Garden

Tradizione e innovazione, le due facce del cambiamento green e tecnologico

Sono nove gli studenti del Marco Polo di Brescia che hanno accettato la sfida dell'hackathon

Quarta tappa

Francesca Marmaglio

■ Leonardo Da Vinci scriveva al contrario perché era mancino. La sua genialità gli permetteva così di usare il calamaio e di non trascinare l'inchiostro cancellando di fatto ogni parola. Grandi o piccole intuizioni, il collegamento è sempre e solo uno: la risoluzione di un problema.

Ed è questo lo stimolo che anche quest'anno lancia il progetto Da Vinci 4.0 del Giornale di Brescia e sviluppato da The-FabLab in collaborazione con Talent Garden. Protagonisti della quarta tappa del viaggio gli studenti dell'Istituto Marco Polo di Brescia

Il video-racconto dell'incontro con i ragazzi verrà trasmesso questa sera alle 20.05 su Teletutto

(il video-racconto dell'incontro andrà in onda stasera alle 20.05 su Teletutto). «Abbiamo deciso di partecipare - ha detto la dirigente scolastica della scuola con sede in via Ferrando Lucia Comparcini -, perché da quest'anno abbiamo aggiunto al programma didattico una materia che tratta della protezione ambientale e questo ci sembrava un buon modo per avvicinare i ragazzi alla sostenibilità. Abbiamo letto Da Vinci 4.0 come un'opportunità da fornire ai nostri

studenti. Possono imparare che i dispositivi sono utili anche a livello didattico, anche perché la tecnologia fa parte della loro vita e dobbiamo aiutarli ad utilizzarla in modo più corretto». Una tecnologia che non spaventa i giovani (nove, divisi in tre squadre, quelli coinvolti dal Marco Polo nel progetto) che sono protagonisti della quarta rivoluzione industriale.

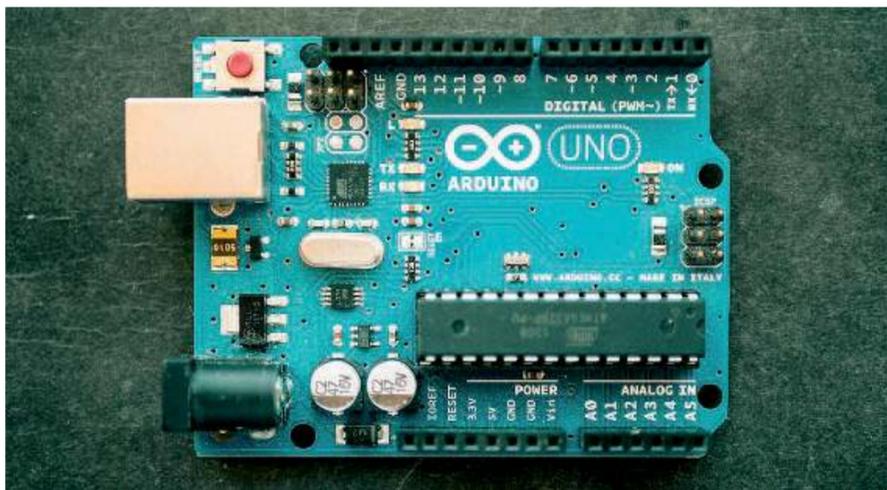
«Continueremo ad essere umani e creativi, ma i dati servono a migliorarci - ha spiegato Massimo Temporelli, fondatore di The FabLab -. C'è gente che non ha propensione al cambiamento, ma non è un errore. Il dialogo fra le due

fazioni, i custodi della tradizione e gli innovatori, è la soluzione. Convincerli l'un l'altro, trovare un punto d'incontro senza estremizzare le situazioni, è questo il modo con cui le società si evolvono o dovrebbero farlo. Dobbiamo applicare la tecnologia dove conviene non ovunque: paura e preoccupazione sono anticorpi che la società deve continuare a seguire per non perdersi».

Formazione. Perdersi e magari ritrovarsi schiavi di innovazioni che non si sanno sfruttare nel modo giusto: «Siamo pronti? Non lo so - ha continuato Temporelli -. Dovremmo fare corsi di formazione per spiegare cos'è la tecnolo-



Sorrisi. Il Marco Polo si presenta alla quinta edizione dell'hackathon con tre squadre



Arduino. L'elettronica programmabile può aiutare i partecipanti a sviluppare il loro prototipo

gia, come già noi facciamo nel nostro piccolo, e non lasciare che i ragazzi la utilizzino senza regole. Per farlo però dovremmo essere noi adulti i primi a conoscerla per indicare ai giovani la strada migliore da percorrere». E così l'incontro con TheFabLab per gli studenti non solo è il modo per introdurli al progetto, ma an-

che per sensibilizzarli ad un uso intelligente delle innovazioni: «Ogni anno li sollecitiamo con tematiche del presente e sfide che pensano al futuro - ha spiegato Matteo Villa, learning specialist di The FabLab -. Il tema degli spazi pubblici scelto per questa edizione include anche qualcosa che faccia bene alla comuni-

tà. Proviamo a stimolare anche il loro senso civico. Dovranno portarci un prototipo utilizzando qualsiasi tipo di tecnologia, anche la meno sofisticata. L'importante per noi è il percorso che faranno insieme. Dovranno utilizzare competenze trasversali, lavorare in squadra e risolvere problemi». //

«Gli adulti devono fornirci degli spazi per migliorare»

Futuro

Confindustria accetta lo stimolo dei giovani Torchiani: «Crescere sperimentando»

■ Curiosità ed entusiasmo fra gli studenti che hanno deciso di partecipare al progetto. Voglia di mettersi alla prova e di essere protagonisti. Anche i ragazzi dell'istituto Marco Polo hanno deciso di uscire dalla loro comfort zone e seguire il desiderio di imparare come una predisposizione possa diventare anche, un giorno, una professione. «Pensavo po-



Vicepresidente. Elisa Torchiani

tesse essere interessante - ha detto la studentessa Mariailaria Marchina -, e così è stato. Ritengo sia importante imparare cose nuove, essere aggiornati sulle innovazioni tecnologiche». Stare al passo con i tempi, ma anche provare ad essere utili ad un cambiamento: «Lavorare con la tecnologia e non sottovalutarla - ha commentato Arianna Palese -. Ci può essere di grande aiuto, in futuro con certe innovazioni potremo aiutare anche in campo medico».

Dello stesso avviso anche lo studente Cristian Scialò: «Mi aspetto di scoprire nuove cose, di avere idee e conoscere quelle di altri ragazzi della mia età. Anche da giovani si può fare qualcosa per migliorare il mondo, è importante che gli adulti capiscano che stimolarci ci aiuta a migliorare».

L'associazione. E sulla stessa linea anche i partner del progetto: «Abbiamo scelto di sostenere l'iniziativa - ha detto Elisa Torchiani, vice presidente

di Confindustria Brescia con delega all'Education e al Capitale umano -, perché crediamo fortemente nelle opportunità che questo percorso fornisce ai ragazzi. Tutti quelli che abbiamo incontrato in questi anni apprezzano la proposta perché toccano con mano un'esperienza diversa, nuova. Apprendono capacità che saranno utili in qualsiasi luogo di lavoro si troveranno. Sperimentare la tecnologia è sempre più importante e strategico».

Durante il Da Vinci gli studenti sono accompagnati anche da un docente di riferimento: «La tutela dell'ambiente potrà avvenire solo con l'uso della tecnologia ha commentato Roberto Viani docente di storia dell'arte e protezione ambientale -. È per questo più che mai fondamentale imparare ad usarla. Le innovazioni corrono veloci, ad esempio l'intelligenza artificiale anche la scuola dovrà adeguarsi a questa nuova modalità per portare avanti la propria missione». // F. MAR.

VOLTI E VOCI



Mariailaria.

Ho voglia di imparare cose nuove per favorire il cambiamento.



Cristian.

Anche da giovani si può fare qualcosa per migliorare il mondo.



Arianna.

La tecnologia dobbiamo conoscerla e non sottovalutarla.



Prof. Roberto Viani.

Anche la scuola dovrà adeguarsi all'intelligenza artificiale.

GDB

DA VINCI 4.0

A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner

Banca Valsabbina

EDISON 1863
140 ANNI

Partner istituzionale

CONFINDUSTRIA
Brescia

ORDINE DEGLI INGEGNERI DELLA PROVINCIA DI BRESCIA

Partner

Gruppo **ALFA ACCIAI**

OLYMPUS

Technical partner

GIUSTACCHINI
PRINTING

Powered by

THEFABLAB
Innovation by Doing

tag Talent Garden

DA VINCI 4.0

Gli esempi di Curie, Olivetti e Jobs Quando l'innovazione si fa a 20 anni

Il liceo Calini partecipa per il secondo anno di fila a Da Vinci 4.0 con il team «Gem» e la voglia di stupire

Quinta tappa

Francesca Marmaglio

La quarta rivoluzione industriale, quella che stiamo vivendo noi in questi anni dopo l'«annuncio» dei tre consulenti tedeschi nel 2011, «quasi con certezza durerà 50 anni». Lo insegna la storia: tutte quelle avvenute in precedenza hanno avuto tale durata. Mezzo secolo per scoprire, conoscere e non parlare più di quella innovazione tecnologica. L'idea, invece, con le varie fasi di progettazione dura molto meno ed è partorita sempre da menti giovanissime: Steve Jobs, Marie Curie, Adriano Olivetti, solo per fare qualche nome, avevano vent'anni quando con studio e idee cambiarono con la loro innovazione il mondo che vivevano.

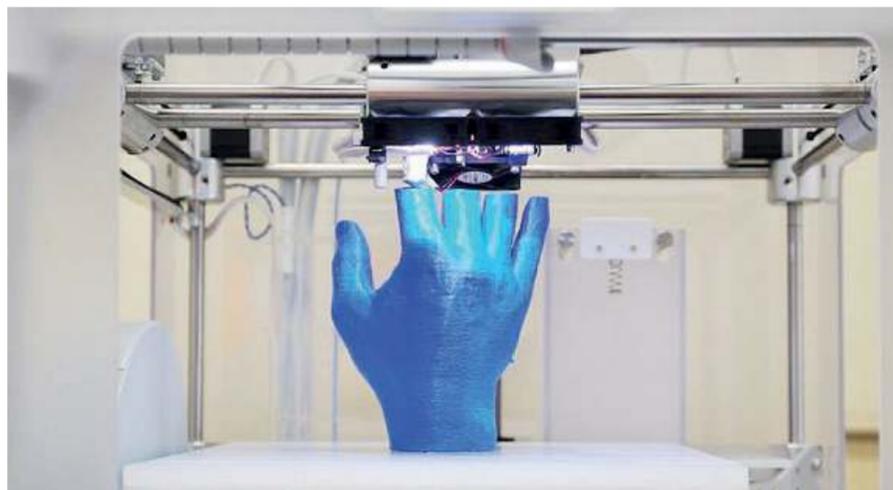
«Ci conviene». Ed è soprattutto per questo che è nata l'iniziativa Da Vinci 4.0: «Non stiamo puntando sui giovani per tenerezza - ha spiegato Massimo Temporelli, fondatore di The FabLab, fisico e divulgatore scientifico -, ma perché ci conviene. Non in senso negativo, ma come opportunità per il futuro di tutti. A quest'età non sono appesantiti da tut-

te le strutture culturali che arrivano con l'esperienza e che abbiamo tutti noi adulti. La loro creatività è libera, non hanno paure, non hanno vincoli: con questa nostra proposta urliamo che i giovani sono importanti e che è necessario dar loro le giuste possibilità, non solo di espressione ma possibilità di ripensare il nostro mondo». E per farlo il Da Vinci, progetto del GdB e organizzato da The FabLab con Talent Garden, non può che partire dalle scuole: «È fondamentale cominciare da qui - ha continuato Temporelli -, perché le poche occasioni che diamo ai nostri ragazzi derivano da un fattore culturale che è da cambiare. Negli Stati Uniti i giovani che hanno idee vengono stimolati e supportati: dovremo cominciare a farlo anche noi se non vogliamo restare un passo indietro anche questa volta, esattamente come avvenuto con la terza rivoluzione industriale».

I protagonisti. D'accordo con Temporelli è lo studente del liceo scientifico Annibale Calini (il video-racconto dell'incontro andrà in onda stasera alle 20.05 su Teletutto), istituto che partecipa al progetto per il secondo anno consecutivo con il team «Gem», Angelo Cavaleri: «Gli adulti pensano troppo al passato e forse hanno paura di quello che non co-



Carica. Gli studenti del liceo Calini uniranno conoscenze umanistiche a competenze tecniche



Additive manufacturing. Tra le tecnologie abilitanti di Industria 4.0

noscono. Serve rinnovare per migliorare anche positivamente il mondo che ci circonda». Idee chiare come quelle del compagno Michele Frugoni: «Ho deciso di partecipare - ha detto lo studente -, perché mi interessa da tempo di nuove tecnologie e di innovazione. Sono tematiche molto interessanti e molto stimolan-

ti». Non solo pensieri, ma anche concretezza per i giovani studenti dell'istituto cittadino: «Mi piace lavorare sui software - ha raccontato Nikolai Carnaghi -, ma trovo anche l'hardware interessante: ho fatto già dei progetti con mio papà. Suppongo che sarà una bella esperienza, lavoreremo un bel po', ma impareremo

molto». Ad impegnarsi nell'ideazione di un prototipo per migliorare gli spazi pubblici (questa la tematica scelta per l'edizione corrente) anche Marco Daniotti: «Abbiamo già qualche idea, ma è da sviluppare bene. Dobbiamo capire costi e tempistiche. L'ambito è quello della sanità, più precisamente gli ospedali». //

VOLTI E VOCI



Angelo.
Gli adulti forse hanno paura di quello che non conoscono.



Michele.
Tecnologia e innovazione sono tematiche molto stimolanti.



Nikolai.
Ho fatto già dei progetti con mio papà. Sarà una bella esperienza.



Marco.
Abbiamo già qualche idea: l'ambito è quello della sanità.

Se la tecnologia è uno strumento per realizzare idee

Creatività

Robotica, stampa 3D, intelligenza artificiale e blockchain saranno utilizzate dai ragazzi

La tecnologia a disposizione delle idee. Questo è il claim del progetto che sta percorrendo in lungo e in largo la provincia di Brescia. Un percorso creativo che porterà gli studenti a realizzare un prototipo, un manufatto concreto, della loro intuizione concettuale «Al giorno d'oggi l'offerta tecnologica - ha spiegato Matteo Villa, formatore di



Partner. Banca Valsabbina

The FabLab - a livello mondiale è molto, molto vasta. Nuove tecnologie, nuove possibilità progettuali. Parliamo di robotica, di stampa 3D, di intelligenza artificiale, di blockchain. Cose che possono spaventare quando ci si trova per le prime volte ad avere a che fare con loro, ma in realtà la tecnologia può, anzi deve, essere nostra amica. Spesso la letteratura anticipa l'evoluzione e la rappresenta in modo negativo. Dovremmo invece credere che possa esistere la modalità per usare le innovazioni e vivere meglio rispettando il mondo e noi stessi».

Mondo produttivo. Ed è seguendo questi pensieri positivi che i partner del progetto continuano a sostenere il Da Vinci: «Quando abbiamo conosciuto l'iniziativa - ha detto Camilla Sandonini, parte del team Ricerca e sviluppo del Gruppo Alfa Acciai -, abbiamo subito sentito una connessione con quello che stiamo cercando di fare in azienda. È un progetto innovativo che in-

clude i giovani e avvicina le aziende ai futuri lavoratori». Pensiero condiviso anche da Banca Valsabbina: «Siamo una banca territoriale - ha commentato Ruggero Valli dell'Ufficio stampa e comunicazione dell'istituto di credito bresciano -, vogliamo supportare i bresciani avvicinandoci sempre di più ai giovani. Da cinque anni seguiamo il Da Vinci ed è un progetto che va sempre più veloce e che include sempre più istituti perché è un'iniziativa molto valida e lungimirante».

Un percorso quello che affronteranno i ragazzi che sarà guidato dalla docente Veronica Cavicchi, insegnante al Calini di Matematica e Fisica: «Per noi l'idea di mettere in atto principi di innovazione e spirito imprenditoriale è molto interessante. Senza dimenticare la missione della scuola che mira a trasmettere regole e valori senso civico. Riuscire a farlo consentendo ai ragazzi l'utilizzo della tecnologia e della creatività è molto stimolante». // F. MAR.

GDB
DA VINCI 4.0
A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner

Banca Valsabbina | **EDISON** 1863 140 ANNI

Partner istituzionale

CONFINDUSTRIA Brescia | **ORDINE DEGLI INGEGNERI DELLA PROVINCIA DI BRESCIA**

Partner

Gruppo ALFA ACCIAI | **OLYMPUS**

Technical partner

GIUSTACCHINI PRINTING

Powered by

THEFABLAB Innovation by Doing | **tag** Talent Garden

DA VINCI 4.0

La creatività degli studenti per poter scrivere una nuova pagina della storia

Con il Tassara Ghislandi di Breno Da Vinci 4.0 torna a confrontarsi con il territorio camuno

Sesta tappa

Francesca Roman

■ Saremo un capitolo nei libri di storia che qualcuno leggerà tra cent'anni. E i protagonisti di quelle pagine potrebbero proprio essere gli studenti che partecipano al Da Vinci 4.0.

Dalla cattedra dell'istituto tecnico Tassara Ghislandi di Breno, sesta tappa del nostro tour nelle scuole, il divulgatore scientifico Massimo Temporelli rispolvera le rivoluzioni industriali del passato e illustra quella in atto, la quarta, nella quale i giovani di oggi sono chiamati a fare la differenza (il video-racconto dell'incontro andrà in onda stasera alle 20.05 su Teletutto).

«Abbiamo detto ai ragazzi che la storia è fondamentale - chiarisce il fondatore di The FabLab, partner del Giornale di Brescia in questo progetto didattico -, che in passato l'ha scritta qualcun altro, ma che in questi anni tocca a loro essere protagonisti della trasformazione che vogliono vedere».

«Rapiti». Ad ascoltarlo con occhi rapiti ci sono gli studenti della quarta Eta, indirizzo

Elettronica ed Elettrotecnica, dell'istituto camuno, che per il secondo anno torna in sfida. «La lezione di Temporelli ci ha aperto nuove prospettive - assicura Tommaso Bertelli -. Avevamo già un'idea, ma il suo intervento ci ha dato una diversa visione». «È un progetto che stimola la nostra creatività - aggiunge il suo compagno di classe Filippo Orsatti -, ci sprona a relazionarci con molte tecnologie e ci aiuta anche a lavorare in gruppo». «Ho scelto di partecipare - gli fa eco Simone Zonta -, perché è un bel modo per mettersi in gioco».

Esperienza. Sono loro tre gli studenti che compongono il team «Idea», con cui il Tassara Ghislandi spera quest'anno di centrare il podio. «La passata edizione è stata un'esperienza molto interessante

te - assicura il professor Bruno Deleidi, insegnante di Sistemi automatici e Automazione robotica - e contiamo di poter applicare le conoscenze dell'anno scorso al nuovo progetto. Il tema è molto più complicato, ma speriamo che un forte input arrivi dai ragazzi, che sono i primi fruitori degli spazi pubblici». I partecipanti al Da Vinci quest'anno sono infatti chiamati a riprogettare i «public spaces», realizzando un prototipo che aiuti a ripensare il mo-



Il gruppo. Il team «Idea» è composto da alunni che studiano Elettronica ed Elettrotecnica



A Sonico. La centrale idroelettrica di Edison, gruppo che per il secondo anno sostiene Da Vinci 4.0

do in cui viviamo le aree comuni. «Questa progettazione - ricorda Matteo Villa, learning specialist di The FabLab - è guidata dal design thinking, una metodologia in quattro fasi (define, ideate, make e test), che serve ai professionisti che si occupano di innovazione per connettere tecnologie e generare delle

nuove soluzioni con un metodo condiviso».

Partner. A tal proposito, ricordiamo l'incontro - di oggi alle 16.30 su Zoom, al quale parteciperà anche Giorgio Doni, regional medical service business unit manager di Olympus Italy, per il primo anno partner di Da Vinci. Alla seconda collabora-

zione è invece Edison. «Il primo anno per noi è stato un grande successo - commenta Mattia Seira, responsabile dei rapporti con i territori e power asset -. Nella politica di sostenibilità di Edison uno dei pilastri è proprio l'educazione. Speriamo che anche la tematica di quest'anno sia sviluppata secondo delle linee innovative». //

La quarta rivoluzione industriale plasmata da tecnica e cultura

«Phygital»

Secondo Temporelli «dobbiamo riuscire a parlare ai ragazzi di tutti gli indirizzi»

■ Per vincere il Da Vinci 4.0 serve un'idea. Ma che cos'è un'idea? S'interroga e si risponde Massimo Temporelli, a lezione tra i banchi del Tassara Ghislandi. «Le idee - spiega il divulgatore scientifico -, sono l'intersezione tra la cultura, cioè quello che hanno fatto quelli prima di noi, e le opportunità di farlo in modo diverso, nuovo, unendo cose



Big data. Tecnologia abilitante

diverse, e lì ci sta la tecnologia».

Quelle che oggi abbiamo a disposizione rientrano negli ambiti dell'informatica, della robotica e dell'intelligenza artificiale: con questi strumenti gli studenti possono quindi rielaborare la loro cultura e trovare un'idea vincente. «Spesso nelle scuole tecniche si sottovaluta la cultura - prosegue il fondatore di The FabLab -, mentre nei licei la tecnologia conta meno. Il progetto Da Vinci 4.0 sprona quindi i tecnici a porre maggiore attenzione al lato umanistico e trasforma i gli studenti dei licei in persone che progettano qualcosa. Ecco, credo che il nostro progetto possa portare grande valore a entrambi i tipi di scuola, obbligando chi le frequenta a pensare in modo differente».

È del resto la commistione una delle caratteristiche della quarta rivoluzione industriale, definita con un neologismo «phygital». «Mentre tra la prima e la seconda sono passati cento anni - racconta

Temporelli -, alla fine del Novecento è partita la terza rivoluzione industriale, quella del micro processore, del computer, di Internet e dello smartphone». «Poi, subito dopo, nel 2011 dei consulenti tedeschi durante la fiera di Hannover si dissero che erano davanti a una nuova trasformazione - continua -, che avrebbe potuto digitalizzare non più solamente le informazioni ma anche i luoghi fisici, come le fabbriche, i negozi, le case e le automobili».

Nasce qui la quarta rivoluzione industriale, cioè l'idea che il digitale non si fermi a Internet, ai social network, al nostro smartphone, ma divampi in tutta la società, diventi un ecosistema continuo in cui digitale e fisico si mischiano. «È un mondo affascinante che loro devono disegnare - conclude il divulgatore scientifico -. Ad oggi ne esistono solo dei pezzettini, come lo smartwatch o la smartcar, ma presto si diffonderà in tutti gli ambiti del business e della vita quotidiana». // FRA. RO.

VOLTI E VOCI



Tommaso.

La lezione ha aperto prospettive nuove sul possibile prototipo.



Filippo.

Siamo un gruppo di amici, sarà importante per lavorare bene.



Simone.

Tra le nuove tecnologie io utilizzo soprattutto la stampa 3D.



Prof. Bruno Deleidi.

Il tema è complesso, speriamo che un forte input arrivi dai ragazzi.

GDB

DA VINCI 4.0

A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner

Partner istituzionale

Partner

Technical partner

Powered by

DA VINCI 4.0

Culturale prima ancora che industriale

La rivoluzione 4.0 parte dalle scuole

Massimo Temporelli ha incontrato gli studenti dell'istituto Brixia parlando di tecnologia

Settima tappa

Francesca Roman

Il cambiamento fa parte della specie umana, non è una questione di «credo» tecnologico. E tra vent'anni le tecnologie che oggi ci sembrano fantascientifiche saranno la normalità, proprio come accendere e spegnere una lampadina. Il tour nelle scuole della quinta edizione del Da Vinci 4.0 prosegue all'istituto Brixia di via Fratelli Bronzetti in città (ospitato all'interno dell'istituto Euroscuola), settimana scuola che quest'anno ha aderito al nostro progetto editoriale, creato in collaborazione con The FabLab e Talent Garden (il video-racconto dell'incontro andrà in onda stasera alle 20.05 su Teletutto sul canale 16 del digitale terrestre).

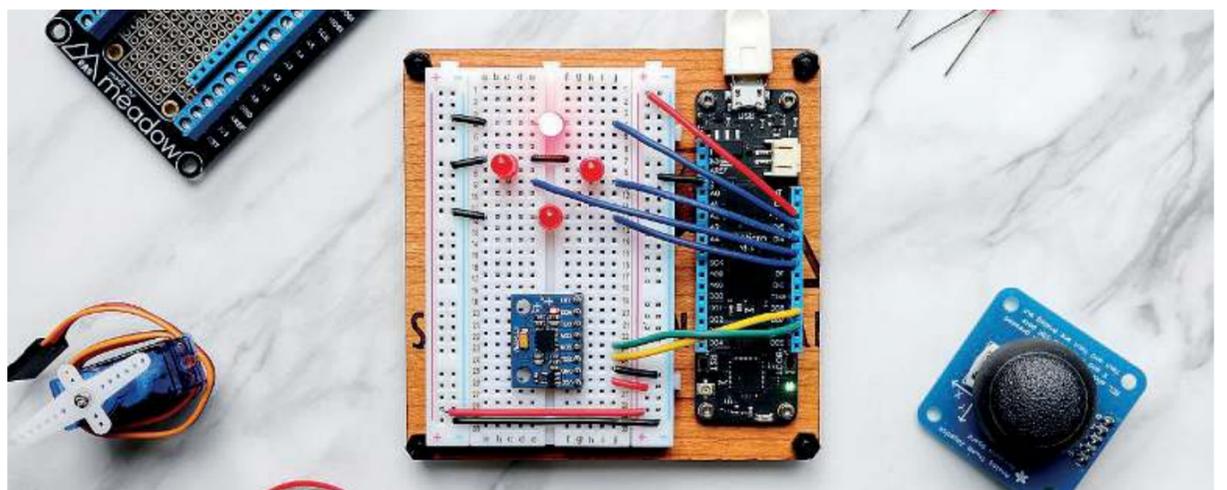
Lampadina. «Oggi non passiamo la nostra giornata a guardare una lampadina dicendo: che miracolo della scienza! - spiega agli studenti Massimo Temporelli, divulgatore scientifico e presidente di The FabLab -. Eppure c'è stato un momento della storia in cui c'erano delle persone che passavano i pomeriggi ad accendere a spegnere la luce. Erano

dei matti? No, erano solo i primi umani a vedere la luce elettrica, che sostituiva le candele o le luci a gas. Noi siamo nella stessa condizione umana, quella in cui una nuova tecnologia (in questo caso stampanti 3D, intelligenza artificiale, IoT..., ndr) ci appare straordinaria, ma vi assicuro che tra vent'anni ognuno di noi avrà in tasca un'assistente artificiale che ci prenoterà i biglietti, ci aggiornerà l'agenda, manderà l'e-mail al nostro posto e che a volte ci farà anche delle diagnosi mediche, e sarà assolutamente normale».

Scetticismo. Anche in passato gli scettici hanno fatto sentire con vigore la loro voce. Nei confronti delle fabbriche, delle locomotive, delle automobili, del cinema o della radio, con la paura che queste tecnologie togliessero umanità al lavoro e alla vita. «Perché pensiamo - chiarisce Temporelli - che tutte le volte che arriva una tecnologia nuova, questa porti con sé un cambiamento deteriorante e non migliorativo. Ciononostante non le abbiamo mai fermate, perché il cambiamento fa parte della nostra specie. E non è una questione di "credo nell'innovazione" o "credo nel digitale": credo nell'umanità e l'umanità cambia da sempre, da quando l'uomo delle caverne ha costituito i villaggi e abbiamo cominciato a



Dialogo con l'ia. Nel corso del faccia a faccia con ragazze e ragazzi dell'istituto Brixia anche il tempo per una chiacchierata con l'Intelligenza artificiale



Electronica programmabile. È tra gli strumenti a disposizione dei partecipanti di Da Vinci 4.0 per la gara di progettazione

diventare agricoltori, allevatori, poi urbanizzati, operai, industriali, post-industriali, digitali, post-digitali».

Antropologica. È per questo che, più che parlare di rivoluzioni industriali, sarebbe corretto chiamarle rivoluzioni culturali e antropologiche. Perché ogni nuova tecnologia entra poi nella vita delle persone, cambiandola radicalmen-

IL PROGETTO

Gli incontri.

Sono undici le tappe del tour delle scuole di Da Vinci 4.0, in altrettante scuole della provincia.

La festa finale.

A fine maggio i ragazzi esporranno i loro progetti.

te. Basti pensare a come il frigorifero, la lavatrice e la lavastoviglie abbiano contribuito all'emancipazione femminile. «Questi elettrodomestici hanno liberato un sacco di tempo nella giornata delle donne - spiega Temporelli - e hanno portato le donne a emanciparsi. Quindi una tecnologia che è nata nei laboratori scientifici, in cui si studiavano l'elettromagnetismo e

l'elettricità, ha finito per cambiare la struttura con cui pensiamo alla famiglia». «Oggi - conclude il divulgatore scientifico - quasi tutte le famiglie hanno due lavoratori, madre e padre, e hanno figli maschi e femmine che pensano di studiare nello stesso modo. Nell'Ottocento questo era impensabile, perché è stata anche la tecnologia a renderlo possibile». //

L'hackathon come «vetrina» dei migliori talenti

Verso la sfida

Il problem solving centrale per provare a reinterpretare gli spazi pubblici

Le tecnologie della quarta rivoluzione industriale sono in mano ai giovani di oggi, e il Da Vinci 4.0 offre un'importante occasione di problem solving. Cosa significa? «Le tecnologie non sono qualcosa di fine a sé stesso - chiarisce Matteo Villa, learning specialist di The FabLab -, ma una serie di ingredienti che i ragazzi possono utilizzare per risolvere i



InnexHub. La dg Cristina Zanini

problemi del presente». «La metodologia "interattiva" di Da Vinci 4.0 - aggiunge Villa - punta proprio a far dire ai ragazzi: "io posso". Quindi il problem solving si allena anche instillando fiducia nei ragazzi: di fronte a un problema non bloccarsi, ma cercare una soluzione e possibilmente utilizzare le nuove possibilità offerte dalle tecnologie».

È così che anche gli studenti dell'Istituto Brixia dovranno affrontare l'hackathon di quest'anno, ripensando i «public spaces», gli spazi pubblici. «Sono spazi di incontro - chiarisce Villa -, che offrono tanti spunti per essere ripensati nel modo in cui offrono servizi, in cui promuovono le relazioni sociali, l'architettura di cui sono costruiti, come possono essere collegati al modo in cui consumano energia o rispetto alla sicurezza. Insomma, ci sono tante opportunità per i ragazzi di esplorare e di mettersi alla prova». Il Da Vinci 4.0 non è però solo una sfida fine a sé stessa, ma può trasformarsi in una vera e

propria «vetrina» di talenti. È per questo che importanti realtà bresciane come Confindustria supportano l'iniziativa.

Le imprese. «Si parla di tecnologie nuove esordisce Cristina Zanini, responsabile dell'area Sviluppo d'Impresa, Europa e Innovazione di Confindustria Brescia e direttore generale di InnexHub -, e sembra che questo nuovo modo di lavorare, questi nuovi paradigmi che stanno avanzando, quasi andranno a sostituire l'uomo».

Paradossalmente invece, oggi cerchiamo persone che sappiano usare queste tecnologie, proprio a dimostrazione che la narrazione che sta dilagando sui media e che sta preoccupando la gran parte delle persone non è assolutamente vera». «Abbiamo bisogno di persone che sappiano usare in modo consapevole la tecnologia - ribadisce Zanini - per farla diventare un valido strumento a supporto del futuro». // FRA. RO.

GDB
DA VINCI 4.0
A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner

Banca Valsabbina | EDISON 140 ANNI

Partner istituzionale

CONFINDUSTRIA Brescia | ORDINE DEGLI INGEGNERI DELLA PROVINCIA DI BRESCIA

Partner

Gruppo ALFA ACCIAI | OLYMPUS

Technical partner

GIUSTACCHINI PRINTING

Powered by

THEFABLAB Innovation by Doing | tag Talent Garden

DA VINCI 4.0

La «dinastia» vincente del Cerebotani per reinventare gli spazi pubblici

La scuola di Lonato arriva da tre primi posti di fila «ma nulla è certo quando si parla di innovazione»

Ottava tappa

Francesca Roman

■ Tre primi posti consecutivi all'hackathon sono un'eredità pesante da preservare. Lo sanno bene gli studenti dell'istituto tecnico Cerebotani di Lonato, campione in carica da ben tre edizioni del Da Vinci 4.0. «Hanno una tradizione di vittorie ma non sono ancora i vincitori - commenta il divulgatore scientifico Massimo Temporelli, all'ottava tappa del suo tour motivazionale di questa quinta edizione della nostra iniziativa editoriale (il video-racconto dell'incontro in onda stasera alle 20.05 su Teletutto) -. Quindi potrebbero essere anche bloccati da questa responsabilità... Sicuramente è una scuola tecnica e questo è un vantaggio, ma il tema della sfida quest'anno è più sociale... Vedremo».

Di certo c'è che i ragazzi del quarto anno di Automazione, riuniti nel team «S44S», faranno di tutto per difendere il loro titolo, anche grazie all'esperienza sul campo dei professori Giovanni Fusco e Salvatore Strano, e sono decisamente sul pezzo in fatto di nuove tecnologie. «Uso Raspberry Pi -

racconta Beatrice Bruna Pasqualini, che da grande vuole fare l'inventore -: sto provando a costruire un robot con un'intelligenza artificiale che sia in grado di imparare qualcosa, come assistente». Il suo compagno Luca Balzani è invece più interessato a ChatGpt, che usa tutti i giorni per ricevere spunti e idee. «Ma per il Da Vinci l'idea deve venire da noi - assicura -, perché deve essere inedita».

Prototipo. Quello che anche gli studenti del Cerebotani sono chiamati a fare è ripensare gli spazi pubblici in ottica di sostenibilità, creando un prototipo che risponda a una delle

problematiche del presente. «Gli spazi pubblici li devono innanzitutto conoscere - specifica Matteo Villa, learning specialist di The FabLab -, e conoscendoli, capire quali sono gli

aspetti che possono essere migliorati con una sensibilità per le tendenze del presente, quindi un'attenzione alla sostenibilità, al benessere, alla qualità della vita, e connettere questi criteri alle tecnologie». «Le nuove tecnologie - precisa Villa - non devono essere studiate per sé stesse, ma devono essere utili a qualcosa». «È un tema molto interessante - commenta Dario Righettini -, ma sicuramente non facile, perché bisognerà tenere conto di persone, ani-



Foto di gruppo. I ragazzi del team «S44S» sono affiancati dai docenti Giovanni Fusco e Salvatore Strano



Laboratorio interconnesso. Uno dei fiori all'occhiello dell'istituto tecnico gardesano

mali, oggetti e strutture». «Questo è un progetto che ci può aiutare a comunicare - gli fa eco il suo compagno Fabio Doleni - e, comunque vada, un'iniziativa utile per il nostro futuro».

Partner. Futuro che sta molto a cuore alle realtà bresciane che supportano il Da Vinci

4.0. Come Banca Valsabbina, al nostro fianco fin dalla prima edizione. «Una banca territoriale come la nostra - commenta Ruggero Valli dell'ufficio comunicazione - non può far mancare il suo supporto a un progetto di questo tipo, che valorizza i giovani mettendoli in gioco in un contesto molto concreto, e soprattutto

che porta le aziende all'interno degli istituti bresciani». Nuovo partner è invece Alfa Acciai: «Siamo convinti - afferma Antonio Iaia, innovation sustainability manager - che l'innovazione sia la forza motrice di tutte quante le attività di questo periodo, e innovazione significa anche muoversi nella sostenibilità». //

Con la rivoluzione industriale 4.0 il fisico si fa digitale

Cultura

Il faccia a faccia ha fornito l'occasione per approfondire i cambiamenti in atto

■ «Quando finisce una rivoluzione industriale?» Ci ha riflettuto ad alta voce Massimo Temporelli, coinvolgendo gli studenti del Cerebotani di Lonato. Perché se le date di inizio di questi cambiamenti epocali corrispondono a un'invenzione, un brevetto o un prodotto, come lo sono stati la macchina a vapore, l'elettricità o il microprocessore, ri-



The FabLab. Matteo Villa

spettivamente «attivatori» della prima, seconda e terza rivoluzione, come si fa a sapere quando si esauriscono? «In realtà non finiscono - risponde il divulgatore scientifico e fondatore di The FabLab -, ma persistono, esistono e basta. Prendiamo per esempio le date della prima rivoluzione industriale: 1780-1830. Dopo 50 anni si dà per scontato che la nuova tecnologia faccia parte della nostra vita quotidiana, quindi non è che finisce la rivoluzione, è che raggiunge la sua maturità. Non si discute più dell'esistenza della macchina a vapore, della fabbrica o dell'operaio... esistono, punto. Lo stesso discorso vale per quanto riguarda l'invenzione dell'energia elettrica nella seconda rivoluzione industriale».

«È divertente capire - prosegue il fisico e imprenditore digitale - che quando termina una trasformazione di questo calibro, o meglio quando diciamo che finisce, in realtà si può dire si sia consolidata, cioè è diventata talmente dif-

fusa, talmente presente, che più nessuno la discute». E non farà eccezione nemmeno la quarta rivoluzione industriale, quella che stiamo vivendo oggi, anche se un po' particolare lo è comunque. «Non c'è una tecnologia nuova - chiarisce il divulgatore scientifico -: l'intelligenza artificiale è un'idea del 1950, la stampante 3D è stata brevettata nel 1982, e diciamo sempre che gli Atm delle banche sono già un sistema di Internet of Things, che leggono dei dati nel sistema interbancario e mandano informazioni. Ed esistono dal 1960».

Quindi che cos'ha di nuovo questa rivoluzione? «Digitalizzeremo i mondi fisici - replica Temporelli -: la casa, il retail, l'automobile, gli orologi, le fabbriche li chiameremo "smart" perché si stanno digitalizzando, stanno diventando qualcosa che va oltre l'oggetto fisico». È quindi nell'incrocio tra il mondo digitale e il mondo fisico che si compie la quarta rivoluzione industriale. //

VOLTI E VOCI



Dario.
Il tema non è semplice, ci sono molte variabili da considerare.



Beatrice.
Voglio fare l'inventrice e sto già costruendo un robot-assistente.



Luca.
Il Da Vinci 4.0 sarà utile per il nostro futuro dopo la scuola.



Prof. Giovanni Fusco.
Partecipiamo per stimolare la creatività e l'uso delle tecnologie.

GDB

DA VINCI 4.0

A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner

Partner istituzionale

Partner

Technical partner

Powered by

DA VINCI 4.0

Dalle sponde del Garda nuova linfa alla quarta rivoluzione industriale

Per la prima volta alcuni ragazzi del Cfp Zanardelli di Desenzano partecipano al «viaggio» di Da Vinci 4.0

Nona tappa

Francesca Roman

■ Ritorneranno le botteghe artigiane nelle città, perché i mestieri pratici dovranno mutare ma non scompariranno. Il «profeta» della quarta rivoluzione industriale Massimo Temporelli galvanizza così gli studenti del Cfp Zanardelli di Desenzano, nona tappa del suo tour nelle scuole della quinta edizione del Da Vinci 4.0 (il video-racconto dell'incontro in onda stasera alle 20.05 su Teletutto). Per la prima volta in sfida, l'istituto professionale gardesano schiera un gruppetto di ragazzi della quarta Elettrica, guidati dal professor Luca Chirivi, insegnante di Elettrotecnica e Disegno elettrico. «Vorremmo provare a metterci in gioco - spiega il docente -. Questi ragazzi studiano qualcosa di programmazione, utilizzano anche Arduino, e hanno un'esperienza lavorativa di due anni».

Cambiamenti. «Fanno un lavoro che rimarrà tra quelli fondamentali per noi umani - assicura Temporelli, fisico e fondatore di The FabLab -. Le rivoluzioni industriali hanno

cancellato dei lavori nel passato e probabilmente lo farà anche la quarta, ma non riesco a immaginarmi un robot in grado di fare l'impianto elettrico, o un'intelligenza artificiale che sappia riparare un'auto». «Certo - prosegue il divulgatore scientifico -, anche queste professioni dovranno mutare e imparare a usare le nuove tecnologie, ma non scompariranno, anzi credo che prenderanno sempre più spazio nella città come "artigiani dei servizi": dei luoghi dove portare la propria merce per farla riparare e personalizzare».

Le aziende. Il connubio tra uomo e tecnologia è del resto una delle sfide aperte del presente, come ribadisce agli studenti del Cfp Zanardelli anche Cristina Zanini, responsabile dell'area Sviluppo d'Impresa, Europa e Innovazione di Confindustria Brescia, che è sponsor del Da Vinci, e direttore generale di InnexHub. «Confindustria è sempre di più impegnata nella ricerca di capacità, competenze e persone in grado di condurre le tecnologie per mano - spiega Zanini -. Il problema del mismatch è sempre più attuale, proprio a dimostrazione che le tecnologie senza l'uomo non possono fare la differenza».

Il professionista che «sa usare le mani», per dirla come



Entusiasmo. I ragazzi frequentano gli indirizzi Elettrotecnica e Disegno elettrico



Digitalizzazione. È anche un chiaro obiettivo del tessuto produttivo bresciano

Temporelli, sarà quindi sempre più richiesto nel prossimo futuro. «Devono essere colti - aggiunge -, devono sapere usare le nuove tecnologie e non appoggiarsi unicamente alle tradizioni, a ciò che già è stato fatto. Potrebbe succedere qualcosa di importante in questo settore, che viene spesso vilipeso rispetto ad altri per-

corsi di studio». E le tecnologie dell'industry 4.0 che vanno per la maggiore tra gli studenti dello Zanardelli sono senza dubbio l'intelligenza artificiale e la stampa 3D. «Conosco ChatGpt e la uso per qualche compito - ammette Davide Sarabotani -, magari per darmi uno spunto per iniziare, e anche la stampante 3D

l'ho già utilizzarla con un mio amico. Penso che ci saranno molto utili per il nostro progetto, ora dobbiamo trovare un'idea adatta». «Queste tecnologie sono il futuro della nostra generazione - aggiunge il suo compagno di classe Manpreet Singh - e questo progetto per migliorare gli spazi pubblici mi interessa molto». //

Dentro la cornice si può disegnare qualsiasi futuro

Il tema

Gli studenti iscritti saranno chiamati a riprogettare gli spazi pubblici

■ Spazi pubblici e come ripensarli. Il tema dell'hackathon di quest'anno è un po' come una matrioska che contiene al suo interno tanti altri sotto-temi.

«Nel corso del nostro tour nelle scuole - chiarisce Matteo Villa, learning specialist di The FabLab, che insieme a Talent Garden è partner del Giornale di Brescia nel Da Vinci



Area verde. Un parco urbano

4.0 (i partner sono invece Banca Valsabbina, Edison, Confindustria Brescia, Alfa Acciai, Giustacchini Printing e Olympus) -, abbiamo notato come le percezioni dei ragazzi siano di volta in volta diverse: c'è chi pensa all'urgenza di ripensare la piazza, chi si rivolge al modo in cui lo spazio pubblico viene attraversato, quindi alla mobilità, o ad altri luoghi di incontro... Questo è esattamente l'obiettivo che avevamo: noi diamo una cornice e poi ogni squadra trova un modo significativo per progettare al suo interno».

Design thinking. Gli studenti non sono però lasciati soli in questa lunga maratona tecnologica, che si concluderà a maggio, bensì guidati dal metodo del design thinking. «È una metodologia di progettazione - spiega Villa -, che cerca di distillare in quattro fasi le buone pratiche per passare da uno zero a un prototipo». Queste fasi seguono logica e buon senso: s'inizia con il definire il problema, il perimetro

di esplorazione, capendo bene con che cosa si ha a che fare. «Da questa prima fase di analisi - prosegue Villa - parte poi la fase di generazione di idee, in cui è importante fare gioco di squadra e avere capacità di esplorazione senza filtri». Poi arriva la fase centrale, quella di realizzazione del prototipo, «che è comunque una fase di ricerca in un certo senso, perché prototipando scopriamo i limiti e le possibilità della nostra idea». Infine, la fase di test, che serve a estrapolare la conoscenza dal prototipo per continuare a reiterare questo processo. «Questo metodo - conclude Villa - lo presentiamo ai ragazzi con una serie di esercizi e di schede durante quattro incontri online, nel corso dei quali ospitiamo anche dei professionisti che questo lavoro di innovazione lo fanno e ci si scontrano nel concreto tutti i giorni».

Il prossimo webinar, dedicato alla fase di make, è in programma martedì 19 marzo alle 16.30 con l'ingegner Giovanni Spatti. //

VOLTI E VOCI



Manpreet.

Queste tecnologie sono il futuro della nostra generazione.



Davide.

Uso già l'intelligenza artificiale e la stampante 3D.



Prof. Luca Chirivi.

Vorremmo provare a metterci in gioco con la sfida del Da Vinci.



Zanini (Confindustria).

Le tecnologie senza l'uomo non possono fare la differenza.

GDB

DA VINCI 4.0

A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner

Banca Valsabbina

EDISON 140 ANNI

Partner istituzionale

CONFINDUSTRIA
Brescia

ORDINE
DEGLI INGEGNERI
DELLA PROVINCIA
DI BRESCIA

Partner

Gruppo
ALFA ACCIAI

OLYMPUS

Technical partner

GIUSTACCHINI
PRINTING

Powered by

THEFABLAB
Innovation by Doing

tag Talent Garden

DA VINCI 4.0

Al Bonsignori di Remedello la voglia di cambiare il futuro prende forma

L'istituto della Bassa alla prima partecipazione Temporelli: «L'atmosfera qui è molto stimolante»

Decima tappa

Francesca Roman

■ Scuola nuova ma determinata. E vedremo se sarà la cosiddetta fortuna del principiante o il fermento innovativo che si respira nelle aule dell'istituto omnicomprensivo Bonsignori di Remedello a spingere i suoi «Stegosauri» sul podio della quinta edizione del Da Vinci 4.0. Di entusiasmo ne hanno sicuramente da vendere gli studenti della terza B dell'indirizzo di Telecomunicazione, grati di potersi cimentare nella nostra sfida tecnologica. «A prima vista - assicura il divulgatore scientifico Massimo Temporelli, alla decima tappa del suo tour nelle scuole (stasera alle 20.05 lo speciale in onda su Teletutto) - sembra che potranno dire la loro. Certo, l'abito non sempre fa il monaco, ma qui l'ambiente scolastico è davvero stimolante».

Prototipo. Anche i ragazzi del Bonsignori dovranno ideare e costruire un prototipo che possa ripensare gli spazi pubblici in ottica di sostenibilità. «La mia speranza è che si sentano vicini a questo tema - prosegue Temporelli -. Po-

trebbero pensare di inserire un altoparlante dentro ai lampioni per ascoltare la musica, o progettare dei divani che si autopuliscono... In ogni caso, spero scelgano uno spazio che sentono loro e lo migliorino con le loro idee, che magari riusciremo poi anche a brevettare e prototipare. Questo è sempre un po' il sogno del Da Vinci».

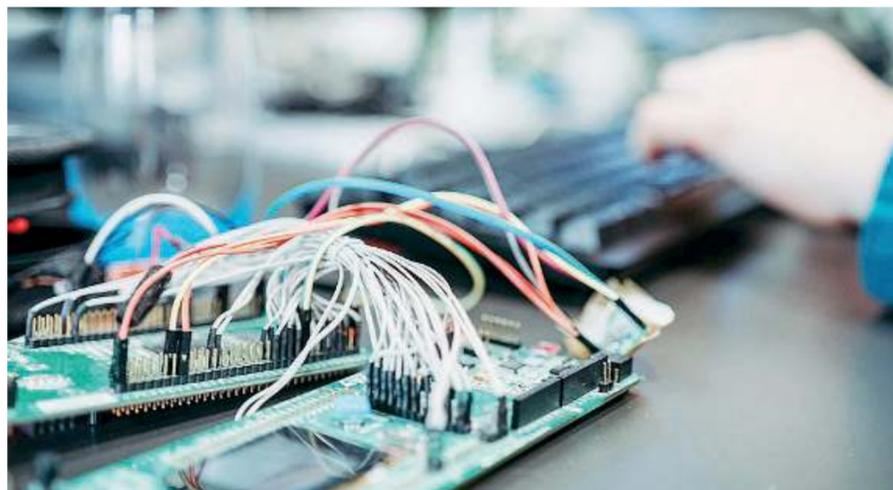
Un sogno arduo ma condiviso dagli studenti e dai professori che li guideranno. «Ho seguito le passate edizioni di questo progetto - spiega Alberto Caracciolo, insegnante del laboratorio di Telecomunicazioni -, e ho deciso di candidare i miei ragazzi. Non-

Il video-racconto dell'incontro verrà trasmesso questa sera alle 20.05 su Teletutto sul canale 16

stante siano piccoli, studiano Tecnologia e Progettazione utilizzando l'IoT, quindi penso che questo hackathon sia perfetto per loro». Saranno anche molto giovani, ma (e forse proprio per questo) sono esperti conoscitori delle tecnologie della quarta rivoluzione industriale. «Questo incontro - commenta Gennaro Di Fraia - mi è stato molto utile per capire come sfruttare meglio l'intelligenza artificiale, non solo per fare i compiti, ma anche in ottica lavorativa». «Sono appassionato di stampa 3D e di elettronica - racconta invece il suo compagno di classe Giulio Iaconesi -. Sono felice di poter mettere in pratica le mie conoscenze



Gli studenti. Alla lezione ha partecipato anche il dirigente scolastico Michele Iammarino



IoT. La programmazione di dispositivi di internet of things è tra le richieste fatte ai giovani

per innovare e creare qualcosa di utile per il futuro». Altrettanto affascinante, per gli studenti del Bonsignori, è stato scoprire la storia delle precedenti rivoluzioni, e l'effetto socioculturale che hanno avuto. «Mi ha colpito come l'uomo abbia costantemente cercato di migliorare la sua condizione con uno sguardo collet-

tivo - spiega Giulia Sandonini -, riuscendo a fare cose impensabili fino a qualche anno prima». Stesso discorso vale per la sua amica Giulia Catana: «Oggi ci basta digitare Google per trovare qualsiasi informazione o risposta, ma fino a pochi anni fa questo era un'utopia. Magari ora saremo noi a creare qualcosa che rinnove-

rà il futuro». Lo spirito d'iniziativa è senz'altro quello giusto, una volontà supportata anche dal dirigente scolastico del Bonsignori Michele Iammarino. «Il Da Vinci 4.0 - commenta - è un'attività con un'importante finalità orientativa che ben s'inserisce nell'apertura della scuola al territorio». //

Se la tecnologia ci rende «animali» capaci di innovare

Punti di vista

Secondo Moreschi di Confindustria «il lavoro ha bisogno di menti mai ferme»

■ «Perché gli animali non fanno le rivoluzioni?». Il fondatore di The FabLab Massimo Temporelli non manca mai di catturare l'attenzione dei suoi interlocutori, e con gli studenti del Bonsignori di Remedello non è stato da meno. «Perché non hanno la tecnologia - svela il divulgatore scientifico -, con buona pace di Orwell. È la tecnologia che ti fa



Interesse. Il faccia a faccia

vedere cose nuove, quindi pensare in modo diverso. In ogni epoca ci sono stati alcuni uomini che hanno fatto cambiare le cose, e noi speriamo che questi esseri umani oggi siano i ragazzi del Da Vinci 4.0».

Temporelli ha ribadito che le rivoluzioni industriali del passato, così come la quarta attualmente in corso, siano anche rivoluzioni culturali, perché «cambiano il nostro modo di essere umani, l'organizzazione della nostra società, il nostro modo di pensare a noi stessi: la rivoluzione industriale, come qualunque rivoluzione, ha a che fare dei dispositivi che dispongono nuovi comportamenti e che danno vita a un nuovo tipo di essere umano». «Tra dieci anni - prosegue il fisico e imprenditore - tutto quello che diciamo adesso sarà diventato vecchio, come se oggi sentissimo i discorsi sulle lampadine elettriche e sul loro funzionamento che facevano i nostri antenati all'inizio del Novecento. Oggi l'intelligenza artificiale

ancora ci stupisce, ma tra dieci anni sarà la norma. Il fatto che noi ne parliamo, che i ragazzi sperimentino, che poi ne parlino a casa, che poi arrivi l'azienda a investire... è questo che lo rende la norma». La vera sfida secondo il divulgatore scientifico è «farlo prima che lo facciano gli altri», cioè non subire queste tecnologie ma usarle per inventare cose nuove, per migliorare la nostra società.

Aziende. Per questo un'associazione che porta avanti gli interessi del tessuto produttivo quale è Confindustria Brescia crede nel progetto Da Vinci 4.0 (è partner fin dal primo anno), come ha ribadito il suo delegato Giuseppe Moreschi: «Questa è una grande opportunità per i ragazzi - commenta -, ma anche per le nostre aziende. Il lavoro oggi ha bisogno di innovazione quindi ha bisogno di giovani capaci e al passo con i tempi, del loro modo di pensare e della loro capacità di non stare mai fermi e di reinventarsi ogni giorno». //

VOLTI E VOCI



Gennaro.

L'intelligenza artificiale è utile non solo per fare i compiti.



Giulia.

Magari saremo noi a creare qualcosa che rinnoverà il futuro.



Giulio.

Sono appassionato di stampa 3D e di elettronica.



Prof. Alberto Caracciolo.

Questa sfida è perfetta per i miei studenti.

GDB

DA VINCI 4.0

A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner

Banca Valsabbina

EDISON 140 ANNI

Partner istituzionale

CONFINDUSTRIA
Brescia

ORDINE
DEGLI INGEGNERI
DELLA PROVINCIA
DI BRESCIA

Partner

Gruppo
ALFA ACCIAI

OLYMPUS

Technical partner

GIUSTACCHINI
PRINTING

Powered by

THEFABLAB
Innovation by Doing

tag
Talent Garden

DA VINCI 4.0

Con le ambizioni del liceo Carli si apre la fase di progettazione di Da Vinci 4.0

Ultima lezione in classe di Massimo Temporelli nella scuola di via Stretta. Ora testa sull'hackathon

Undicesima tappa

Francesca Roman

Un luogo con le ambizioni del passato, ma che guarda al futuro. L'undicesima e ultima scuola che quest'anno partecipa al Da Vinci 4.0 è il liceo Guido Carli di Brescia, che torna in sfida per la quarta volta, con una menzione speciale ottenuta nel 2022 nel suo palmarès. «È una scuola che mira all'eccellenza - sottolinea Massimo Temporelli, divulgatore scientifico e fondatore di The FabLab -. Nella terza edizione alcune studentesse avevano costruito un pupazzo sensorizzato che ci aveva colpito molto. Quest'anno mi sembrano tutti belli carichi, vedremo se riusciranno ad arrivare sul podio». L'incontro di Temporelli con gli studenti del Carli si potrà rivivere nell'ultimo speciale di Teletutto dedicato al nostro progetto, che andrà in onda stasera alle 20.05 sul canale 16 (tutte le puntate si possono rivedere sul sito www.teletutto.it nella sezione TTplay o sul sito del GdB cercando Da Vinci 4.0).

Orgoglio. I complimenti del fisico colpiscono al cuore e inorgogliscono l'istituto di via

Stretta. «Il progetto Da Vinci ormai è diventato un appuntamento per noi fondamentale - commenta il dirigente scolastico Andrea Bernesco Lavore -. Quest'anno partecipano studenti molto giovani, che si affacciano così alla conoscenza un pochino più approfondita di quelle tecnologie che li accompagneranno nel futuro».

«Torniamo in gara con due team - annuncia Nicole Sarno, professoressa di Scienze - e abbiamo scelto di fare delle squadre miste, perché pensiamo che l'esperienza degli scorsi anni possa essere un bagaglio: quindi abbiamo inserito dei vecchi partecipanti in-

sieme a delle nuove reclute. Sono due squadre di circa sette componenti ciascuna: quasi tutti vengono dal percorso di Scienze Applicate qualcuno dallo Scientifico quadriennale, quindi abbiamo delle attitudini molto diverse, che insieme possono collaborare per buoni progetti».

Gli studenti. Riprogettare gli spazi pubblici in un'ottica di sostenibilità è il tema scelto quest'anno per l'hackathon, e anche su questo il liceo Carli non si è fatto trovare impreparato: «È qualche anno che abbiamo introdotto il concetto di sostenibilità nei contesti comuni - assicura la professoressa Sarno -, e quindi i ragazzi



Sorridenti. I ragazzi insieme a Temporelli e ai rappresentanti di Banca Valsabbina e Alfa Acciai



Fintech. Anche il mondo del credito sta implementando soluzioni tecnologiche per la finanza

hanno già avuto modo di riflettere sullo spazio pubblico e sul miglioramento della città stessa. Quest'anno lo rivediamo in chiave tecnologica». Tra coloro che hanno già partecipato al Da Vinci lo scorso anno c'è Alessandro Franceschini, della terza C Scienze applicate: «Speriamo di aver imparato dai nostri errori -

commenta - e di fare meglio». La sua esperienza sicuramente sarà preziosa per i suoi compagni neofiti. Come Ludovico Trainini, della seconda C, che ha deciso di partecipare al Da Vinci perché adora progettare e crede che sarà un'esperienza importante per il suo futuro. Così la pensa anche Francesco Gardani, classe pri-

ma C: «Secondo me è una bella esperienza per la mia crescita personale e per acquisire nuove competenze». Non vede l'ora di mettersi alla prova, infine, Mattia Arici di seconda C: «Mi interessava molto fare questo progetto, perché mi affascina il mondo della tecnologia e mi piace sempre imparare a fare cose nuove». //

Acciaio e banche. La sfida tecnologica coinvolge tutti

Il sostegno

Sia Valsabbina sia Alfa Acciai alla tradizione affiancano l'innovazione

Oggi ci stiamo interrogando sull'intelligenza artificiale con la stessa accanita curiosità dei primi anni del Duemila, quando sono arrivati Internet e gli smartphone.

Chi ha più di trent'anni ricorderà l'arrivo di queste tecnologie e, più o meno come Massimo Temporelli, avrà dedicato molto tempo alla scoperta, a tratti incredibile, delle



Siderurgia. La sede a Brescia

app della bolla, della bussola, del pianoforte o del libro che si poteva sfogliare. «Adesso per fortuna non passo più i pomeriggi a guardare lo strumento - assicura il divulgatore scientifico -, ma lo uso e basta. La stessa cosa avverrà con l'intelligenza artificiale». «Oggi purtroppo - prosegue Temporelli - ci facciamo troppe paranoie. Utilizziamo queste tecnologie! Il che non significa subirle ciecamente, senza ragionarci o senza criticarle, ma sperimentarle, portarle nelle scuole, come facciamo noi con il progetto Da Vinci 4.0».

Servono infatti degli umani consapevoli e colti. Servono nel mondo reale, quello del lavoro, come ci trasmettono le aziende partner del nostro progetto. «Crediamo - commenta Sebastian Lopez, direttore ufficio tecnico di Alfa Acciai - che il confronto con i giovani, con i nuovi talenti e con l'evoluzione dell'industria in tutti gli ambiti sia importantissimo per aziende che operano in un'industria tradiziona-

le come la nostra dell'acciaio». A supportare il Da Vinci fin dalla sua prima edizione c'è anche Banca Valsabbina. «Siamo una realtà marcata territorialmente - rimarca Ruggero Valli, dell'ufficio stampa dell'istituto di credito bresciano -, quindi non possiamo far mancare il nostro supporto a iniziative che valorizzano la creatività dei giovani e che premiano poi la loro intraprendenza». Ma come si possono coniugare le attività di una banca con le nuove tecnologie? «In una parola: il fin-tech - risponde Valli -. Siamo un istituto tradizionale che però abbina appunto al proprio business storico anche le nuove tecnologie applicate alla finanza. Molto spesso ci capita di avere a che fare con giovani interessati all'argomento». E conclude: «Per noi è fondamentale valorizzare le nuove risorse che stiamo inserendo in azienda, attraverso una formazione costante, che ci consente di essere al passo con la quarta rivoluzione industriale». // FRA. RO.

VOLTI E VOCI



Alessandro.

Lo scorso anno abbiamo avuto difficoltà: faremo meglio.



Ludovico.

Ho scelto di partecipare perché adoro progettare.



Mattia.

Mi affascina tantissimo il mondo delle tecnologie.



Prof. Nicole Sarno.

Abbiamo fatto due squadre miste per classi e indirizzi di studi.

GDB

DA VINCI 4.0

A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner

Banca Valsabbina

EDISON 140 ANNI

Partner istituzionale

CONFINDUSTRIA
Brescia

ORDINE
DEGLI INGEGNERI
DELLA PROVINCIA
DI BRESCIA

Partner

Gruppo
ALFA ACCIAI

OLYMPUS

Technical partner

GIUSTACCHINI
PRINTING

Powered by

THEFABLAB
Innovation by Doing

tag
Talent Garden

Nuove tecnologie, territorio e giovani

Le tre «mission» di Banca Valsabbina

Il sostegno al progetto dura dalla prima edizione Valli: «Da Vinci 4.0 è cresciuto negli anni»

Il partner

Francesca Roman

Banca Valsabbina tiene il passo e investe sui giovani. Le realtà produttiva e lavorativa sono in continuo cambiamento, facendo sempre più ricorso a tecnologie digitali capaci di fornire soluzioni flessibili e adeguate alla trasformazione in atto. È quindi cresciuta l'esigenza di formazione tecnologica, e in questo contesto si inseriscono iniziative importanti e stimolanti per la crescita dei giovani studenti come il progetto Da Vinci 4.0. Un progetto che porta gli studenti delle scuole superiori alla scoperta di soluzioni e prassi innovative e, allo stesso tempo, consente alle imprese di entrare nelle classi per raccontare esperienze e case history interessanti. L'audience sono quei ragazzi e quelle ragazze che tra qualche anno saranno chiamati a confrontarsi con il mondo del lavoro e del management.

Innovazione. «Integrare la tecnologia nella didattica per coinvolgere gli studenti e promuovere un ambiente di apprendimento innovativo e sti-

molante è fondamentale - spiega Ruggero Valli, responsabile della comunicazione di Banca Valsabbina -, ed è per questo che siamo partner anche di questa edizione del progetto. Lo scorso anno la Banca ha compiuto 125 anni di attività; il sostegno al territorio è ciò che nel corso del tempo ha maggiormente caratterizzato l'orientamento e l'approccio dell'istituto».

Ma sostenere un territorio significa abbinare la vicinanza alle imprese che in esso operano e alle persone che vi vivono e lavorano, al supporto concreto alla formazione e alla crescita professionale delle nuove generazioni, i lavoratori di domani. E in un mondo che si confronta con uno sviluppo digitale e tecnologico continuo, sempre più rapido e impattante, è importante fat-

Per l'istituto di credito è fondamentale avvicinare i due mondi della scuola e delle aziende

te, è importante fat-

re in modo che questi studenti possano conoscere, approfondire e sperimentare tecnologie fino a qualche tempo fa solo ipotizzabili.

«Internet e la realtà virtuale, la stampa 3D, l'Intelligenza artificiale, i neurochip, gli approcci data driven fanno ormai parte del nostro quotidiano - prosegue Valli -. Ricordo romanzi e pellicole cinematografiche cult dedicati a queste tecnologie, che mi riportano agli anni trascorsi sui banchi di scuola. Storie incredibili

spesso etichettate come "fantascienza", che oggi sono parte della nostra quotidianità e permeeranno il futuro e le esperienze dei più giovani».

Mondo del lavoro. Banca Valsabbina è convinta che alle istituzioni del territorio spetti quindi il compito di incentivare e facilitare la familiarizzazione degli studenti con le nuove tecnologie, così da consolidare i loro percorsi di formazione e conoscenza, rendendoli capaci di inserirsi con competenza e successo nel mondo del lavoro.

«Siamo felici - sottolinea il portavoce dell'istituto di credito - di essere tra i main partner di questa iniziativa, che nel corso degli anni è cresciuta, coinvolgendo più scuole e rendendo la competizione sempre più avvincente. Tutto questo grazie all'ottimo lavoro che Editoriale Bresciana continua a svolgere in collaborazione con The FabLab, Talent Garden e tutte le realtà del Bresciano che sostengono l'iniziativa».

Hackathon. E un plauso Banca Valsabbina lo riserva anche al tema scelto per l'hackathon di questa quinta edizione del Da Vinci 4.0, cioè gli spazi pubblici. «Invita gli studenti a ripensare il senso e il funzionamento dei luoghi della comunità - conclude Valli -. Un focus particolarmente importante dopo gli anni della pandemia in cui tutti, ma soprattutto i giovani, hanno dovuto rinunciare alla normale condivisione degli spazi, ripensando il proprio modo di essere parte di una community. Un tema che può favorire anche il recupero di valori quali l'educazione e il rispetto, l'etica e il senso civico, di cui spesso ormai si sente la mancanza». //



Quartier generale. La sede in centro a Brescia di Banca Valsabbina



Fintech. Uno degli ambiti in cui sta investendo



Responsabile comunicazione. Ruggero Valli

Focus su assunzioni e sulla formazione rivolta alla crescita



Assemblea. L'istituto di credito ha compiuto 125 anni

Gli obiettivi

Un trend di assunzioni in continua crescita e molti nuovi dipendenti di giovane età. La mission di Banca Valsabbina

na è da sempre quella di investire sul capitale umano, tanto che a fine 2023 l'istituto di credito con quartier generale a Vestone e a Brescia contava 845 dipendenti, facendo registrare un incremento del 5% rispetto all'anno precedente.

«Il nostro preciso obiettivo - ribadisce Ruggero Valli, responsabile della comunicazione di Banca Valsabbina - è valorizzare al massimo le competenze presenti all'interno della nostra realtà e al contempo riuscire a garantire una corretta e costante crescita professionale».

«Molti nostri giovani dipendenti - specifica quindi Valli - vengono formati in ambiti specifici, per consentire loro di crescere e realizzarsi professionalmente, cogliendo ad esempio le opportunità offerte dal connubio tra finanza e tecnologia, come il fintech». I dipendenti, inoltre, vengono sempre invitati e stimolati a dedicarsi al miglioramento delle proprie competenze attraverso l'autoformazione e il lavoro in team, che assicura contaminazioni positive e arricchimento reciproco. «Anche per gli istituti di credito - conclude Valli -, così come per le aziende, è infatti strategico investire in ottica imprenditoriale e amministrativa sui "junior" e sulla loro formazione continua». //

GDB

DA VINCI 4.0

A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner	
Partner istituzionali	
Partner	
Technical partner	
Powered by	

Dalle fonti di energia all'illuminazione La «smart city» secondo Edison Next

La transizione ecologica la mission della società del gruppo europeo che affianca Da Vinci 4.0

Il partner

Francesca Roman

Edison è di nuovo al fianco del Da Vinci 4.0, per città più sostenibili, sicure e vivibili. Per il secondo anno l'azienda leader nella produzione di energia elettrica è partner della nostra iniziativa editoriale. Il tema scelto dal team di The FabLab e dal GdB per l'hackathon 2024 è «public spaces», che gli studenti sono chiamati a ridisegnare in ottica di sostenibilità, è un argomento che Edison conosce molto bene, una mission che sta già sviluppando in alcune città.

I dati. «Le città sono il cuore pulsante dei territori - è la premessa dell'azienda -, ma il loro sovraffollamento sta portando a un incremento preoccupante delle emissioni di gas climalteranti e dei consumi energetici». Secondo l'ultimo Sustainable development goals report dell'Onu, infatti, nel 2022 il 55% della popolazione mondiale viveva in aree urbane e la percentuale salirà al 70% entro il 2050. Inoltre le città occupano solo il 3% del territorio terrestre, ma sono responsabili del 60-80% del consumo

energetico e del 75% delle emissioni di CO₂. «È quindi necessario intervenire per renderle più sostenibili - proseguono i portavoce della società -, sicure e a misura d'uomo. Edison Next, società del Gruppo Edison che accompagna clienti e territori nel loro percorso di decarbonizzazione, sta puntando su un modello di città che, integrando un uso più sostenibile ed efficiente dell'energia con autoproduzione da fonti rinnovabili, soluzioni digitali e principi di economia circolare, contribuisce a risolvere i problemi di emissioni di gas serra e a migliorare la qualità della vita di cittadini e di coloro che la vivono quotidianamente».

A Perugia ha realizzato uno studio per adattare la luminosità lungo le strade al traffico reale

Il primo punto su cui Edison Next agisce è la diffusione di fonti energetiche sostenibili, come il fotovoltaico o forme evolute di reti di teleriscaldamento, che generano energia termica da distribuire al territorio attraverso pompe di calore geotermiche.

«Bisogna poi integrare queste soluzioni con servizi smart - spiegano dal gruppo -, come sensori per il monitoraggio della qualità dell'aria e infrastrutture "intelligenti" per la mobilità, come smart parking, smart bus stop, attraversamenti pedonali e impianti semaforici "pensanti" e illu-

minazione pubblica intelligente: il palo della luce si trasforma così in antenna, abilitando altri servizi, come la ricarica di auto elettriche e videocamere per la raccolta dati». Tutti questi oggetti intelligenti e connessi tra loro raccolgono una mole di dati che si può gestire attraverso un'unica piattaforma, in grado di trasformare i dati in informazioni utili per la cittadinanza e le amministrazioni pubbliche. Un perfetto esempio di quarta rivoluzione industriale.

Strategia. In questo nuovo modello di città, un elemento chiave è l'illuminazione: il semplice passaggio alla tecnologia a Led consente un risparmio energetico di circa il 65%. Inoltre, i Led, intrinsecamente digitali, abilitano nuove soluzioni. «Emblematico è il caso del Comune di Perugia - spiegano i portavoce -: qui Edison Next gestisce l'illuminazione pubblica dal 2017 (oltre 30mila punti luce) e ha messo in campo soluzioni di adaptive lighting che garantiscono un risparmio energetico del 65%».

Oltre a ciò, in collaborazione con l'Amministrazione comunale e con l'università cittadina, Edison Next ha realizzato uno studio per l'implementazione di un sistema di adaptive lighting che, a partire dal monitoraggio dei flussi e grazie a un capillare sistema di sensori, consente di adattare la luminosità al traffico effettivo. Sempre nel capoluogo umbro Edison Next ha sviluppato una app che permette al cittadino che usufruisce di un'area pubblica (ad esempio parchi o campi sportivi) nelle ore notturne, di aumentare in autonomia l'intensità della luce in base all'effettiva necessità. //



Led. Questo tipo di tecnologia permette di risparmiare fino al 65% di energia elettrica



A Cedeoglo. I ragazzi all'esterno dell'impianto



Scoperta. Dentro la centrale camuna

I ragazzi del Carli nel cuore pulsante dell'idroelettrico



Col caschetto. Gli studenti del liceo bresciano

La visita

Dal cuore della montagna alla sala di controllo, dal sapore decisamente vintage. La visita degli studenti del liceo

Guido Carli di Brescia alla centrale idroelettrica di Edison a Cedeoglo, in Valle Camonica, è stata da un lato una sorprendente scoperta di un vero e proprio capolavoro di architettura industriale, ma allo stesso tempo anche un'occa-

sione significativa - come l'ha definita Mattia Seira, responsabile dei rapporti con i territori e power asset di Edison - per toccare con mano uno dei temi oggi più importanti per l'intero Pianeta: la produzione di energia a basso impatto ambientale».

Gio Ponti. Realizzata dall'architetto e designer Gio Ponti nel 1950, questa centrale è uno dei più notevoli esempi di ben riuscito dialogo tra il progresso e il paesaggio, oltre che un modello all'avanguardia di tecnica architettonica razionalista, basata sul valore dei volumi.

Insieme a quello di Sonico e Cividate, l'impianto idroelettrico di Cedeoglo consente a Edison di ottimizzare la produzione di energia elettrica in base alla portata del fiume Oglio: l'acqua, captata a monte dalla traversa di Temù, viene turbinata a Sonico, restituita e accumulata nel serbatoio del Poggio, turbinata prima dall'impianto di Cedeoglo e poi da quello di Cividate, e infine restituita al fiume. // FRA. RO.

GDB

DA VINCI 4.0

A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner	
Partner istituzionali	
Partner	
Technical partner	
Powered by	

Il mondo dell'impresa dentro la scuola

L'impegno di Confindustria Brescia

Torchiani: «Per ricucire lo strappo tra domanda e offerta di lavoro sono cruciali le materie Stem»

Il partner

Francesca Roman

■ Ancora insieme. Riparte e si consolida la collaborazione tra Confindustria Brescia e il progetto Da Vinci 4.0. Un rapporto nato diversi anni fa, e in cui l'associazione di via Cefalonia ha fermamente creduto sin dalla presidenza di Giuseppe Pasini, confermando il proprio sostegno anche con l'attuale squadra di vertice, guidata dal giugno 2021 da Franco Gussalli Beretta.

«Una linea di continuità che testimonia una convinzione sempre più radicata nella nostra territoriale - spiega Elisa Torchiani, vicepresidente di Confindustria Brescia con delega al Capitale Umano -: è fondamentale avvicinare i ragazzi alle materie scientifiche e tecnologiche il prima possibile. Il Da Vinci 4.0 rappresenta uno dei tanti tasselli di questo mosaico, ed è bello vedere un'iniziativa del genere nascere, svilupparsi, superare le difficoltà della pandemia e trovare una sua collocazione specifica. Offre un metodo di lavoro e di pensiero a tutti i giovani partecipanti, ma allo stesso tempo ri-

sponde anche ad alcune specifiche richieste del nostro territorio in tema di occupazione».

La provincia di Brescia, infatti, è sempre più alla ricerca di profili tecnici, alla luce di un annoso problema che il territorio sconta oramai da diverso tempo. «Quello del mismatch tra richiesta di lavoratori delle aziende e offerta del mercato è un tema sempre più drammatico - prosegue Torchiani -. Un grido di allarme che abbiamo raccolto in un apposito documento realizzato dal nostro Centro studi, e che presenteremo a inizio maggio a tutti gli addetti ai lavori: nove aziende manifatturiere su dieci faticano oggi a trovare le figure che cercano».

Tanti i progetti attivati dall'associazione e che si rivolgono a tutti gli ordini e i gradi di istruzione

getti che Confindustria Brescia ha definito in quest'ottica. A partire da «Eureka! Funzionale», iniziativa di orientamento ed educazione all'imprenditorialità promossa da Federmeccanica, in accordo con il ministero dell'Istruzione e dell'Università, attraverso le territoriali di Confindustria e destinata ai bambini del terzo, quarto e quinto anno della scuola primaria, capace di raccogliere a Brescia nell'edizione 2024 quasi 900 alunni. La stessa iniziativa, con il

nome di «Si può fare», è stata proposta anche agli studenti del secondo anno della secondaria di primo grado, e sono stati mille i partecipanti, a cui si aggiungono 83 allievi internazionali.

«Sono numeri che certificano il ritorno del nostro impegno - va avanti Torchiani - e che recentemente ci hanno dato ragione anche nell'innovativo evento Making Future, tenutosi lo scorso weekend al Mo.Ca in centro storico a Brescia. In particolare ci siamo rivolti ai più piccoli, puntando sulla scoperta delle materie Stem (Science, technology, engineering and mathematics) attraverso sei diversi laboratori gratuiti, sviluppati con Pleiadi Science Farmer, e dedicati alle bambine e ai bambini dai 6 ai 12 anni, oltre a conferenze di divulgazione scientifica e una mostra d'arte».

«Un impegno non da poco - precisa la vicepresidente -, reso possibile grazie anche al sostegno economico di Innex-Hub e della Camera di Commercio di Brescia».

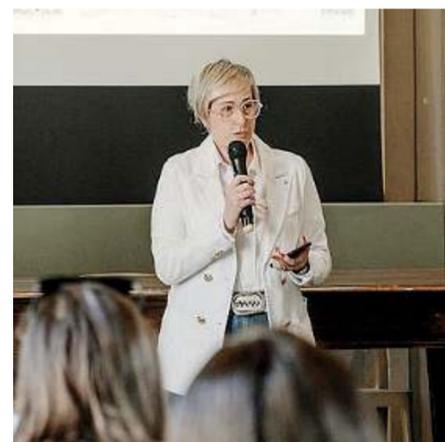
Education. Questa serie di iniziative si aggiunge alle azioni storicamente poste in essere da Confindustria Brescia. «La nostra area Education lavora proprio in tale direzione - chiude Elisa Torchiani -, anche attraverso il legame con Fondazione Aib, che racchiude Isfor, il liceo Guido Carli e il Cf Aib. Offriamo un ventaglio di corsi in grado di coprire tutte le fasi del percorso formativo o professionale, che si è improntato anche attraverso l'ingresso di Fondazione Aib in Ambiente Parco, con l'obiettivo di rafforzare la presenza delle imprese del territorio e per essere più incisivi sulla formazione continua anche per gli adulti». //



Making Future. L'evento per studenti dai 6 ai 12 anni si è svolto settimana scorsa al Mo.Ca.



Quartier generale. La sede di via Cefalonia



Vicepresidente. Elisa Torchiani

Con gli Its Academy la formazione si fa professionalizzante



Presentazione. Crescono gli Istituti tecnici superiori

Il sistema

■ Una scelta vincente. E a testimoniarlo è una percentuale: 94%. Questo è il numero di ragazzi che scelgono di fre-

quentare un Istituto tecnico superiore e che poi trovano lavoro nel loro ambito di studio. Gli Its Academy sono oggi la grande scommessa di Confindustria e delle sue territoriali, tra cui quella bresciana, per vincere la grande sfida del

lavoro e della richiesta di figure professionali.

Corsi. Il sistema Its provinciale, oltre che da Confindustria Brescia, è composto da Confapi Brescia e da cinque Fondazioni Its Academy: Angelo Rizzoli, Lombardia Meccatronica, Machina Lonati, Move, Nuove Tecnologie della Vita. L'obiettivo è fornire un percorso terziario non accademico (professionalizzante post-diploma). E gli ambiti di interesse, sotto questo punto di vista, sono molteplici: meccanica, meccatronica, moda, comunicazione, grafica, Ict, turismo e molto altro.

I corsi durano due anni e si articolano in semestri, da quattro a sei, per un totale di 1.800/2.000 ore. L'impostazione è molto pratica, con tirocini (anche all'estero) per almeno il 30% delle ore complessive e docenti provenienti da realtà aziendali, pronti a condividere la loro esperienza (tutte le informazioni sono disponibili sui siti www.its.regione.lombardia.it e www.sistemaitsbrescia.it). // FRA. RO.

GDB

DA VINCI 4.0

A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner	
Partner istituzionali	
Partner	
Technical partner	
Powered by	

L'«alleanza» tra Alfa Acciai e i giovani per progettare un futuro sostenibile

Il gruppo siderurgico è partner di Da Vinci 4.0 Sandonini: «Opportunità per alimentare il talento»

L'azienda

Francesca Roman

■ Il gruppo Alfa Acciai è da settant'anni tra i principali produttori italiani ed europei di acciaio per cemento armato e vergella. Una realtà produttiva tecnologicamente all'avanguardia che quest'anno ha abbracciato con entusiasmo il progetto Da Vinci 4.0, un'iniziativa che si propone di rivoluzionare il modo in cui i giovani percepiscono e interagiscono con la tecnologia e l'innovazione digitale.

«Questo progetto rappresenta un impegno tangibile nei confronti dei giovani bresciani e della società nel suo complesso - commenta Camilla Sandonini, responsabile Ricerca e selezione del gruppo Alfa Acciai -, che mira a ispirare e formare le menti brillanti del domani».

L'importanza cruciale dell'istruzione e la necessità di implementare l'innovazione per costruire un sistema sempre più sostenibile, nonché l'apprendimento e aggiornamento continuo, sono per Alfa Acciai gli aspetti che fanno del progetto Da Vinci 4.0 una risposta efficace all'evoluzione socioeconomica. Attraverso questo progetto, il gruppo si è posto l'obiettivo di incentivare e favorire la formazione di una generazione pronta ad affrontare le sfide dell'industria 4.0 e dell'innovazione tecnologica.

Hackathon. I giovani talenti del Da Vinci, con il loro entusiasmo e la loro creatività, si

stanno preparando alla giornata finale attraverso la progettazione e lo sviluppo di prototipi, prodotti e servizi innovativi. L'hackathon di questa edizione ha come tema la ridefinizione del concetto di spazi pubblici per renderli più inclusivi, sostenibili e accoglienti per tutti. È un'opportunità straordinaria per mettere in pratica le proprie idee e competenze al servizio della collettività e per i collaboratori di Alfa Acciai è stato entusiasmante visitare gli istituti partecipanti e condividere con loro le proprie esperienze.

Interdisciplinare. «Attraverso un approccio interdisciplinare e orientato al futuro - prosegue Sandonini -, gli studenti si sono concentrati in questo lungo percorso alla ricerca di soluzioni che possano migliorare il benessere delle persone e promuovere la sostenibilità ambientale, temi appartenenti al nostro Dna e da sempre presenti nella nostra mission aziendale».

Il gruppo Alfa Acciai si impegna attivamente a promuovere una cultura dell'innovazione e della responsabilità sociale, incoraggiando la formazione di team multidisciplinari e la condivisione di conoscenze e idee. «La collaborazione con gli istituti superiori - conclude Sandonini - e con le università di Brescia e provincia rappresenta un'opportunità unica per alimentare il talento emergente e creare un ponte tra l'istruzione e il mondo del lavoro. Siamo convinti che solo attraverso un approccio collaborativo e orientato al futuro possiamo costruire una società più inclusiva, innovativa e sostenibile per le generazioni a venire». //



Produttore. Alfa Acciai è tra i principali attori italiani ed europei per cemento armato e vergella



Al Calini. Camilla Sandonini



Hardware. Alcuni prodotti forniti da Giustacchini printing



Medicina. Olympus è leader per le soluzioni endoscopiche

La salute e la tecnologia sotto la lente di Olympus

New entry

■ Tecnologia che entra nelle scuole, temi sostenibili, contaminazione con le aziende. Sono questi i motivi che hanno spinto Olympus Italia a scommettere sul Da Vinci 4.0, scelto come primo progetto di partnership con gli istituti scolastici. «Ci è piaciuto sia perché si parla di tecnologia nelle scuole - ribadisce Cinzia de Vincenzi, Key Account Solution Manager Olympus Italy -,

sia per il fatto che ogni anno c'è un tema diverso». E continua: «Oltre a ciò gli studenti possono sviluppare l'argomento anche grazie al confronto con le aziende. Così ci siamo messi a disposizione e, il 23 febbraio, scorso Giorgio Domi, nostro Regional medical service business unit manager, ha incontrato i ragazzi in un webinar e ha raccontato loro come il settore medicale si innovi costantemente per favorire la nostra qualità della vita, con l'aiuto delle più moderne tecnologie». Olympus è

stata fondata nel 1919 in Giappone, inizialmente producendo microscopi e termometri, mentre oggi è riconosciuta come uno dei leader nell'innovazione degli endoscopi. «Ai ragazzi del Da Vinci 4.0 - prosegue de Vincenzi -, abbiamo raccontato come si è trasformata Olympus, quali sono i ruoli aziendali, ma soprattutto abbiamo fatto loro capire il valore di un'azienda che investe in innovazione. Il loro feedback è stato molto appagante».

Sviluppando la prima gastrocamera nel 1950, il portafoglio di soluzioni endoscopiche di Olympus è cresciuto per includere endoscopi, laparoscopi, sistemi di imaging video, soluzioni integrate e digi-

tali per i clienti, nonché soluzioni per la prevenzione delle infezioni. Fino all'introduzione di tecnologie all'avanguardia, come la colonscopia potenziata dall'intelligenza artificiale, che permette facilità di screening e di diagnosi precoce delle anomalie del tratto gastrointestinale.

«Un altro aspetto che ci ha colpito molto del Da Vinci è l'attenzione alla sostenibilità - aggiunge Stefano Ventavoli, Regional head commercial development & Head of key account management Olympus Italy -. È una tematica per noi indubbiamente molto rilevante, dato che lavoriamo nel settore della salute, e in spazi pubblici come gli ospedali». // FRA. RO.

Giustacchini printing e il pensiero green

Il sostegno

■ Anche Giustacchini printing, realtà bresciana che opera nel settore del noleggio di hardware informatico per le aziende, si impegna a sostenere iniziative che promuovono l'innovazione e il progresso come il progetto Da Vinci 4.0.

La quinta edizione si concentra in modo specifico sul tema dei «public spaces», evidenziando l'importanza di

rendere gli spazi pubblici più sostenibili e inclusivi, un tema che rispecchia i valori di Giustacchini printing. «Pensiamo che tutte le imprese del nostro territorio possano e debbano dare il proprio contributo per il miglioramento degli spazi della nostra città e della nostra provincia - commentano dall'azienda -. Nel nostro piccolo abbiamo promosso l'installazione di colonnine pubbliche di ricarica elettrica all'esterno del nostro negozio di Sant'Eufemia, e cer-

chiamo di portare a tutti i nostri clienti il messaggio di sostenibilità, grazie alla proposizione di stampanti green amiche dell'ambiente e a zero emissioni».

Inoltre, in partnership con Hp, Giustacchini printing è in prima linea nell'introduzione di componenti di intelligenza artificiale nel suo processo di gestione e consegna dei prodotti. «Ci auguriamo - concludono -, che questa edizione dell'evento possa essere un grande successo come le precedenti, e che possa portare a soluzioni concrete e significative per migliorare la qualità della vita nelle nostre città, oltre che uno stimolo per i nostri giovani». //

GDB DA VINCI 4.0	
Main partner	
Banca Valsabbina	EDISON 140 ANNI
Partner istituzionali	
CONFINDUSTRIA Brescia	ORDINE DEGLI INGEGNERI DELLA PROVINCIA DI BRESCIA
Partner	
ALFA ACCIAI	OLYMPUS
Technical partner	
GIUSTACCHINI PRINTING	Powered by THEFABLAB Innovation by Doing
tag Talent Garden	

Da Vinci 4.0 alla volata conclusiva Il 27 maggio al Mo.Ca il gran finale

Al via con le prime quattro la pubblicazione delle schede delle 11 scuole che hanno partecipato al progetto

Hackathon

Francesca Roman

■ Eccoci alla volata finale. Sta arrivando al traguardo anche questa quinta edizione di Da Vinci 4.0, ideato dal Giornale

di Brescia e realizzato con The FabLab e Talent Garden. Tutte le squadre impegnate nell'hackathon dovranno consegnare i loro progetti entro il 7 maggio (le modalità sono specificate sul portale www.davinciquattrozero.it), mentre il 27 maggio conosceremo i nomi dei vincitori. Anche quest'anno l'evento finale si svolgerà al Mo.Ca di

via Moretto a Brescia, con tanti ospiti e altrettante sorprese.

Criteri. I 14 team in gara presenteranno i rispettivi prototipi alla giuria e spiegheranno come, con queste soluzioni tecnologiche, abbiano ripensato gli spazi pubblici in ottica di sostenibilità. Le idee e i lavori verranno valutati in base a originalità, utilizzo delle tecnologie, funzionalità del prototipo, realizzabilità e presentazione. In attesa di scoprire tutti i progetti, e ovviamente i vincitori, conosciamo meglio le undici scuole che quest'anno hanno preso parte alla sfida (prossime uscite 10 e 17 maggio): sul sito del GdB sarà possibile leggere la versione estesa delle schede. //

LICEO CALINI - BRESCIA

Un'offerta didattica rigorosa e «storica» ma in costante evoluzione

■ Il Calini è il liceo scientifico di più lunga tradizione a Brescia: nato nel 1923, è uno dei primi 37 licei scientifici attivati in Italia. Oggi l'istituto con sede in via Monte Suello 2 accoglie 53 classi e circa 1.200 studenti. Alla straordinaria espansione numerica degli iscritti ha corrisposto anche l'ampliamento progressivo delle prospettive didattiche offerte agli studenti, che hanno reso l'istituto uno dei protagonisti nazionali della sperimentazione di nuovi curricula di studio.

Accanto al liceo scientifico tradizionale sono infatti stati creati quattro nuovi indirizzi che, preservando nella sostanza l'impianto di liceo scientifi-



Scientifico. In via Monte Suello 2

co fondato sul nesso fra cultura scientifica e tradizione umanistica, orientano il piano di studi verso quattro distinti percorsi: biologico, con potenziamento fisico-mate-

matico, con potenziamento di inglese e con doppia lingua straniera (francese o tedesco).

A una preparazione rigorosa e innovativa, che costituisce la formula vincente del liceo Calini, concorrono inoltre innumerevoli iniziative formative extra curricolari, promosse dalla scuola con successo. Fra tutte ricordiamo gli ormai celebri Dies Fasti, il Booktrailer Film Festival, l'Art Trailer, i percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (Pcto), l'educazione alla legalità promossa dal progetto «Cittadinanza e Costituzione», il laboratorio teatrale e musicale, un programma di incontri culturali, il volontariato, le attività di sostegno all'apprendimento e il laboratorio di robotica. A tutto ciò si aggiungono numerosi progetti di ampliamento curricolare nell'area linguistica, umanistica, scientifica, espressivo-motoria e tecnico-artistica. //

ACCADEMIA SYMPOSIUM - RODENGO SAIANO

Le eccellenze bresciane al centro dei percorsi immersi nel verde

■ Accademia Symposium è il primo quadriennale lombardo nel settore Agroalimentare. L'istituto superiore di formazione, con sede nel convento francescano di Rodengo Saiano, ha aderito alla sperimentazione voluta dal ministero dell'Istruzione e del Merito. Attualmente sono quasi 200 gli studenti iscritti ai due indirizzi quinquennali partiti sei anni fa, 50 invece ai quadriennali attivi dall'anno scolastico 2024-2025. Un percorso didattico «4+2» altamente professionalizzante, per conseguire due diplomi, in «Enogastronomia e Ospitalità alberghiera» e in «Servizi per l'Agricoltura e lo Sviluppo rura-



Agroalimentare. C'è anche l'Its

le», nonché successivamente quello dell'Its di alta specializzazione tecnologica (due anni). «La forza di Accademia Symposium - sottolinea il rettore Luigi Cavagna - è che do-

po il diploma quadriennale gli studenti possono proseguire con uno dei nostri cinque percorsi Its del settore Agroalimentare: Marketing e Turismo del vino, Filiere gastronomiche e Processi alimentari, Enologia e Viticoltura sostenibili, Sistemi zootecnici e Trasformazione agroalimentare, Agricoltura 4.0 e Sostenibilità dei sistemi culturali». E non è tutto perché da quest'estate l'istituto propone come attività extracurricolare la «Symposium Summer School» per studenti dalla seconda media alla seconda superiore. Tre i focus tematici (L'arte del latte, L'arte dei lieviti e L'arte della carne), caratterizzati da laboratori e visite in aziende di settore. Si aggiungono anche momenti di aiuto compiti e attività sportive e gite nella natura. Per maggiori informazioni contattare la segreteria dell'accademia: 0302384917; segreteria@accademiasymposium.it. //

ISTITUTO OMNICOMPRESIVO BONSIGNORI - REMEDELLO

Punto di riferimento per la Bassa in continuo dialogo col territorio

■ Di antica e consolidata formazione tecnica, la scuola superiore dell'istituto omnicomprensivo Bonsignori di Remedello affonda le sue radici a fine Ottocento. La sua offerta formativa, scelta da quasi 600 studenti, si articola in tre indirizzi quinquennali: accanto ai due storici percorsi di studi superiori (Agraria, Agroalimentare e Agroindustria da un lato, Informatica e Telecomunicazioni dall'altro), da alcuni anni è attivo anche un nuovo indirizzo: Grafica e Comunicazione, l'unico presente in tutto il territorio della Bassa bresciana. La scuola di via Avis prepara quindi i giovani ad affrontare l'università o a entrare direttamente nel mon-



Rinnovamento. Le nuove aule

do del lavoro. Sbocchi naturali nel mondo universitario sono le facoltà di Agraria e Veterinaria per chi sceglie l'indirizzo agrario, anche se sempre più studentesse e studenti pre-

diligono percorsi post diploma dedicati alle Scienze dell'alimentazione o alla Sostenibilità ambientale. Chi invece termina il percorso di Informatica e Telecomunicazioni opta per facoltà dell'ambito ingegneristico. Infine coloro che acquisiscono il diploma di tecnico della grafica e della comunicazione scelgono per lo più specializzazioni attraverso le Accademie di belle arti.

Da alcuni anni l'istituto omnicomprensivo, cioè che abbraccia tutti i gradi d'istruzione dalla scuola dell'infanzia fino alle superiori, è anche impegnato in un rinnovamento degli spazi e dei luoghi in grado di favorire un apprendimento positivo, ancorato a una didattica innovativa e laboratoriale. Rafforzano il sistema scolastico il costante dialogo con il mondo delle imprese, i percorsi di alternanza scuola-lavoro, le numerose attività di potenziamento e di recupero, e quelle extra curricolari. //

ISTITUTO GIOVANNI PAOLO II - BRESCIA

Con il «metodo GP2» si apre un porta verso la sanità e il business

■ Da ormai più di un decennio l'Istituto Giovanni Paolo II di Brescia Due offre ai propri studenti una «scuola su misura per te», vocata alla valorizzazione del percorso personale di ogni alunno e in prima linea nel contrasto dell'abbandono scolastico. Il «metodo GP2» si basa infatti sulla personalizzazione del percorso formativo, grazie all'ascolto attivo dei bisogni educativi e dei punti di forza di ogni studente. La didattica personalizzata affianca alle lezioni tradizionali una spiccata vocazione per laboratori e progetti, che spesso coinvolgono in modo trasversale i due indirizzi di studio della scuola, Servizi



In classe. Attiva da più di 10 anni

per la sanità e l'assistenza sociale (Ssas) e Amministrazione, finanza e marketing (Afm). Il corso Ssas si caratterizza per una visione integrata di servizi educativi, sociali e

sanitari nelle aree che riguardano mediazione familiare, immigrazione, fasce sociali più deboli e attività di animazione socio-educative e culturali. Il corso approda verso professioni e percorsi post-diploma e universitari di ambito socio-sanitario. Il corso Afm sviluppa invece competenze professionalizzanti in ambito economico-aziendale (normativa civilistica e fiscale, sistemi aziendali, strumenti di marketing, prodotti assicurativo-finanziari, economia sociale) integrate da competenze linguistiche e informatiche.

Le iniziative attivate ogni anno dal «GP2» sono davvero numerose e si inseriscono nel quadro di un insegnamento trasversale dell'educazione civica, non solo per valorizzare le capacità di socializzazione, ma soprattutto per sensibilizzare i ragazzi sui principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto. // FRA. RO.



DA VINCI 4.0

Progetti consegnati e adesso è partito il conto alla rovescia per l'hackathon

Presentiamo le ultime scuole iscritte al progetto Sul sito del GdB le versioni estese di tutte le schede

Verso la finale

Francesca Roman

■ Les jeux sont faits. Martedì scorso è scaduto il termine per la consegna dei progetti della quinta edizione di Da

Vinci 4.0, con tre team che purtroppo hanno abbandonato la competizione.

Defezioni. Non si presenteranno perciò alla finale dell'hackathon, in programma lunedì 27 maggio al Mo.Ca di via Morretto a Brescia, le squadre dell'istituto tecnico Cerebotani di Lonato, attuali campioni in carica, del Cfp Zanardelli di

Desenzano del Garda e del Brixia di Brescia. Si riduce così il numero dei progetti in gara, ma aumentano le possibilità di vittoria per le altre otto scuole. La settimana scorsa ne avevamo presentate quattro: l'Accademia Symposium di Rodegno Saiano, l'Istituto omnicomprensivo Bonsignori di Remedello, il liceo Calini di Brescia e l'Istituto paritario Giovanni Paolo II di Brescia. Completiamo qui la rosa degli istituti che tra poco più di due settimane avranno l'occasione di mostrare il proprio prototipo, sviluppo sul tema degli spazi pubblici, alla giuria, rimandando al sito www.giornaledibrescia.it per la versione estesa di tutte le schede. //

ISTITUTO TASSARA-GHISLANDI - BRENO

Punto di riferimento della valle dalla ricca offerta di indirizzi

■ L'istituto Tassara-Ghislandi di Breno conta circa mille studenti e offre loro molteplici indirizzi di studio: Chimica, Materiali e Biotecnologie, Elettronica ed Elettrotecnica, Meccanica, Meccatronica ed energia, Turismo, Servizi per la sanità e l'assistenza sociale, Industria e artigianato per il made in Italy-Moda, Industria e Artigianato per il made in Italy-Meccanica, Manutenzione e assistenza tecnica, Articolazione elettrica-elettronica, Operatore meccanico e Operatore elettrico. Questi indirizzi permettono di acquisire le competenze necessarie sia per il proseguimento degli studi, sia per l'ingresso nel mondo del lavoro. E grazie al-



La sede. In Valcamonica

l'esperienza del Pcto gli studenti si avvicinano alle diverse realtà lavorative, permettendo loro di mettersi in gioco sia sperimentando concretamente le competenze trasver-

sali in sia orientandosi nel percorso dalla scuola al lavoro, agli Its Academy o all'università. Le iniziative proposte dall'istituto a rafforzamento dello sviluppo delle conoscenze e competenze sono inoltre variegiate. Costanti sono i contatti con le realtà del territorio tramite incontri con aziende e associazioni, per lo sviluppo delle attitudini degli studenti attraverso visite aziendali, seminari, collaborazioni, Pcto e project work. Alcune iniziative mirano poi a fornire indicazioni per l'orientamento post diploma, anche grazie all'ufficio Placement che effettua azioni di orientamento per guidare gli studenti verso scelte consapevoli in base alle loro attitudini. Sono attivi, inoltre, corsi pomeridiani per l'approfondimento e il consolidamento delle competenze. Grande rilievo assumono i percorsi per il rafforzamento delle lingue, in special modo l'inglese, tramite stage Pcto e percorsi studio all'estero. //

LICEO LUZZAGO - BRESCIA

Una scuola dove si incontrano passato, presente e futuro

■ Il liceo Luzzago di via Monti a Brescia, che negli ultimi cinque anni ha visto crescere i suoi studenti da 300 a 500, si suddivide in tre indirizzi di studio: scientifico quadriennale, scientifico con opzione Scienze applicate e linguistico. Il liceo scientifico è attivo fin dal 1946 ma ha una nuova veste quadriennale, ideata e costruita in stretta collaborazione con l'Università Cattolica del Sacro Cuore e in costante dialogo con il mondo del lavoro; una scuola dove si incontrano tradizione e innovazione. Sul ricorso ai laboratori (scientifico-biologico, fisico-matematico, informatico) è invece fortemente incentra-



Via Monti. In centro a Brescia

ta la didattica dello scientifico opzione Scienze applicate, nella consapevolezza dell'importanza per gli alunni di doversi empiricamente confrontare con quanto appreso in

classe e studiato sui libri. Non va poi dimenticata la costante cura nell'insegnamento delle lingue straniere, anche nello studio di materie normalmente insegnate in italiano. L'indirizzo linguistico, infine, propone lo studio e la certificazione di ben sei lingue, per sei differenti percorsi didattici: inglese come prima lingua, spagnolo o francese come seconda, russo, cinese o tedesco come terza. Numerose sono infine le attività extra curricolari che il liceo Luzzago offre ai suoi alunni, riassunte in un'apposita pagina del sito web dell'istituto (www.liceo-luzzago.it). Si propongono come finalità il potenziamento delle competenze scolastiche attraverso esperienze e attività che, in un contesto di apprendimento non formale, approfondiscano contenuti culturali ampi e liberi, innestati sulle attitudini, sulle scelte e sugli interessi autonomi degli studenti. //

LICEO CARLI - BRESCIA

Un ventaglio di scelte con lo sguardo rivolto all'Italia e al mondo

■ Il liceo Guido Carli di Brescia comprende tre diversi indirizzi di studio: il liceo scientifico quadriennale, che permette l'acquisizione di conoscenze e competenze in ambito matematico, fisico e delle scienze naturali; il liceo delle Scienze umane con opzione economico-sociale quinquennale, per una formazione nelle discipline delle scienze giuridiche, economiche e sociali; il liceo scientifico con opzione Scienze applicate quinquennale, che fornisce agli studenti competenze in ambito scientifico-tecnologico, con un forte focus su matematica, fisica, chimica, biologia, scienze della terra, informatica. Questo percorso prevede



Studenti. Continua crescita

un triennio a scelta tra tre curvatures: biomedica-biotecnologica, informatico-tecnologica ed economica-internazionale. Il liceo Carli prepara i suoi studenti, oggi più di 150 e

in continua crescita, per tutte le università italiane e straniere. Dopo il diploma il 7,4% dei ragazzi sceglie facoltà umanistiche e linguistiche, il 48,1% studi economico-giuridici, il 18,7% facoltà Stem e il 25,8% internazionali. Numerose le attività extra curricolari: un corso per scoprire l'arte contemporanea in spazi pubblici e privati, certificazioni linguistiche (First, Ielts, Cambridge, Dele, Delf, Goethe) e il giornalino della scuola Carli Week. E ancora corsi di coding e robotica, di italiano per stranieri, preparazione ai test universitari, serate a teatro secondo la programmazione del Ctb, un corso base di giapponese, settimane estive di studio all'estero, preparazione all'esame Sat (Scholastic assessment test) per i corsi di laurea in inglese, pomeriggi di studio assistito in biblioteca, incontri per studenti e genitori su tematiche centrali nell'età dello sviluppo e didattica laboratoriale. //

LICEO MARCO POLO - BRESCIA

Scienze umane, sport e lingue per formare i ragazzi a 360 gradi

■ Il liceo Marco Polo di Brescia incarna un patrimonio di settant'anni di esperienza educativa e innovazione costante, con un focus particolare sullo sviluppo integrale dell'individuo. Offrendo tre differenti indirizzi propone un'offerta formativa contemporanea e specializzata, mirando a preparare gli studenti sia per l'ambito accademico sia per quello lavorativo in un'ottica educativa a 360 gradi. Il liceo delle Scienze umane offre una solida base per l'accesso a facoltà come Psicologia, Scienze dell'educazione, Scienze della comunicazione e molte altre. Inoltre il liceo delle Scienze umane con po-



Schierati. In via Ferrando

tenziamento sportivo rappresenta un'opzione particolarmente innovativa, integrando lo studio e la pratica di oltre venti discipline sportive. Il liceo Economico-sociale con

potenziamento linguistico (Bhsb - Bilingual High School of Brescia), si propone invece di preparare gli studenti per un percorso accademico e lavorativo internazionale e orientato alle sfide globali, attraverso lo studio intensivo di due lingue straniere comunitarie e l'approfondimento delle discipline giuridico-economiche. Infine il Marco Polo (sede in via Ferrando) comprende anche un liceo a indirizzo Sportivo, specializzato nell'orientamento delle discipline sportive, che contribuisce a sviluppare non solo le capacità fisiche degli studenti, ma anche il loro carattere e le loro competenze sociali attraverso lo sport.

L'istituto si distingue per l'elevata qualità del corpo docente, dispone di strutture moderne e attrezzate, ed è considerato un punto di riferimento per la tutela e lo sviluppo culturale, professionale e umano dei giovani. // FRA. RO.

DA VINCI 4.0

È tutto pronto per l'hackathon finale con otto squadre in campo per il titolo

Lunedì 27 maggio ultimo atto al Mo.Ca di Brescia della quinta edizione del progetto Da Vinci 4.0

La sfida

Francesca Roman

■ A bocce ferme. I progetti delle squadre sono stati consegnati e tra dieci giorni esatti conosceremo i vincitori della quinta edizione del Da Vinci 4.0, il progetto promosso dal gruppo Editoriale Bresciana, in collaborazione con The FabLab e Talent Garden, e dedicato agli istituti superiori di Brescia e provincia, con l'obiettivo di trasmettere la cultura del digitale, creando competenze utili per affrontare il mondo del lavoro, ma anche quello universitario o degli Its Academy.

Chi c'è e chi no. La giornata conclusiva della nostra iniziativa sarà ospitata anche quest'anno al Mo.Ca di via Moretto in città, con tanti ospiti, premi e sorprese che ancora non vi sveliamo. Possiamo però confermare che sono solo otto le scuole che si presenteranno alla finale dell'hackathon: non ci saranno infatti le squadre dell'istituto tecnico Cerebotani di Lonato, campioni in carica da tre edizioni, del cfp Zanardelli di Desenzano e del liceo Brixia di Brescia. Più chance, quindi,

per chi da anni spera di soffiare il titolo (e il trofeo con la testa di Leonardo stampata in 3D) dalle mani dei gardesani. Tra questi ci sono sicuramente gli studenti del liceo Luzzago di Brescia, alla loro quarta partecipazione consecutiva, dopo un secondo posto sul podio della terza edizione e una menzione al merito alla seconda, e il liceo Guido Carli, sempre in città, in gara per la quarta volta, con una menzione speciale ottenuta nel 2022 nel suo palmarès. Non meno agguerriti sono però i ragazzi dell'istituto tecnico Tassara Ghislandi di Breno, dopo l'esordio dello scorso anno, i

I ragazzi sono stati chiamati a ripensare gli spazi pubblici utilizzando le tecnologie e l'inventiva

«Gem» del liceo Calini di Brescia, e gli studenti del cfp Accademia Symposium di Rodengo Saiano, indirizzo accoglienza turistica, che nella finale del 2023 avevano ricevuto una menzione speciale per la comunicazione.

Ma il colpo di scena potrebbe arrivare anche da una delle scuole «new entry», che quest'anno per la prima volta si sono cimentate nella competizione tecnologica lanciata dal nostro progetto: l'istituto tecnico Giovanni Paolo II, il liceo di scienze umane a indirizzo economico-sociale Marco Polo, e gli «Stegosauri» dell'istituto tecnico Bonsignori di Remedello. Il tema della sfida scelto quest'anno per Da Vin-

ci 4.0 riguardava le problematiche legate ai «public spaces», gli spazi pubblici, che i giovani talenti hanno provato a risolvere, sviluppando un prototipo, un prodotto o un servizio hardware o software, con l'obiettivo di arricchire o ripensare il modo di vivere questi spazi in ottica di benessere e sostenibilità. Anche per questa edizione della sfida di progettazione la modalità di approccio è stata duplice: gli studenti hanno potuto creare un dispositivo hardware e/o software all'avanguardia oppure un prodotto artistico che esprima un pensiero critico.

I partner. A giudicare i loro lavori, lunedì prossimo, ci sarà una giuria composta dai rappresentanti del Giornale di Brescia, di The FabLab e degli sponsor che anche quest'anno hanno generosamente sostenuto il Da Vinci 4.0: Banca Valsabbina, Edison, Confindustria Brescia, Alfa Acciai, Giustacchini Printing, Olympus e l'Ordine degli ingegneri di Brescia. Alcuni di loro hanno anche incontrato i ragazzi nelle scuole, durante il tour motivazionale di Massimo Temporelli (gli speciali si possono rivedere sul sito di Teletutto nella sezione TT play o in quella dedicata a Da Vinci 4.0 sul sito del GdB) e partecipato ai webinar proposti da The FabLab nei mesi scorsi, con l'obiettivo di offrire agli studenti mezzi, risorse e soprattutto un metodo di progettazione, quello del design thinking.

Le visite. Edison, infine, ha aperto le porte delle sue centrali idroelettriche di Cedegolo e Sonico, che sono state visitate dai ragazzi del Carli, del Bonsignori e del Tassara Ghislandi. //



Grande festa. Nel centro di Brescia innovazione e tecnologia saranno ancora una volta protagoniste



Da Remedello. Gli studenti del Bonsignori



Da Breno. I giovani del Tassara Ghislandi

Gli ingegneri primi attori per ripensare gli spazi pubblici



La presidente. Laura Boldi guida l'Ordine bresciano dei professionisti

L'Ordine

■ Uno dei punti cardine del mandato del nuovo consiglio dell'Ordine degli ingegneri di Brescia è il sostegno alle nuo-

ve generazioni. «Abbiamo scelto di dedicarci con maggiore impegno al sostegno dei giovani attraverso azioni di orientamento e motivazionali - afferma la presidente dell'Ordine degli ingegneri di Brescia Laura Boldi -. Ultimamente, inizia a insi-

nuarsi il sentore di una possibile carenza di ingegneri ed è perciò necessario lavorare con continuità sui ragazzi. Il progetto Da Vinci 4.0 garantisce un ventaglio di contatto con le scuole davvero articolato e le tematiche che ogni anno vengono proposte sono interessanti. Per questa edizione si è ragionato sugli spazi pubblici, un argomento che coinvolge in maniera diretta noi ingegneri ed è strettamente attinente alla nostra professione». A incontrare gli studenti, nell'ambito di Da Vinci 4.0 è stato l'ingegner Giovanni Spatti, che ha parlato soprattutto delle possibilità di essere e divenire imprenditori, di lanciarsi con le proprie idee e metterle in pratica per la creazione di aziende e start up.

«Il progetto del GdB - conclude il segretario dell'Ordine Fausto Minelli -, ci permette di informare e sensibilizzare sull'importanza dell'ingegneria, di fare orientamento e mettere a confronto diretto gli studenti con i nostri professionisti». // FRA. RO.

GDB

DA VINCI 4.0

A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner	
Partner istituzionali	
Partner	
Technical partner	
Powered by	

I progetti degli studenti in mostra

Lunedì scatta l'ora del gran finale

Dalle 14 Al Mo.Ca ultimo atto di Da Vinci 4.0
Le squadre in gara sono 9 provenienti da 8 scuole

L'hackathon

Francesca Roman

■ Conto alla rovescia. Mancano solo tre giorni alla finale della quinta edizione del Da Vinci 4.0. Lunedì 27 maggio il Mo.Ca di via Moretto, in città, ospiterà la giornata conclusiva del progetto ideato dal Giornale di Brescia, in collaborazione con The FabLab e Talent Garden, e dedicato agli istituti superiori di Brescia e provincia. Un'iniziativa nata con l'intento di portare la tecnologia nelle scuole, per trasmettere ai giovani la cultura del digitale, creando competenze utili ad affrontare il mondo del lavoro.

Nei mesi scorsi le squadre iscritte all'hackathon hanno avuto modo di conoscere e sperimentare le tecnologie della quarta rivoluzione industriale, grazie agli incontri in classe con il divulgatore scientifico Massimo Temporelli, fondatore di The FabLab, e ai webinar con alcune personalità di spicco del mondo dell'industria bresciana e non solo (gli speciali dedicati al tour nelle scuole si possono rivedere sul sito www.tetletutto.it nella sezione TT play, mentre sul sito www.giornaledibrescia.it tutti gli articoli dedicati e le foto).

Spazi pubblici. Gli studenti si sono quindi messi alla prova in prima persona con le nuove tecnologie (intelligenza artificiale, robotica, stampa 3D, internet of things, e altre ancora), ideando e realizzando un prototipo che potesse rispondere al tema della sfida di que-

st'anno: ripensare gli spazi pubblici in ottica di benessere e sostenibilità. Una sfida che include, ad esempio, la necessità di gestire flussi di persone, garantire servizi adeguati, mantenere e migliorare infrastrutture, evitare il degrado e promuovere una convivenza armoniosa. Anche in questa edizione la modalità di approccio all'hackathon è stata duplice: gli studenti hanno potuto creare un dispositivo hardware e/o software tecnologicamente all'avanguardia, oppure un prodotto artistico in grado di trasmettere un pensiero critico.

La giuria. Lunedì pomeriggio, con inizio alle 14, tutti i progetti saranno presentati alla giuria, composta dai rappresentanti del Giornale di Brescia, di The FabLab e degli sponsor che anche quest'anno hanno generosamente sostenuto il Da Vinci 4.0: Banca Valsabbina, Edison, Confindustria Brescia, Alfa Acciai, Giustacchini Printing, Olympus e l'Ordine degli ingegneri di Brescia. Saranno loro a decretare i vincitori della quinta edizione, e ad assegnare eventuali menzioni speciali. In lizza per il titolo ci sono otto scuole bresciane: dalla città il liceo Luzzago, il liceo Calini, il liceo Guido Carli, che partecipa con due squadre, l'istituto tecnico Giovanni Paolo II e il liceo Marco Polo, mentre dalla provincia l'istituto tecnico Tassarà Ghislandi di Breno, il cfp Accademia Symposium di Rodingo Saiano e l'istituto tecnico Bonsignori di Remedello.

Il programma. Dopo i saluti istituzionali, alle 14.30 i giurati ascolteranno le presentazioni delle squadre, che avranno

a disposizione 4 minuti per l'esposizione del progetto e 2 minuti per rispondere alle eventuali domande.

Completato il giro, la giuria si riunirà per decretare i primi tre classificati e le eventuali menzioni speciali: le idee e i lavori dei diversi gruppi verranno valutati in base a originalità dell'idea, utilizzo delle tecnologie, funzionalità del prototipo, realizzabilità dell'idea, presentazione e comunicazione. Il podio, però, lo conosceremo solo dopo le 18, al termine degli interventi dei nostri ospiti, per cui vi rimandiamo all'articolo qui accanto. Genitori, studenti e curiosi sono invitati, a partire dalle 16, a partecipare gratuitamente alla giornata, registrandosi sul sito di Eventbrite. //



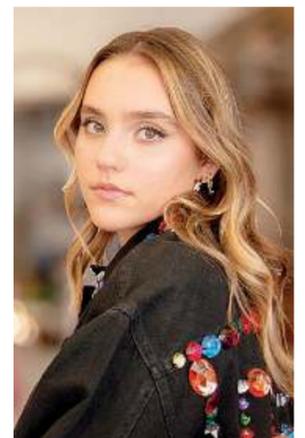
Lungo percorso. Il progetto è iniziato a gennaio con le visite nelle scuole ed è proseguito con i webinar tenuti dagli esperti



Il trofeo. La testa di Leonardo da Vinci stampata in 3D



Musicista. Rocco Tanica



Content creator. Emma Galeotti

Sono due i super ospiti che saliranno sul palco

I personaggi

■ Uno è tra i personaggi più poliedrici dello showbiz italiano, l'altra è cliccatissima su TikTok e Instagram. Super ospiti alla giornata finale del Da Vinci 4.0 saranno il musicista, autore e comedian Rocco Tanica e la talent e content creator Emma Galeotti.

Tanica non ha una biografia facile da sintetizzare, per la quantità e varietà di ruoli che caratterizzano la sua storia

personale. È noto soprattutto come tastierista del gruppo «Elio e le storie tese», ma nella sua lunga carriera vanta collaborazioni con la trasmissione Rai «Quelli che... il calcio», apparizioni a «Zelig», al Festival di Sanremo e a X Factor, parti in film e serie tv, come «I Soliti Idiotti», e recentissimamente è stato tra i protagonisti dell'ultima edizione del programma «Lol - Chi ride è fuori», trasmesso su Prime Video.

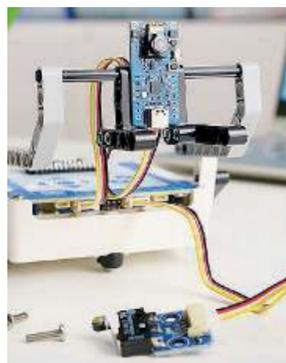
Emma Galeotti invece è seguitissima sui social. I suoi contenuti spaziano tra vita

universitaria, beauty, animali, vita sociale e di coppia, prendendo ispirazione da situazioni della vita reale, reinterpretate con tono ironico, leggero e irriverente. Tra le sue ultime collaborazioni c'è la partecipazione a «Scialla», docuserie Rai che racconta il mondo con gli occhi della Generazione Z, e «Fake or Real», campagna ideata per consapevolizzare gli utenti sulle fake news e sulla disinformazione. È inoltre tra i protagonisti del cortometraggio «Paracadute», utilizzato dall'associazione Mede@ per sensibilizzare i giovani su bullismo e violenza, e a gennaio ha debuttato sul grande schermo essendo parte del cast del film «I Soliti Idiotti 3». // FRA. RO.

Premi per le scuole che saliranno sul podio

Riconoscimenti

■ Ricchi i premi in palio anche quest'anno. Alla scuola prima classificata andranno sei Arduino Alvik, il nuovissimo robot Arduino, messi a disposizione da CampuStore. Si tratta di un vero robot su ruote basato su Arduino: potente e versatile è nato ed è stato sviluppato per supportare al meglio l'apprendimento di programmazione avanzata e ro-



Novità. Il robot Arduino Alvik

botica. Supporta Arduino ESP32 come controller principale (in modo da poterlo anche telecomandare), fornendo un'ampia gamma di opzioni di programmazione, tra cui MicroPython, Arduino (C) e codifica basata su blocchi. Per i secondi classificati ci sono invece quindici tablet Mediacom SmartPad iYo 10 4G forniti da Giustacchini Printing, mentre ai terzi sarà consegnato un kit CampuSgarden per lo studio dei valori in una miniserra tipo DIY: viene fornito tutto il necessario per poter costruire una piccola serra, l'elettronica, la dotazione software e cloud per visualizzare i dati nonché sette videolezioni formative. //

GDB DA VINCI 4.0		
Main partner		
Banca Valsabbina	EDISON 140 ANNI	
Partner istituzionali		
CONFINDUSTRIA Brescia	ORDINE DEGLI INGEGNERI DELLA PROVINCIA DI BRESCIA	
Partner		
ALFA ACCIAI	OLYMPUS	
Technical partner		
GIUSTACCHINI PRINTING	Powered by	
THEFABLAB Innovation by Doing	tag Talent Garden	

DA VINCI 4.0

Con il drone «amico» delle piante il Luzzago conquista Da Vinci 4.0

Al Mo.Ca il Festival finale del progetto targato GdB Grande partecipazione di ragazzi e cittadini

Quinta edizione

Francesca Roman

■ Chi la dura la vince. Ed è davvero il caso del liceo Luzzago di Brescia, salito finalmente sul gradino più alto del podio al Da Vinci 4.0, dopo un secondo posto nella terza edizione e una menzione al merito nella seconda. Medaglia d'argento invece per l'istituto Bonsignori di Remedello, terzo classificato il team del Giovanni Paolo II di Brescia, scuole entrambe new entry del progetto. E quasi commosso Francesco Pedrolì, che insieme ai compagni Josephine Caravano e Riccardo Duni costituiscono gli «Space Walkers». Lui, studente di quinta scientifico, alla sua seconda partecipazione di fila al Da Vinci, l'aveva dichiarato: «Se quest'anno non vinco, mi faccio bocciare per avere un'altra chance l'anno prossimo». Per fortuna, non servirà.

Intelligenza artificiale. Il progetto che ieri al Festival finale al Mo.Ca di via Moretto - condotto da Giulia De Martini di The FabLab - ha convinto i giurati si chiama «D-Ai», nome che gioca con le iniziali delle tecnologie coinvolte (droni e intelligenza artificiale) e al tempo stesso invita all'azione: risolvere la condizione delle piante negli spazi pubblici, il cui ripensamento era il tema

della sfida partita a gennaio. «La nostra idea - spiegano i ragazzi -, è quella di sfruttare i droni per acquisire immagini aeree delle piante, che verranno successivamente analizzate da un'Intelligenza artificiale, istruita appositamente per determinare se un albero necessita di interventi di manutenzione». Per risolvere i problemi logistici ed economici, i droni si sposteranno grazie ai mezzi pubblici, che serviranno sia da piattaforme di decollo e atterraggio, sia da postazione di ricarica. Il team del Luzzago si è aggiudicato un kit Arduino Green House per lo studio dei valori all'interno di una miniserra, messo a disposizione da CampusStore. Il progetto degli «Stegosauri» del Bonsignori di Remedello, secondo classificato, si chiama «C.V.B.e.n.c.h» (Comfort Verde Bench), una panchina che si riscalda con infrarossi a fronte di una temperatura inferiore

ai 10°C e in presenza di una persona. Gli studenti hanno creato anche un'applicazione, scaricabile solo su dispositivi Android tramite qr code, dalla quale si possono ottenere delle funzionalità aggiuntive: attivazione tramite Bluetooth di una cassa, la visualizzazione dei livelli di umidità e temperatura e l'accesso al canale Youtube del laboratorio di telecomunicazioni della scuola. Per loro 14 tablet offerti da Giustacchini Printing. Al terzo posto si sono piazzati invece gli «Ecomind» del Giovanni Paolo II di Brescia con il loro «Tacabutù»,



Innovazione. Tante le soluzioni ideate per ripensare gli spazi pubblici

dispositivo che collega le panchine distribuite in vari parchi del territorio attraverso un menu di scelta multipla. «Utilizzando componenti principali come Arduino e un modulo SIM900 per le chiamate tra i dispositivi - spiegano -, offriamo un'interconnessione fluida ed efficiente tra le panchine, mi-

gliorando l'esperienza degli utenti nei parchi e facilitando la comunicazione tra di loro». L'obiettivo è quello di combattere la solitudine, aumentare la cultura e riqualificare gli spazi pubblici che sono vitali per la connessione sociale e il benessere individuale. Il loro premio è Arduino Alvik, il nuovissimo robot Arduino, sempre fornito da CampusStore.

Menzione speciale. Menzione speciale, infine, per la «Pensilina 2.0» del team «Idea» dell'istituto tecnico Tassara Ghislandi di Breno, una struttura dotata di pannelli fotovoltaici che in caso di maltempo vengono coperti. «La pensilina - chiariscono i ragazzi al festival, al quale hanno partecipato sia studenti sia insegnanti sia curiosi -, ha inoltre la possibilità di ricaricare dispositivi e di avere un cestino in grado di avvisare quando è pieno». Gli studenti di Breno saranno ospiti di The FabLab e anche di Edison per una giornata di formazione. //

FOTOGALLERY



Da smartphone. Inquadrando questo Qr code è possibile vedere la fotogallery dell'evento sul sito del GdB.

VOLTI E VOCI/1



Pierpaolo Camadini. «Abbiamo un dovere e siamo qui per creare delle opportunità. Dovete essere per noi un esempio di entusiasmo e dedizione».



Laura Castelletti. «Incontreremo in Loggia i primi tre classificati, per provare a concretizzare le loro soluzioni sugli spazi pubblici».



Simona Tironi. «La cosa che più mi colpisce è la grande opportunità che viene data, non solo di ideare e creare ma pure di restituire al territorio».



Franco Gussalli Beretta. «Da Vinci 4.0 vi stimola a essere creativi: per noi è importante esserci, per conoscervi e per farci conoscere da voi».



Nunzia Vallini. «Responsabilità è la parola chiave del progetto, perché si segnalano i problemi lavorando però anche sul trovare le soluzioni».



I mondi virtuali e possibili di Rocco Tanica ed Emma Galeotti

Gli ospiti

La content creator e il musicista hanno raccontato i loro usi della tecnologia

■ I volti della tecnologia sono tanti, così come numerosi sono i modi per sfruttarne le potenzialità. «Sono decenni che la musica si confronta con le tecnologie - ha raccontato ai ragazzi Rocco Tanica, musicista già tastierista di Elio e le Sto-

rie tese e super ospite del Festival di Da Vinci 4.0 - Adesso si sono aperti nuovi orizzonti grazie all'intelligenza artificiale, che io utilizzo sia per scrivere testi sia per creare suoni. È un po' un gioco ma soprattutto». Al che Tanica, che si è definito, «un boomer utilizzatore entusiasta», sfrutta anche per generare immagini. Ma la tecnologia è anche lo strumento di lavoro di Emma Galeotti, content creator seguitissima su TikTok e altra ospite «di punta» della giornata finale. «Io uso la tecnologia in modo

molto "easy", diciamo che la sfrutto nelle sue potenzialità base e tante volte mi arrabbio tantissimo quando non mi viene qualcosa - ha raccontato la giovane influencer, una delle protagoniste di quell'immenso spazio pubblico che è la galleria social -. Vedere perciò ragazze e ragazzi avere questa capacità di manipolarla per progettare e ideare mi ha davvero stupita. E mi ha fornito anche diverse idee per il futuro!». Galeotti, che ha iniziato a creare contenuti in lockdown, ha poi raccontato di come «all'inizio i miei video erano davvero



Sul palco. Grande entusiasmo per le due «star» dell'evento finale

bruttini, hanno però preso piede piano piano. Questo per dirvi che dovete credere in ciò che fate, anche quando vi sembra di non raggiungere il livello che desiderate». Sia lei sia Tanica per l'occasione hanno sia mostrato «live» come usano l'AI: hanno creato grazie all'Intelligenza artificiale degli spazi pubblici virtuali, dei mondi che i ragazzi hanno potuto esplorare sui loro smartphone in diretta, grazie ai qr code distribuiti al Mo.Ca. Un modo per unire arte e tecnologia, spazi virtuali e reali, in pieno stile Da Vinci 4.0. // S. MART.

DA VINCI 4.0

Da Vinci 4.0 ai saluti con tutti i progetti degli «innovatori» dalle scuole bresciane

Per 4 mesi gli studenti si sono avvicinati al mondo del lavoro grazie anche all'uso delle tecnologie

Quinta edizione

Francesca Roman

■ Tiriamo le somme. La quinta edizione del Da Vinci 4.0 è quasi pronta per essere archiviata, non prima però di aver ripercorso insieme gli «highlights» di questa lunga maratona tecnologica: anche quest'anno, per quattro mesi, ha coinvolto studenti, professori, divulgatori scientifici, tecnici, aziende... e anche noi giornalisti. Già, perché il Da Vinci 4.0 è un progetto nato in seno al

Giornale di Brescia, e sviluppato con The FabLab e Talent Garden, con l'intento di portare le tecnologie della quarta rivoluzione industriale nelle scuole superiori di città e provincia.

Il percorso. E non solo in teoria, ma con tanta pratica. Dopo il tour di Massimo Temporelli, fondatore di The FabLab, che tra gennaio e febbraio ha incontrato gli studenti delle scuole coinvolte nella sfida (undici, tra licei, istituti tecnici e professionali), questi si sono infatti dovuti mettere alla prova con robotica e stampa 3D, intelligenza artificiale e IoT, realtà virtuale e programmi di

coding. Lo scopo era realizzare un prototipo che potesse rispondere al tema della sfida di quest'anno: ripensare gli spazi pubblici in ottica di benessere e sostenibilità.

Una sfida che includeva, ad esempio, la necessità di gestire flussi di persone, garantire servizi adeguati, mantenere e migliorare infrastrutture, evitare il degrado e promuovere una convivenza armoniosa. Anche in questa edizione la modalità di approccio all'hackathon è stata duplice: gli studenti hanno potuto creare un dispositivo hardware e/o software tecnologicamente all'avanguardia, oppure un prodotto artistico in grado di trasmettere un pensiero critico. Nel loro percorso di ideazione e progettazione sono stati sostenuti dal team di The FabLab (oltre a Temporelli anche Matteo Villa), che ha sistematicamente rilasciato

L'iniziativa è pensata per alternare incontri fisici a webinar e progettazione collaborativa

sul portale davinciquattrozero.it una serie di materiali e strumenti di lavoro, oltre a quattro webinar con altrettante personalità di spicco del mondo aziendale e industriale bresciano.

Fine ultimo. Perché il fine ultimo di Da Vinci 4.0 è stato ancora una volta quello di creare un ponte tra la scuola e il mondo del lavoro, mostrando ai giovani quali sono le possibilità offerte dalle nuove tecnologie e, allo stesso tempo, quali le richieste concrete del mercato del lavoro. È questo il motivo per cui, anche quest'anno, la nostra iniziativa ha avuto sponsor e partner importanti come Banca Val Sabbina, Edison, Confindustria Brescia, Alfa Acciai, Olympus, Giustacchini Printing, Ordine degli Ingegneri di Brescia e CampuStore, che ringraziamo per il sostegno e la voglia di stare al fianco dei ragazzi. //



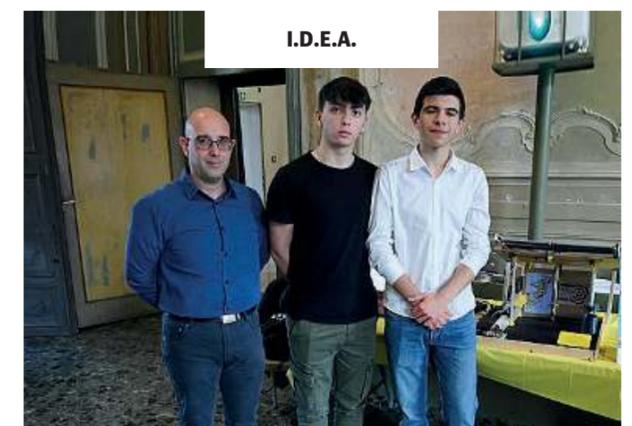
Grande partecipazione. Il Festival si è svolto al Mo.Ca il 27 maggio



La panchina degli Stegosauri del Bonsignori di Remedello si riscalda con infrarossi a fronte di una temperatura inferiore ai 10°C e in presenza di una persona.



Il dispositivo dell'istituto tecnico Giovanni Paolo II di Brescia collega diverse panchine distribuite in parchi del territorio attraverso un menu di scelta multipla intuitivo.



Quella del Tassarà Ghislandi di Breno è una struttura dotata di pannelli fotovoltaici, che, coperti in caso di maltempo, possono ricaricare vari dispositivi.



Il progetto dei Green Power del liceo Marco Polo di Brescia propone il recupero di luoghi abbandonati per trasformarli in centri di formazione ed educazione ambientale.



I Carltech del liceo Carli di Brescia hanno pensato a una parete di muschi e degli acquari con all'interno microalghe in grado di ridurre la quantità di CO₂ negli spazi pubblici.



La videocamera intelligente dei Carl-tinkers del liceo Carli di Brescia identifica volti umani e oggetti potenzialmente pericolosi: un sistema di sicurezza per le comunità.

DA VINCI 4.0



I VIDEO



Sul sito del GdB. Scansionando il qr si potranno vedere le presentazioni video.



I trofei. Stampati in 3D

GDB

DA VINCI 4.0

A SCUOLA PER FARE IMPRESA

Main partner





Partner istituzionali





Partner





Technical partner



Powered by




Space Walkers Il Luzzago trionfa con i droni green

L'idea degli Space Walkers del liceo Luzzago di Brescia sfrutta i droni per acquisire immagini aeree delle piante, in seguito analizzate da un'intelligenza artificiale in grado di determinare se un albero necessita di interventi di manutenzione. I droni si spostano grazie ai mezzi pubblici, che serviranno sia da piattaforme di decollo e atterraggio, sia da postazione di ricarica. Un'idea che unisce a pieno nuove tecnologie, sostenibilità e innovazione.



CARD MASTERS

L'idea dei Card masters dell'Accademia Symposium di Rodengo è un prototipo di gioco da tavolo per bambini, che mira a insegnare come comportarsi negli spazi pubblici.



GEM

I «Gem» del liceo Calini di Brescia hanno ideato un sistema gestionale front-end per l'accesso alle informazioni e la navigazione in ambito ospedaliero.

Una giornata di festa e creatività nel cuore pulsante di Brescia

Il racconto del Festival al Mo.Ca sarà trasmesso domani alle 20.05 su Teletutto, sul canale 16

La finale

Alberi, panchine, pensiline, videocamere, pareti... Gli studenti hanno colpito nel segno e i loro progetti, presentati lunedì scorso, 27 maggio, al Festival organizzato al Mo.Ca di via Moretto, hanno ricevuto tutti il plauso della giuria. Certo, siccome il Da Vinci 4.0 è una gara vera, ci sono stati anche dei vincitori, decretati al termine di un pomeriggio di scambi, incontri e creatività. Trionfatori che saranno anche ospitati in Loggia, come annunciato dalla sindaca Laura Castelletti.

Le otto scuole (nove squadre) che hanno concluso l'hackathon si sono presentate giocandosi il tutto e per tutto con i loro progetti. Ve li proponiamo tutti in queste pagine, con una breve sintesi, rimandando al nostro sito www.giornaledibrescia.it per il link alla presentazione video fatta dalla squadra. Il racconto del Festival, invece, è stato sintetizzato in uno speciale in onda domani sera (8 giugno) alle 20.05 su Teletutto (canale 16).

Dopo i saluti istituzionali, alle 14.30 i giurati (rappresentati del Giornale, di The FabLab e degli sponsor) hanno ascoltato le presentazioni delle squadre, che avevano a disposizione 4 minuti per l'esposizione del progetto e 2 minuti per rispondere alle eventuali domande. Completato il giro, la giuria si è riunita: le idee e i lavori dei diversi gruppi sono stati valutati in base a originalità dell'idea, utilizzo delle tecnologie, funzionalità del prototipo, realizzabilità dell'idea, presentazione e comunicazione. Il podio, però, è stato svelato dopo le 18, al termine degli interventi dei nostri ospiti Roc-



La giuria. Rappresentanti di istituzioni e mondo produttivo

do Tanica ed Emma Galeotti. Sia il mitico tastierista di Elio e le Storie Tese, sia la giovane content creator seguitissima su TikTok hanno mostrato agli studenti come usano l'intelligenza artificiale, creando degli spazi pubblici virtuali, dei mondi che i ragazzi hanno potuto esplorare sui loro smartphone in diretta, grazie ai qr code distribuiti al Mo.Ca.

A questo punto la suspense era altissima, e nessuno stava più nella pelle all'idea di conoscere la classifica. Per prima è

stata comunicata la menzione speciale per la «Pensilina 2.0» del team «Idea» dell'istituto tecnico Tassara Ghislandi di Breno. Poi il terzo posto, conquistato dagli «Ecomind» del Giovanni Paolo II di Brescia con il loro «Tacabutù», mentre secondi si sono classificati gli «Stegosauri» dell'istituto tecnico Bonsignori di Remedello con la loro «C.V.Bench». Tetto del podio, infine, per gli «Space Walkers» del liceo Luzzago di Brescia, che hanno ideato «D-Ai». // FRA. RO.