

## 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](http://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](http://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	