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 Pedroli, 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.

Secondo posto per i ragazzi del Bonsignori di Remedello, terzo invece l'istituto Giovanni Paolo II di Brescia

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 CampuStore. Il progetto degli «Stegosauri» del Bonsignori di Remedello, secondo classificato, si chiama «C.V.Bench» (ComfortVerdeBench), 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», 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, migliorando l'esperienza degli utenti nei parchi e facilitando la comunicazione tra di loro». L'obbiettivo 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 CampuStore.

Innovazione. Tante le soluzioni ideate per ripensare gli spazi pubblici

FOTOGALLERY

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

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. //

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 Storie 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 uno strumento di supporto». AI 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 galassia 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 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.

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

VkVSlyMjOTY0MGJkMzMtOWQxZi00NmMzLThjYTktZTVhNmM0YTZlYWJlIyMjMGY0MTFjMTQtMWMzYS00MmYzLWIzOTItOWI5MzgxMGVhYjgwIyMjMjAyNC0wNS0yOFQxMDoxNjowNiMjI1ZFUg==

DA VINCI 4.0

Foto di gruppo. Tutti i partecipanti // FOTO FAVRETTO/NICOLI NEW REPORTER

«Space Walkers». Josephine Caravano, Riccardo Duni e Francesco Pedroli

VOLTI E VOCI/2

Massimo Temporelli.
«È importante portare la tecnologia nelle scuole perché serve per cambiare il mondo, ciò che noi vi chiediamo di fare».

Ruggero Valli.
«Una banca territoriale come Valsabbina non può che supportare le nuove generazioni in una sfida come questa».

Clara Stabiumi.
«Il vostro mettersi in gioco è molto importante, perché ci aspettiamo sempre di più dai ragazzi».

Mattia Seira.
«Contribuiamo a questo progetto perché sostenibilità e formazione sono tra i pilastri fondanti di Edison».

Laura Boldi.
«L'università di Ingegneria sarà la scelta di molti di questi giovani e noi non potevamo mancare qui, dove si stimola l'ingegno».

GDB DA VINCI 4.0

Main partner
Banca Valsabbina · EDISON 1883 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

Il territorio al fianco di studenti e scuole E c'è l'invito in Loggia

Dalle istituzioni e dalle imprese pieno sostegno ai giovani Camadini: «Siete un esempio»

Gli interventi

■ Istituzioni in prima fila alla sfilata della creatività. La finale del Da Vinci 4.0 è stata l'occasione per rimarcare l'impegno nei confronti delle nuove generazioni, porre l'accento sulle sfide del domani e sottolineare la necessità di dare risposte concrete. «Credo che voi esprimiate una dimensione di autenticità ed entusiasmo - esordisce il presidente di Editoriale Bresciana Pierpaolo Camadini, rivolgendosi agli studenti delle otto scuole bresciane presenti ieri al Mo.Ca (nove invece le squadre iscritte al Festival finale) -. Il Giornale di Brescia, attraverso questa iniziativa che porta avanti con altre realtà importanti del territorio, dimostra nei fatti come i giovani siano al centro dei nostri pensieri. Abbiamo un dovere e siamo qui per cercare di creare delle opportunità. Dovete essere per noi un esempio, fatto di entusiasmo e dedizione».

E a proposito di impegno concreto, di quella «responsabilità» evocata dal direttore del GdB Nunzia Vallini, è la sindaca di Brescia Laura Castelletti a sbilanciarsi con una promessa. «Mi è piaciuto molto il tema di questa edizione – assicura la prima cittadina -, del resto ci ospita uno spazio pubblico, l'ex-tribunale, che è stato rigenerato e destinato alla creatività dei giovani». «In giuria c'era la mia assessora all'Urbanistica Michela Tiboni - prosegue -, e mi ha suggerito di incontrare i primi tre classificati in Loggia, per capire se e come mettere a terra i loro progetti».

E a tal proposito l'assessore all'Istruzione, Formazione e Lavoro di Regione Lombardia Simona Tironi le propone: «Laura, facciamolo insieme. Mi piacerebbe capire quali sono i punti da poter sviluppare di questi progetti per il bene del nostro territorio. La cosa che più mi colpisce è la grande opportunità che viene data a ognuno di voi, non solo di ideare, creare, progettare, ma anche di restituire». L'assessore ribadisce l'esperienza straordinaria del Da Vinci, esperienza che «dobbiamo imparare a portare all'interno della scuola, per mettere in contatto sempre prima i giovani con il mondo del lavoro». Una necessità ricordata anche da Franco Gussalli Beretta, presidente di Confindustria Brescia: «Le imprese in questo momento devono affrontare delle grandi sfide e con le giuste persone – chiarisce -, e siete voi giovani che dovete venire incontro alle imprese, soprattutto per quanto riguarda le sfide digitali e ambientali». «Da Vinci – conclude Beretta -, vi stimola a essere creativi, a usare le nuove tecnologie. Per noi è importante esserci, così vi conosciamo e voi ci conoscete». // F.R.

Valutazione. In giuria anche l'assessore all'Urbanistica Michela Tiboni

IL COMMENTO

Il Bresciano, dalla politica alle aziende, ha capito che per valorizzare davvero le nuove generazioni bisogna lasciarle libere. Ma non sole

QUELLO SPAZIO DOVE È CONCESSO ANCHE POTER SBAGLIARE

Stefano Martinelli · s.martinelli@giornaledibrescia.it

Brescia crede nei giovani. Non è una delle tante frasi fatte, uno di quegli stereotipi che si usano nelle occasioni in cui si vuole fare bella figura. Il territorio nel quale viviamo sta puntando davvero sulle ragazze e sui ragazzi, cittadini e lavoratori del domani. Da Vinci 4.0 è un esempio concreto di questa volontà, un progetto dove l'iniziativa è lasciata proprio a loro. Sono infatti i giovani a dover prendere in mano quanto conoscono e quanto immaginano, sono loro che da poche indicazioni e grazie alla tecnologia hanno il compito, l'onere e l'onore, di ideare un qualcosa che prima non c'era. E la forza di Da Vinci 4.0 forse sta proprio in questo piccolo particolare: delegare agli studenti tutto, fornire loro qualche indicazione e poi lasciarli liberi di creare. E di sbagliare. La presenza del mondo istituzionale e produttivo bresciano al Festival non è quindi casuale o un mero pro forma. Dal Comune a Confindustria, dalle aziende alla Regione, tutti hanno capito che solo coinvolgendo le nuove generazioni si può davvero fare qualcosa per aiutarle. E in questa direzione si stanno muovendo con decine e decine di proposte diverse. Certo, serve la formazione, indispensabile è fornire educazione e nozioni, ma ciò di cui più hanno bisogno è di spazio. Spazio di esprimersi, di complicarsi la vita, di parlare, di ridere e di arrabbiarsi, senza la gogna della valutazione ma con il sano obiettivo di fare bene e perché no, anche meglio degli altri. Non possiamo però misurarli con il nostro metro di giudizio, perché tanto è cambiato da quando noi avevamo la loro età. Serve perciò ascoltarli per capire qual è il mondo in cui loro vivono, quello che vogliono. Ciò non vuol dire non riprenderli, non significa lasciarli liberi di fare tutto ciò che vogliono. Libertà non è sinonimo di assenza di regole, un assunto che a volta anche il mondo degli adulti, esattamente come quello dei giovani, a volte dimentica. Ecco perché bisogna lasciare ragazze e ragazze liberi, liberi ma di certo non soli.

VkVSlyMjOTY0MGJkMzMtOWQxZi00NmMzLThjYTktZTVhNmM0YTZiYWJlyMjMGY0MTFjMTQtMWMzYS00MmYzLWIzOTItOWI5MzgxMGVhYjgwlyMjMjAyNC0wNS0yOFQxMDoxNjowNiMjI1ZFUg==