

AI@School, si vola verso l'hackathon

I ragazzi saranno i veri protagonisti

La sfida tecnologica (e creativa) tra le scuole superiori si terrà il 13 maggio al Csmt

MARATONA DI PROGETTI

GIULIA CAMILLA BASSI

■ «Hack» e «marathon». Due parole inglesi che, unite, formano «hackathon», il termine per descrivere una maratona di progettazione in cui gruppi di lavoro si confrontano su una sfida concreta e, in poche ore, trasformano intuizioni in proposte, mettendo in campo analisi, creatività e capacità di collaborare. Ed è con questo spirito che il prossimo 13 maggio gli studenti delle scuole superiori

Ai team verrà chiesto di immaginare scenari e possibili applicazioni dell'AI nella scuola

coinvolte nel progetto Da Vinci 4.0 si ritroveranno negli spazi del Csmt Innovation Hub per AI@School Hackathon, la giornata che rappresenta il momento più operativo del percorso dedicato quest'anno al rapporto tra scuola e intelligenza artificiale. Una giornata che vedrà i ragazzi sfidarsi a colpi di creatività.

Domande calde. «L'hackathon è allo stesso tempo il culmine e il nucleo del progetto», spiega Matteo Villa, co-fondatore di The FabLab insieme a Massimo Temporelli e tra i coordinatori scientifici dell'iniziativa. «Da Vinci ogni anno prova ad affrontare insieme agli studenti alcune grandi domande calde del presente. L'hackathon è il tempo che ci ritagliamo per provare a rispondere insieme».

La giornata. Una giornata intera, dalle 8.30 alle 18.30, che si svolgerà negli spazi del Csmt Innovation Hub. Non è una scelta casuale: la sede individuata per ospitare il gran finale di questa edizione è uno dei luoghi simbolo dell'innovazione sul territorio. Csmt - acronimo di Centro servizi multisettoriale e tecnologico - è il centro di trasferimento tecnologico nato in collaborazione con l'Università degli Studi di Brescia, dove ricerca, imprese e sviluppo industriale si incontrano per trasformare idee e competenze in progetti concreti. Un ambiente in cui l'innovazione non è un concetto astratto, ma un'attività quotidiana. «Ci piace molto che i ragazzi possano lavorare in uno spazio abitato da persone che ogni giorno si sforzano di fare innovazione e ricerca», osserva Villa. «È anche un modo per mettere un piede in un contesto che potrebbe rappresentare il loro futuro, all'incrocio tra università, ricerca e impresa». Durante la giornata i team riceveranno una traccia di lavoro più definita e saranno chiamati a immaginare scenari e possibili applicazioni dell'intelligenza artificiale nella scuola.

Le fasi. Il lavoro si articolerà in cinque macro-fasi: dall'analisi del contesto scolastico, a una prima riflessione sulle connessioni tra il problema individuato e le potenzialità dell'AI. Seguirà poi la definizione delle caratteristiche del progetto, con un'attenzione particolare agli aspetti pratici, ai possibili rischi e ai punti di forza della proposta. A questo punto, le squadre passeranno alla costruzione del progetto vero e proprio, individuando

gli strumenti di intelligenza artificiale generativa più adatti e strutturando la soluzione finale. Non si tratterà di programmare sistemi complessi, ma di ragionare su casi d'uso concreti: come queste tecnologie possono essere integrate nelle pratiche scolastiche in modo luminoso e costruttivo.

A guidare il lavoro sarà un canvas progettuale condiviso, con domande e spazi di lavoro che aiuteranno i gruppi a organizzare idee e soluzioni seguendo un percorso comune. «La sfida sarà proprio questa», continua Villa. «Immaginare proposte e soluzioni che mettano insieme tecnologia e

Non basterà avere una buona idea: anche lo storytelling sarà fondamentale

bisogni reali della scuola. Non basterà avere una buona idea - conclude - ma serviranno anche le competenze in storytelling per saperla valorizzare e presentare alla giuria».

Tecnologia e creatività. Insomma, serviranno soprattutto sensibilità verso le nuove tecnologie, capacità creativa nell'immaginare nuovi ambiti di applicazione e attitudine al lavoro di squadra. Un modo per ascoltare il punto di vista di chi la scuola la vive ogni giorno. «Gli studenti, in fondo, sono tra i massimi esperti di scuola, anche se forse inconsapevolmente», osserva Villa. «È un modo per sentire la loro voce rispetto a come questa tecnologia possa rispondere sia ai loro bisogni, sia a quelli della scuola».



Brainstorming. Il punto di partenza da cui sviluppare progetti e idee



L'Innovation hub. In via Branze a Brescia, ospiterà l'hackathon del prossimo maggio

Come e quando: le iscrizioni sono già aperte

DA SAPERE

■ Il progetto Da Vinci 4.0 entra nella sua fase operativa, dopo la mattinata di teoria all'Auditorium Santa Giulia. Il grande appuntamento è con l'AI@School Hackathon, in programma per la giornata di martedì 13 maggio, dalle 8.30 alle 18.30, negli spazi di Csmt Innovation Hub in via Branze 45 a Brescia. Un passaggio dalla riflessione alla pratica, dove le idee degli studenti diventeranno il punto di partenza per immaginare nuovi modi di vivere la scuola nell'era delle tecnologie ad intelligenza generativa.

Per partecipare le scuole sono invitate a candidare una o più squadre di studenti. Ogni team dovrà essere composto



In team. La sfida tra giovanissimi

da un minimo di tre e un massimo di sette partecipanti, accompagnati da un docente referente. Non sono richieste competenze specifiche in ambito tecnologico: l'hackathon

è pensato per valorizzare soprattutto capacità di analisi, creatività e lavoro di squadra. Durante la giornata i gruppi lavoreranno insieme allo sviluppo delle proprie proposte, confrontandosi con studenti provenienti da altri istituti e presentando poi le idee elaborate davanti a una giuria. Un'esperienza che mette al centro il processo di progettazione, la collaborazione e la capacità di tradurre un'intuizione in una proposta strutturata. Per facilitare la preparazione delle scuole, nelle prossime settimane sarà organizzato un webinar di accompagnamento, durante il quale verranno illustrate nel dettaglio le sfide dell'hackathon e le modalità di svolgimento della giornata. Gli istituti interessati possono candidare le proprie squadre inviando una mail a gdbdavinci@giornaledibrescia.it, indicando nome e indirizzo email del docente accompagnatore, i nomi degli studenti partecipanti, il nome dell'istituto e il nome del team. Le iscrizioni verranno confermate via email fino a esaurimento dei posti disponibili. **GCB**

GDB
DA VINCI 4.0

Main partner

Banca Valsabbina

Partner istituzionali

FONDAZIONE BRESCIA MUSEI

Partner tecnico

GIUSTACCHINI

TECH TO RENT

Consulenza • Soluzioni • Assistenza