



Studenti sardi come innovatori e scienziati del futuro: 350 coinvolti, premiati quattro progetti

Si sono appena conclusi Hack the school e Biotech lab, due percorsi ideati da Fondazione Golinelli e sostenuti da Fondazione di Sardegna, realizzati nell'ambito del Bando scuola "Educazione al digitale – Tech Education" – 2023, in collaborazione con il partner territoriale Apply consulting. In crescita i numeri delle iniziative, che hanno coinvolto più di 350 studenti dai 16 ai 19 anni, provenienti da 15 scuole secondarie di secondo grado da tutta la Sardegna: dalla provincia di Cagliari l'Is agrario "Duca degli Abruzzi di Elmas, l'Is Primo Levi e il Liceo Classico, Linguistico e delle Scienze Umane "B.R. Motzo" di Quartu Sant'Elena, l'Ipss Sandro Pertini e l'Is A. Meucci – E. Mattei di Cagliari; dalla provincia di Sassari il Polo Tecnico Devilla, l'Is Enrico Fermi di Boddusò, l'Is Falcone e Borsellino di Palau, l'Is Enrico Fermi di Bono; da Nuoro l'Iti di Tortoli; da Oristano l'Is "G.A. Pischredda" di Bosa; per la provincia del Sud Sardegna l'Istituto di Istruzione Superiore "L. Einaudi" di Senorbi, l'Istituto Asproni-Fermi di Iglesias, il Liceo Scientifico e Classico Gm Dettori di Tempio Pausania e l.t Attilio Deffenu di Olbia.

Ad accomunare i due progetti un *approccio steam* che, attraverso una didattica interdisciplinare e integrata, ha accompagnato i partecipanti in un percorso educativo volto a stimolare in loro creatività, spirito critico e la capacità di gestire problemi complessi. Questa prospettiva, dove coesistono sapere scientifico e umanistico, è anche uno strumento di orientamento: fornisce infatti conoscenze e competenze che li aiuteranno ad approfondire e scegliere consapevolmente i percorsi formativi futuri più adatti ai loro interessi e attitudini. La cerimonia finale di *Hack the School* si è tenuta il 14 maggio al Teatro Verdi di Sassari. Durante l'intero percorso, i "giovani innovatori" hanno messo a frutto le logiche e metodologie di confronto e collaborazione tipiche degli hackathon, le maratone creative diventate celebri in ambito informatico e digitale, lavorando alla realizzazione di progetti incentrati su temi di attualità come la mobilità sostenibile, la lotta all'isolamento sociale e il consumo responsabile.

Nell'evento sassarese sono stati presentati sul palco i progetti saliti sul podio nelle 4 hackathon che si sono svolte da febbraio a maggio. A classificarsi in prima posizione quattro applicazioni: *Bus Busters*, pensata dagli studenti dell'Is Primo Levi di Quartu Sant'Elena (Cagliari) e basata sulla geolocalizzazione dei trasporti pubblici che, utilizzando i gps installati sui mezzi di trasporto, permette di visualizzarne in tempo reale la posizione esatta e di sfruttare le funzionalità previste dall'app, tra cui prenotare una fermata prima di salire a bordo e selezionare la fermata desiderata per scendere, direttamente dal proprio device; *Social Hobby*, idea degli alunni dell'Istituto Asproni-Fermi di Iglesias (Provincia del Sud Sardegna), che punta a combattere l'isolamento sociale con la creazione di spazi polifunzionali, su cui rimanere sempre aggiornati grazie a all'app dedicata, in cui conoscere nuove persone e svolgere attività ludico-culturali. E poi ancora: *Nomismapp*, proposta del team del Liceo Classico, Linguistico e delle Scienze Umane "B.R. Motzo" di Quartu Sant'Elena (Cagliari), è rivolta ai più giovani per monitorare le proprie spese, tenerne traccia e, allo stesso tempo, aiutarli a spendere più responsabilmente; *Safe young*, progettata dai ragazzi del Polo Tecnico Devilla (Sassari), con l'obiettivo di garantire la sicurezza di persone di tutte le età nell'arco dell'intera giornata, su percorsi isolati o ritenuti pericolosi.

I membri dei team, assieme a quelli che hanno ricevuto una menzione speciale, hanno ricevuto in premio un bonus di 50 euro da spendere in libreria. C'è stata anche l'occasione per una testimonianza ispirazionale con il racconto del motociclista e pilota di kart sassarese Fabio Sotgiu, oggi amministratore delegato di Cube controls. La sua azienda, che ormai conta numerose collaborazioni con realtà internazionali del settore automotive, è specializzata nella produzione e



distribuzione di hardware per simulatori di guida (volanti e pedaliere). Per Fondazione di Sardegna era presente Rossella Porcheddu (responsabile progettazione, sviluppo e innovazione) e, per Fondazione Golinelli, Anna Franzoni (project manager).