

**IMPRENDITORI E SCIENZIATI DEL FUTURO:
GLI STUDENTI SARDI PROTAGONISTI DI "HACK THE SCHOOL!" E "BIOTECH LAB"**

Sono stati oltre 300 quelli coinvolti in tutta la regione nei due percorsi di innovazione educativa promossi da Fondazione Golinelli e Fondazione di Sardegna



23 aprile - Si sono appena conclusi **Hack the School!** e **Biotech lab**, due percorsi ideati da **Fondazione Golinelli**, sostenuti da **Fondazione di Sardegna**, e realizzati con il supporto di **Apply Consulting**.

In crescita i numeri delle iniziative, che hanno coinvolto complessivamente **più di 300 studenti** dai 16 ai 19 anni, provenienti da scuole secondarie di secondo grado da tutta la Sardegna quali l'IIS Primo Levi - Quartu Sant'Elena (CA), l'ITI - plesso ITC di Tortolì (OG), l'IIS Asproni-Fermi - Iglesias (Sud Sardegna), IIS Sergio Atzeni - Capoterra (CA), IIS Enrico Fermi - Buddusò (SS), IIS Enrico Fermi - Thiesi (SS), IIS Luigi Einaudi - Senorbì, IIS Asproni-Fermi - Iglesias (denominazione unificata) e IIS (ITI e Scientifico) - Tortolì (denominazione unificata).

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** della quarta edizione di *Hack the School!* si è tenuta il **22 aprile** all'Auditorium di Palazzo CIS di Cagliari. 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 tecnologie smart per rendere gli ambienti scolastici più sostenibili, inclusivi ed efficienti.

Nell'evento cagliaritano sono stati presentati sul palco gli 8 team finalisti selezionati nel corso dei quattro hackathon territoriali e sono stati assegnati i premi per i primi e i secondi classificati. Al primo posto, con un buono Feltrinelli di 50 euro per ogni membro del gruppo:

- **Calandi**, sviluppato dagli studenti del Liceo Levi di Quartu Sant'Elena, propone una soluzione per ottimizzare gli spostamenti tra aula e laboratorio all'interno delle scuole. Attraverso un dispositivo basato su tecnologia Micro:bit, il sistema permette al docente di segnalare in tempo reale la propria posizione, fornendo agli studenti indicazioni visive chiare sulla destinazione della lezione. Questo sistema di comunicazione wireless riduce la confusione e le perdite di tempo, garantendo transizioni più fluide e una migliore organizzazione delle attività scolastiche.

- **La Campanella Inclusiva**, sviluppata dagli studenti dell'IIS Asproni Fermi di Iglesias (Sud Sardegna), è un sistema pensato per rendere la scuola più accessibile alle persone non udenti. Tramite un sensore che rileva le vibrazioni della campanella e una rete di Micro:bit, il segnale acustico viene convertito in un avviso luminoso, garantendo una percezione immediata e inclusiva delle comunicazioni scolastiche.

- **Light Sense**, sviluppata dagli studenti dell'IIS Sergio Atzeni di Capoterra (Cagliari), è una soluzione intelligente per ridurre gli sprechi energetici negli ambienti scolastici e lavorativi: grazie a un sistema basato su Micro:bit e sensori ambientali, monitora luce naturale e presenza, regolando automaticamente l'illuminazione per ottimizzare i consumi e migliorare l'efficienza energetica.

- **Idro-bit**, sviluppata dagli studenti dell'IIS Enrico Fermi di Thiesi (Sassari), è una soluzione pensata per automatizzare la cura delle piante in contesti scolastici: grazie a un sistema motorizzato che regola il flusso d'acqua, consente di irrigare in modo semplice e continuativo, riducendo la necessità di intervento umano e garantendo una gestione più efficiente e costante.

Al secondo posto, con un buono Feltrinelli di 30 euro per ogni membro del gruppo:

- **Panicassa**, ideata dagli studenti dell'IIS Primo Levi di Quartu Sant'Elena (Cagliari), è una soluzione digitale per la gestione della distribuzione del cibo a scuola: grazie a dispositivi Micro:bit connessi via radio, consente di ordinare in modo semplice e veloce, automatizzare il calcolo dei costi e ricevere notifiche in tempo reale, riducendo code, errori e disorganizzazione durante la distribuzione

- **AutoLight**, sviluppata dagli studenti dell'ITI – plesso ITC di Tortolì (Ogliastra), è una soluzione pensata per ridurre gli sprechi energetici negli ambienti scolastici e lavorativi: grazie a due schede Micro:bit connesse via radio, il sistema consente di spegnere automaticamente le luci a un orario prestabilito, ottimizzando i consumi e limitando dimenticanze e costi superflui.

- **Air solution**, sviluppato dagli studenti dell'IIS Sergio Atzeni di Capoterra (Cagliari), propone una soluzione per migliorare il benessere negli ambienti scolastici e lavorativi: grazie a un sistema basato su Micro:bit, monitora la temperatura e, al superamento di una soglia preimpostata, segnala l'attivazione del sistema di raffreddamento, contribuendo a garantire condizioni più confortevoli e salutari.

- **10 minuti**, sviluppata dagli studenti dell'IIS Enrico Fermi di Thiesi (Sassari), propone una soluzione per migliorare la gestione dei tempi di studio e lavoro: attraverso un timer intelligente, il sistema segnala in modo automatico l'inizio e la fine delle pause durante le attività, favorendo concentrazione e organizzazione senza interruzioni manuali.

È stato inoltre premiato un vincitore assoluto, *La campanella inclusiva*. I membri del team, nel mese di giugno, parteciperanno a un soggiorno formativo presso l'Opificio Golinelli di Bologna.

L'**evento conclusivo del Biotech Lab** si è svolto invece il giorno precedente, martedì **21 aprile**, alle ore 11.30, sempre presso il Palazzo CIS di Cagliari. Il progetto, avviato a novembre 2025, ha avuto l'obiettivo di promuovere l'educazione scientifica e tecnologica nelle nuove generazioni e contribuire allo sviluppo del territorio, attraverso un percorso esperienziale nelle discipline STEAM e nelle biotecnologie. Il programma ha integrato **attività online, in presenza e laboratori in realtà virtuale**, con l'obiettivo di favorire un apprendimento attivo e il consolidamento del metodo scientifico. Le attività online hanno guidato gli studenti nella formulazione e verifica di ipotesi, mentre le esperienze in presenza hanno rafforzato le competenze pratiche. In particolare, è stata realizzata un'attività di **DNA fingerprinting**, tecnica di confronto di profili genetici con applicazioni in ambito medico e forense. A queste si sono aggiunti i laboratori in realtà virtuale sviluppati da **Golinelli LIVE – Live Virtual Experience**, che hanno permesso agli studenti di operare in ambienti simulati di laboratorio attraverso visori VR, sperimentando protocolli scientifici in modo immersivo.

L'evento finale ha rappresentato un momento di restituzione del percorso. Dopo i saluti di **Luca Clemente** (Fondazione di Sardegna) e **Raffaella Spagnuolo** (Fondazione Golinelli), i partecipanti hanno assistito a un **science show di chimica** a cura di **Daniilo Gasca**, che ha trasformato il palco in un laboratorio tra esperimenti, dalla chimica dell'energia alla sostenibilità e fino alla storia della terra, mostrando la chimica come chiave di lettura del reale.

«Siamo molto soddisfatti dei risultati raggiunti da *Hack the School* e *Biotech Lab*, due percorsi che anche quest'anno hanno confermato la capacità di generare partecipazione, competenze e visione tra le nuove generazioni. Il crescente coinvolgimento, con oltre 300 studenti e studentesse provenienti da tutta la Sardegna, testimonia la solidità di un modello educativo che continua a rafforzarsi e a espandersi sul territorio», ha dichiarato **Eugenia Ferrara**, Vice Direttrice di Fondazione Golinelli. «L'approccio STEAM, che integra discipline scientifiche e umanistiche in una prospettiva interdisciplinare, si conferma uno strumento efficace non solo per sviluppare creatività, spirito critico e capacità di affrontare problemi complessi, ma anche per orientare i ragazzi nelle scelte formative future. Attraverso esperienze concrete, dall'hackathon alla ricerca biotecnologica, fino ai laboratori in realtà virtuale, gli studenti hanno potuto confrontarsi con modalità di apprendimento attive, collaborative e fortemente legate ai contesti reali. In particolare, con *Hack the School!* abbiamo visto i giovani innovatori impegnarsi nella progettazione di soluzioni per rendere gli ambienti scolastici più sostenibili, inclusivi ed efficienti, mentre con *Biotech Lab* hanno potuto avvicinarsi al mondo della ricerca scientifica attraverso attività di laboratorio, esperienze in VR e strumenti digitali avanzati. Un insieme di percorsi che rafforza la nostra idea di educazione esperienziale, in cui la tecnologia non è fine a sé stessa ma diventa leva per apprendere, sperimentare e crescere».

«La scuola è un bene comune in cui investire sulla formazione delle giovani generazioni per metterle nelle condizioni di comprendere il tempo che vivono e affrontarne le trasformazioni con strumenti adeguati. Progetti come *Hack the School!* e *Biotech Lab* mostrano come l'innovazione didattica possa rendere l'apprendimento più efficace, coinvolgente e vicino alla realtà. L'integrazione tra discipline, l'uso delle tecnologie e il lavoro su problemi concreti aiutano gli studenti a sviluppare autonomia, spirito critico e capacità di collaborazione. La partnership con la Fondazione Golinelli, ormai consolidata, va in questa direzione: costruire percorsi educativi che uniscono qualità dei contenuti e sperimentazione, con l'obiettivo di rafforzare le opportunità per i giovani e contribuire allo sviluppo del territorio» ha affermato **Giacomo Spissu**, Presidente Fondazione di Sardegna.

Per maggiori informazioni sui progetti e le iniziative che vedono la collaborazione di Fondazione Golinelli e Fondazione di Sardegna è possibile consultare i rispettivi siti web.

Cartella stampa con foto: https://bit.ly/cartellastampa_hacktheschool_biotechlab_26