

# SPACE HACK

(DAL 2 AL 4 NOVEMBRE 2020, ONLINE-MEET)



IL PRIMO HACKATHON DELLA SCUOLA ITALIANA SULL'EDUCAZIONE ALLO SPAZIO

## 1 The aim:

*Immaginare, progettare e proporre nuove esperienze formative in grado di avvicinare sempre di più studenti e studentesse ai temi dell'esplorazione spaziale, sottolineando l'importanza e il contributo delle materie STEM.*

Quindi arrivare ad adottare un punto di vista creativo e innovativo per comprendere e analizzare il legame che intercorre tra Spazio e Terra.

## 2 The challenge:



LOOK OUT

Esplorare lo spazio



"Un piccolo passo per un uomo, un grande passo per l'umanità"  
-Neil Armstrong, astronauta Apollo 11

Basandoti sulle continue innovazioni tecnologiche che hanno permesso di esplorare lo spazio e di ampliare le nostre conoscenze, provate a **creare un prodotto che vi dia risposta alle domande ignote sull'Universo** come dimensioni nascoste, buchi neri, iperspazio e sull'esistenza della vita su altri pianeti.

TURN THE CAMERA

Esplorare la terra



"Abbiamo fatto tutta questa strada per esplorare la Luna e invece la cosa più importante che abbiamo scoperto è stata la Terra"  
- Bill Anders, astronauta Apollo 8

Partendo da un'analisi dell'esperienza formativa sullo spazio, **ricercate e sviluppate esperienze formative innovative** che possono aiutare gli studenti e le studentesse ad ampliare le loro conoscenze sull'impatto del monitoraggio della terra sulla salute del pianeta attraverso le materie tecnico-scientifiche.

## 3 The teams and their mentors:

### TEAM 1 - MERCURIO

Francesco Pantano, Abruzzo  
Federico Pizzardi, Piemonte  
Bryan Andres Goisis, Lombardia  
Micaela Pennacchio, Campania  
Domenica Faustini, Lazio  
Giulia Baldinotti, Liguria

Mentor: Claudia Zampella



### TEAM 2 - VENERE

Sabir Oumaima, Molise  
Roberto Rumè, Sicilia  
Carlo Marco Manfrinetti, Piemonte  
Ilaria Domma, Calabria  
Sara Ennahali, Lombardia  
Giulia Cuomo, Campania

Mentor: Giulia Pezzato



### TEAM 3 - TERRA

Loris Bonaiti, Lombardia  
Valerio Bellia, Sicilia  
Antonio Dello Iaco, Campania  
Alessandra Pagliano, Piemonte  
Adalgisa Ferraro, Calabria  
Chiara Spina, Molise

Mentor: Giulia Pezzato



### TEAM 4 - MARTE

Sergio Casciaro, Calabria  
Giorgio Fiorella, Molise  
Giulio Marziona, Campania  
Chiara Orsini, Lombardia  
Antonietta Ciccotti, Abruzzo  
Samantha Grillenzoni, Emilia Romagna

Mentor: Erica Sartor



### TEAM 5 - GIOVE

Flavio Carlucci, Lazio  
Edoardo Turano, Calabria  
Vespasiano Balletta, Campania  
Alice Castagneto, Liguria  
Martina Bianchi, Lombardia  
Sofia Castellino, Sicilia

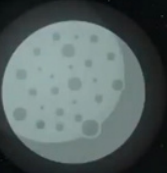
Mentor: Erica Sartor



### TEAM 6 - SATURNO

Eleonora Basile, Piemonte  
Giusy Altavilla, Campania  
Sara Luddeni, Emilia Romagna  
Giuseppe Pio Pozzuto, Molise  
Riccardo Perri, Calabria  
Roberto Farina, Lombardia

Mentor: Claudia Zampella



### TEAM 7 - URANO

Teresa Maraschio, Abruzzo  
Chiara Fortunato, Calabria  
Patrizia Scirpoli, Molise  
Leonardo Arisi, Emilia Romagna  
Thomas Fiocco, Lazio  
Lorenzo Gasparini, Liguria

Mentor: Fabrizio Lingua



### TEAM 8 - NETTUNO

Benedetta Cutarella, Abruzzo  
Marisa Maria Pia Romano, Sicilia  
Evgenja Efremova, Piemonte  
Edoardo Scacchetti, Emilia Romagna  
Malcol Alfonsi, Lazio  
Leonardo Necordi, Liguria

Mentor: Fabrizio Lingua



### TEAM 9 - PLUTONE

Maria Figorilli, Lazio  
Giulia Reale, Molise  
Giuseppa Manganello, Sicilia  
Pietro Ernesto Artoli, Emilia Romagna  
Edoardo Carrozza, Abruzzo  
Marco Sanfilippo, Liguria

Mentor: Anna Baldassarre



### TEAM 10 - CERERE

Chiara Carnevali, Emilia Romagna  
Giulia Cifone, Lazio  
Sofia Onofri, Liguria  
Valerio Soccorsi, Abruzzo  
Manuel Emilio Bancho, Piemonte  
Gabriele Mannarà, Sicilia

Mentor: Anna Baldassarre



# SPACE HACK

(DAL 2 AL 4 NOVEMBRE ONLINE, MEET)



## 4 The days:

### *Prima giornata*

- **icebreaker**–fase di conoscenza e determinazione dei ruoli del team.
- **esplorazione**– fase di ricerca e implementazione delle proprie conoscenze sulle materie S.T.E.M.
- **ideazione**– fase di condivisione di idee per convergere su quella alla base del progetto.



### *Seconda giornata/Terza giornata*

- **rappresentazione della soluzione e "momento Bastianich"**– Prototipare, dare forma, alla soluzione proposta dal proprio team per testarla e individuare i punti più critici e migliorarli grazie all'aiuto di un grande esperto in materia.
- **ultime rifiniture, susseguite dalla cerimonia di premiazione**

