



I  
p  
a  
r  
t  
e  
c  
i  
p  
a  
n  
t  
i  
d  
e  
l  
l'  
H  
a  
c

kathon

**PONTE LAMBRO - Ha riscontrato un ottimo successo l'Hackathon organizzato dall'associazione Lo Snodo lo scorso sabato 2 marzo in Villa Guaita a Ponte Lambro.**

Si è trattata di una vera e propria **"gara delle idee"**, dove diversi team si sono messi in gioco per ideare, sviluppare e progettare un'idea sulla base delle task che sono state fornite poco prima dell'inizio.

**5x1.000 NOI GENITORI**  
  
**02158360137**



# Job day!

## giovedì 30 maggio

### PER IL NUOVO CENTRO DI PRODUZIONE DEL FRESCO A GIUSSANO

Il titolo dell'Hackathon era "cosa farebbero i giovani senza telefono? Pensaci tu!". I partecipanti, divisi in diverse squadre con componenti tra i 15 e i 34 anni, hanno avuto 9 ore a disposizione per scrivere un progetto e dare forma alle proprie idee. Ad ogni squadra è stato consegnato un testo, che partiva dalla premessa che fuggire dalla tecnologia è praticamente impossibile. "A svegliarci è il suono del nostro cellulare facciamo colazione e intanto leggiamo le notizie tramite app o tv, andiamo in università o al lavoro ascoltando musica o podcast, pranziamo con gli amici o i colleghi e facciamo storie su Instagram del momento, facciamo meeting o seguiamo corsi online e così tanto altro - così Sabina Borgnetto ha introdotto i partecipanti ai lavori - Il numero di ore che passiamo davanti allo schermo si alza sempre di più e iniziamo a portare dispositivi elettronici in ogni aspetto della nostra vita, compreso quello relazionale e sentimentale. Perciò, a fronte di questa tendenza, ci siamo chiesti "ma cosa farebbero i giovani senza telefono?"

Ed è proprio a questa domanda che i partecipanti dovevano rispondere, immaginandosi delle attività da svolgere in un viaggio di 2 giorni, insieme ad altri 30 coetanei, da passare senza la possibilità di utilizzare alcuna forma di tecnologia.

I partecipanti, oltre ad indicare le attività partendo dalle richieste specifiche, hanno illustrato il budget utile per le attività, che non doveva essere superiore a 5.000€

Al termine della sfida tutte le squadre hanno consegnato in tempo il lavoro.

“Ci teniamo a ringraziare e a complimentarci con tutti i partecipanti, oltre che con i vincitori - dice Simone Pelucchi, presidente de Lo Snodo - Mettersi in gioco e dedicare un sabato ad un'attività di progettazione non è scontato. Ringraziamo anche l'Amministrazione comunale di Ponte Lambro che ci ha concesso lo spazio di Villa Guaita e tutti i volontari de Lo Snodo che hanno reso possibile l'organizzazione di questo evento.”



Nella giornata di domenica si è riunita la giuria che ha decretato come vincitore la squadra dal nome “OGVN”, composta da: **Simone Ripamonti, Riccardo Sala, Patrick Bonfanti, Laura Panzeri e William Ripamonti.**

La squadra vincitrice ricevuto un premio di 600 euro in buoni da dividere tra i partecipanti.

Lo Snodo, inoltre, accompagnerà i vincitori nella ricerca di risorse e realizzazione della

proposta progettuale.

“Come associazione - prosegue Pelucchi - presenteremo il progetto al bando YouthBank di Fondazione Comasca. Ci auguriamo di ottenere i finanziamenti per realizzare effettivamente l'evento nella primavera del 2025”.

L'iniziativa è proposta all'interno del progetto del comune di Erba “GG: Giovani in Gioco”, finanziato da Regione Lombardia tramite il bando “La Lombardia è dei Giovani”.