



Una studentessa del Sarrocchi tra i cinque ambasciatori digitali italiani 2018

Teodora Muscalu domani aprirà il primo hackaton civico delle scuole della Regione Toscana

Studia a Siena, nella classe quarta robotica dell'Istituto Sarrocchi, una dei cinque giovani italiani diplomati ambasciatori digitali quest'anno a Sheffield.

Il percorso di Teodora Muscalu, questo il nome della studentessa, è iniziato attraverso la fondazione "Mondo Digitale", che a Marzo ha selezionato, attraverso i curriculum inviati, 25 studenti in tutta Italia, che hanno poi partecipato alle due giornate orientative nelle quali sono stati formati con vari corsi di coding, virtual reality e robotica, al fine di permettere agli studenti di creare un proprio corso.

La proposta di Teodora è piaciuta alla commissione, e la giovane studentessa ha quindi tenuto il proprio corso a scuola, alle classi seconde dell'indirizzo elettronica e robotica. Dei 15 studenti rimasti, solo cinque sono stati selezionati come ambasciatori digitali italiani, e sono volati a Sheffield per una conferenza dove hanno incontrato direttori di aziende e di varie associazioni per condividere idee e progetti.

"Visto che ho iniziato dal piccolo – ha dichiarato la studentessa – ho deciso di intraprendere il percorso di ambasciatrice per poi magari arrivare a fare formazione all'estero agli studenti, per avvicinarli maggiormente al mondo della robotica"

In veste di ambasciatrice digitale, sarà proprio Teodora ad aprire domani il primo hackaton civico delle scuole della Regione Toscana, che si terrà a Chianciano Terme dall'8 al 10 Novembre, al quale parteciperanno scuole provenienti da tutta la regione, che ha l'obiettivo di far entrare gli studenti nel mondo dell'informatica e della robotica.

La specializzazione robotica dell'Istituto Sarrocchi sarà presente con diversi progetti degli studenti: un robot capace di muoversi in tutti i modi tramite una programmazione fatta al computer, il "ball motion game", un gioco che si basa sui movimenti della mano, i quali vengono ripetuti su di un tavolo con una pallina che si muove seguendo l'inclinazione dello stesso, i piccoli robot, che gareggiano tra di loro seguendo una linea, ed infine la "sand box", una scatola riempita con la sabbia dove verranno proiettate delle immagini con l'aiuto della realtà virtuale.