

I ragazzi inventori dei robot di domani, alla RomeCup

Dai droni agli esoscheletri, la robotica parte dalle scuole



Hanno sensori, ingranaggi, chip e motori, ma a progettarli non sono stati grandi centri di ricerca: sono stati realizzati dai bambini delle scuole italiane sono gli 80 progetti protagonisti di RomeCup 2017, l'evento dedicato alla robotica educativa organizzato dalla fondazione Mondo Digitale e in programma fino al 17 marzo. Conoscere da vicino decine di prototipi, partecipare a gare e corsi sono i modi per imparare tutto sui futuri 'compagni' dell'uomo.

Il prossimo futuro vedrà sempre più l'ingresso dei robot nelle nostre vite e saranno proprio i bambini di oggi quelli che più dovranno confrontarsi con questa nuova realtà. E' questo uno dei temi principali della tre giorni che da anni riunisce a Roma il meglio della robotica, non solo quella fatta dai maggiori centri di ricerca, ma anche quella che nasce dalla creatività dei più piccoli.

"Il mondo sta cambiando a un velocità pazzesca - ha detto Giuseppe Novelli, rettore dell'università di Tor Vergata, che nei suoi spazi ospita i primi due giorni dell'evento - tanto che i bambini di oggi faranno domani lavori che adesso non hanno un nome, che non sappiamo neanche immaginare. Di certo avranno a che fare con i robot, macchine al nostro servizio che forse non potranno mai avere un'anima, ma i bambini potranno di certo insegnare loro ad avere un sorriso, potranno dar loro emotività".

La tre giorni, che si conclude in Campidoglio il 17 marzo, accoglie un'esposizione di 50 prototipi sviluppati dai principali centri di ricerca italiani, al fianco di 80 progetti in arrivo dalle scuole e a una serie di campi di gioco dove i ragazzi potranno mettere alla prova i robot 'atleti' costruiti a lezione. Distribuiti su 9 campi da gioco e categorie differenti, si sfideranno a ciclo continuo ben 142 squadre di ragazzi arrivati da tutta Italia. I migliori si sfideranno poi ai mondiali in programma a breve in Giappone.

Dai droni agli esoscheletri fino a robot calciatori, il gioco si trasforma così in un potente mezzo educativo per avvicinare i più giovani ai temi che sempre più saranno necessari in futuro. "Si stima che nel 2019 - ha spiegato Mirta Michilli, direttore generale della Fondazione Mondo Digitale - saranno oltre 1 milione solo in Europa i posti di lavoro vacanti nel settore tecnologico. E questo perché mancano persone con le giuste competenze tecniche per poterli svolgere. Solo chi sarà capace di sviluppare un bagaglio culturale e tecnico sufficiente potrà cogliere queste opportunità".