

LA SFIDA. Nella categoria under 14 hanno vinto la Romecup promossa da «Mondo digitale»

Piccoli studenti bresciani vanno ai Mondiali di robotica

Sofia Sole Bocchio, Matteo Laidelli e Filippo Nassini e Vittoria Gamberini andranno in Giappone Hanno messo in scena con i robot il cartoon Shrek

Federica Pizzuto

Servono ingegno, curiosità e una grande passione per i robot per trasformare tanti piccoli pezzi contenuti in una scatola in un marchingegno che ha quasi vita propria. Dall'assemblaggio alla programmazione del cervello ogni fase acquisisce complessità man mano che aumenta l'età del costruttore e così anche Giulio, che ha solo 5 anni, può far nascere il proprio robot ed esserne pure orgoglioso. «In un mondo dove le macchine sempre più sostituiscono l'uomo»



I ragazzi dell'associazione bresciana «Dream Puzzle»

per i mondiali di robotica che si terranno a Nagoya, in Giappone, dal 27 al 30 luglio e ai quali parteciperanno Vittoria Gamberini, Sofia Sole Bocchio, Matteo Laidelli e Filippo Nassini come rappresentanti della squadra bresciana (il viaggio sarà a carico delle famiglie se l'associazione non riuscisse a reperire fondi tramite sponsor).

Il successo del team si deve in qualche modo anche alla promozione dell'inserimento delle materie scientifiche e tecnologiche nelle scuole primarie, grazie ad un progetto educativo promosso dall'assessore alla scuola Roberta Morelli e finanziato dall'assessorato stesso. Da tre anni quattro scuole primarie della città - «Crispi», «Tiboni», «Corridoni» e «Volta» - beneficiano di percorsi

fondamentale insegnare ai bambini a dominare» evidenzia Silvia Cerioni, fondatrice di DreamPuzzle, associazione che si prefigge lo scopo di diffondere le materie scientifiche attraverso attività di robotica educativa.

Sperimentando la costruzione e la programmazione di robot semplici, che in alcuni casi devono però essere programmati attraverso l'uso di software installati sul pc, i bambini compiono una serie di compiti interdisciplinari, imparando anche a creare scenografie e rispettare le regole delle competizioni. Tra queste vi sono anche limiti di tempo delle storie messe in scena con i robot, come il

I quattro mini ingegneri dovevano metterci meno di 2 minuti Ce ne hanno messo 1,50

L'assessorato all'Istruzione promuove nelle primarie materie scientifiche e tecnologiche

massimo di due minuti che dieci bambini bresciani tra i 5 e i 12 anni hanno dovuto rispettare creando «Shrek», una reinterpretazione molto breve e «macchinosa» dell'omonimo cartone animato della DreamWorks.

CON IL SUO minuto e cinquanta secondi di durata, l'opera dei piccoli ingegneri bresciani si è guadagnata la vittoria nella categoria On stage primary, dedicata agli under 14, dell'undicesima edizione della Romecup promossa dalla Fondazione mondo digitale, superando in classifica anche partecipanti più grandi. Il trionfo nella sfida di Roma è valso anche come selezione

botica. «Anche la partecipazione alle competizioni consente ai bambini di crescere, di formare nuove idee prendendo spunto dai lavori degli altri, di acquisire consapevolezza del funzionamento di strumenti che utilizziamo tutti i giorni» spiega Silvia Cerioni in accordo con quanto espresso anche dall'ingegnere Mauro Losetti, collaboratore di DreamPuzzle, e Maria Cristina Flaiani, tutor dell'associazione. Per entrambi è importante «preparare al cambiamento che già viviamo», permettendo ai bambini di realizzare quanto è nelle loro potenzialità e rispettando le attitudini di ciascuno. •

© RIPRODUZIONE RISERVATA