



Campioni nella Rome Cup

Il team Dreampuzzle che promuove la robotica educativa è reduce dalla vittoria della Rome Cup. Premiata la storia ispirata al cartone Shrek interpretata dai robot



la sintesi

L'associazione bresciana Asd Dreampuzzle conta 50 iscritti: molti sono bambini. Una delegazione volerà in Giappone per i mondiali di robotica in programma a luglio

Federica Pacella
BRESCIA

ALCUNI non sanno ancora scrivere, ma a 5 anni sanno programmare un robot. Sono i piccoli talenti dell'Asd Dreampuzzle che promuove la robotica educativa. A metà marzo hanno conquistato il primo posto della Rome Cup, sezione On stage Primary. Un team di 10 bambini, di cui i due più grandi hanno 11 e 12 anni, ha convinto la giuria con una storia liberamente ispirata al cartone Shrek, interpretata dai robot che hanno costruito e programmato con le loro mani. Ora li aspettano a Nagoya, in Giappone, dove dal 25 al 30 luglio si disputeranno i mondiali di robotica. Una sfida impegnativa, anche economicamente, visto che i costi sono a carico

Sfidano il mondo le marionette robot dei baby bresciani

Costruiscono e programmano personaggi

delle famiglie. L'associazione avvierà tramite il suo sito (dreampuzzle.net) una campagna per raccogliere sponsor per i cinque partecipanti e per il tutor.

IL COMUNE DI BRESCIA, che tramite l'assessorato all'Istruzione ha aiutato l'associazione ad arrivare nelle scuole, non si sbilancia sulla possibilità di finanziare l'impresa. «Abbiamo accolto ben volentieri - spiega l'assessore all'Istruzione Roberta Morelli - l'opportunità di portare la robotica educativa nelle scuole, da tre anni. E piaciuto

talmente tanto che ci troviamo nella difficoltà di scegliere tra fare accedere nuovi istituti o far proseguire il progetto in quelli dove è già stato avviato».

In Giappone non andranno tutti i vincitori di Roma, perché per partecipare bisogna avere almeno 11 anni. L'associazione bresciana, in questo senso, è un unicum a livello nazionale, perché tra i suoi 50 iscritti molti sono bambini delle elementari. «Abbiamo puntato molto anche sulle bambine, in genere non attratte da questo mondo - spiega Silvia Cerioni, dell'asd - speriamo che questi risultati siano uno stimolo per tutti a cimentarsi e divertirsi con la robotica». I robot nascono essenzialmente dall'abbinamento tra componenti «intelligenti» e costruzioni, che nelle mani dei bambini diventano animali, personaggi, oggetti animati. «È difficile pensare a quanto cambierà il mondo con l'intelligenza artificiale - commenta Mauro Lusetti, dell'asd - È importante educare i giovani a saper governare le macchine».

L'attività

I ROBOT nascono dall'insieme di componenti intelligenti e costruzioni. Nelle mani dei bambini diventano animali, personaggi o oggetti animati protagonisti di storie. L'obiettivo è avvicinare i più piccoli alle potenzialità della robotica

