

IL GIORNO

Le marionette robot dei bambini bresciani sfidano il mondo

Costruiscono e programmano personaggi: un team di dieci bambini disputerà i mondiali di robotica in Giappone



Brescia, 29 marzo 2017 - 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 RomeCup, 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 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. È 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 Luseti, dell'asd -. È importante educare i giovani a saper governare le macchine».