

# L'estate dei robot

*Il "Digituscamp" per i bambini che possono interagire con la tecnologia divertendosi. Lo propone la Stripes di Rho*

di ROBERTA RAMPINI

- RHO -

**LA PAROLA** d'ordine è "touch". Bastano tre-quattro secondi per accendere Thymio: quattro ruote, due piccoli fanali che sembrano occhi, luci rosse, blu e verdi. I bambini che riescono a farlo ne vanno orgogliosi e alzano la mano urlando «primo, primo!», proprio come si fa in classe. Tra il loro entusiasmo e le indicazioni degli educatori il vero protagonista resta comunque lui, un robottino che permette ai bambini di scoprire il mondo della robotica e del coding tra giochi e divertimento. È quello che succede al "Digituscamp" organizzato dalla cooperativa Stripes di Rho all'interno di Cascina Triulza, tra gli spazi di Fondazione Triulza e i primi cantieri di Human Technopole. Da giugno a settembre (agosto escluso) ci sono campus estivi settimanali e gite di un giorno organizzate per centri estivi comunali e oratori e che hanno già portato a Cascina Triulza oltre 500 bambini dalla scuola dell'infanzia alle medie, dai 3 ai 14 anni, tutti incuriositi dai marchingegni che divertono e insegnano.

**IERI** mattina nei due laboratori c'erano i bambini di 7 e 8 anni che frequentano il centro estivo di Nerviano. «Thymio ci consente di insegnare in modo ludico la robotica e soprattutto che si possono fare tante cose non lontane dalla nostra quotidianità - spiega Serena Bignamini, coordinatrice

del campus - non è necessario essere appassionati di tecnologia, questi robot sanno coinvolgere subito i bambini. Per esempio, la

prima cosa che imparano è che il colore della luce che si accende è legato a uno stato d'animo. Thymio è predisposto per una gamma di comportamenti-base: paura, ag-

gressività, felicità». Ideato da un team dell'università di Losanna, Thymio è arrivato nel nostro Paese grazie alla cooperativa Stripes, che coordina un progetto europeo di robotica educativa con progetti di sensibilizzazione al cyberbullismo in molte scuole.

**NEL SECONDO** laboratorio della mattinata il protagonista è stato Ozobot Bit, un robottino di soli 2,5 centimetri, in grado di muoversi e reagire su superfici fisiche e digitali seguendo percorsi colorati. È programmato in modo da riconoscere grazie a sensori ottici e luminosi codici di colore e reagisce in modo differente: girando su se stesso, lento, veloce o andando a zig zag. I bambini ieri mattina hanno colorato un percorso, una sorta di gioco dell'oca, su cui far muovere Ozobot. A un certo punto hanno inserito un personaggio di Indiana Jones (tema del loro centro estivo). Quando il robot ha iniziato a girare su se stesso i bambini hanno capito che era felice. «Avrà trovato il tesoro», commenta uno di loro sistemando l'immagine del baule pieno di oro appena colorata.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



PROVE I ragazzi alle prese con Ozobot e, in alto, con Thymio



## FOCUS

### Protagonisti

Thymio e Ozobot sono i due piccoli robot che reagiscono su comportamenti-base (paura, felicità, aggressività) attraverso segnali luminosi oppure con il movimento. La cooperativa Stripes coordina anche un progetto educativo di prevenzione al cyberbullismo.

