

ROBOTTANDO, 4 aprile 2009

A Torino, dal 21 al 23 maggio si svolgerà la prima manifestazione nazionale RoboCup Jr, ospitando 73 squadre provenienti da tutt'Italia. Per le scuole superiori sono previsti i tornei di Calcio e Rescue (soccorso ... il robot deve esplorare uno scenario di disastro e individuare le vittime). Collateralmente due conferenze permetteranno di approfondire con esperti nazionali le valenze formative e educazionali della robotica a scuola.

Sono anche previste attività dedicate alle scuole primarie. In collaborazione con la "Rete per l'uso didattico della robotica" che da tre anni unisce sette Istituti di scuola dell'infanzia, elementare e media del Piemonte, sarà organizzato sabato 4 aprile ROBOTTANDO, una festa della robotica in cui alunne e alunni mostreranno i loro robot all'opera. Evento che sarà poi replicato durante la Manifestazione di fine maggio.

RoboCup Jr. (RCJ) è un'iniziativa educativa orientata ai progetti che promuove eventi robotici per giovani studenti (fino a 19 anni di età) a livello locale, regionale e internazionale. È stato progettato per introdurre RoboCup agli studenti della scuola superiore e dell'obbligo.

L'educazione è al centro di RCJ.

RCJ si distingue da altri programmi di robotica per i giovani studenti per varie ragioni. In primo luogo, RCJ si focalizza più sull'educazione che sulla competizione. In secondo luogo, le sfide di RCJ rimangono le stesse da un anno all'altro, fornendo un ambiente di apprendimento in cui gli studenti possono sviluppare soluzioni più sofisticate al crescere della loro esperienza e conoscenza. In terzo luogo, le sfide RCJ richiamano contesti familiari; gli spettatori possono vedere e capire ciò che stanno osservando, senza bisogno di spiegazioni di regole complesse. In quarto luogo, RCJ pone l'accento sull'informatica e la programmazione poiché enfatizza robot autonomi.

Il fratello maggiore di RCJ, RoboCup, è uno sforzo internazionale il cui scopo è quello di promuovere l'Intelligenza Artificiale (AI) e la ricerca robotica, fornendo un problema standard in cui una vasta gamma di tecnologie possono essere integrate ed esaminate. L'iniziativa serve anche come base per un'istruzione per progetti a tutti i livelli. L'obiettivo finale di RoboCup è che entro la metà del 21° secolo, una squadra di robot calciatori umanoidi completamente autonomi debbano giocare (e vincere!) una partita di calcio contro i campioni del mondo (umani).

La "Rete di scuole per la RoboCup Jr Italia" nasce per realizzare una manifestazione nazionale che permetta a tutte le scuole che svolgono attività di robotica educativa di incontrarsi e scambiare esperienze, sia sul piano realizzativo che metodologico-didattico. Realizzando appieno il motto:

**L'IMPORTANTE NON È VINCERE, MA... IMPARARE!**

Ciò vale sia per gli studenti che per i docenti. Infatti la robotica presuppone competenze didattiche orientate al lavoro di gruppo, al problem-solving, all'educazione peer-to-peer. Nelle esperienze scolastiche documentate il ruolo docente è fondamentale perché la passione degli studenti venga orientata agli apprendimenti oggetto dei corsi di studio, alla maturazione delle competenze matematiche e scientifiche, ma anche logiche e linguistiche previste nei relativi corsi di studio. E pure a orientare per le scelte dei percorsi di studio.