

In arrivo la campagna di crowdfunding per il CoderBot dell'Università di Milano Bicocca

Il 19 febbraio 2018 parte la campagna di crowdfunding per il CoderBot, un robot per giocare a pensare.

CoderBot è un robot progettato per l'uso didattico in Scuole Primarie e Secondarie. È stato "adottato" dall'Università degli Studi di Milano-Bicocca che, con questa campagna di crowdfunding, avvia un processo di sviluppo per rendere il CoderBot ancora più facile da programmare, robusto e funzionale rispetto a vari obiettivi didattici. Con i contributi che raccoglieremo attraverso questa campagna di crowdfunding miglioreremo gli aspetti legati al software di programmazione e controllo, in modo da offrire a scuole, insegnanti, bambini e genitori lo strumento più adatto per imparare e divertirsi al tempo stesso.

Il CoderBot è utilizzato nell'ambito delle attività di ricerca e formazione svolte dal RobotiCCS Lab, il Laboratorio di Robotica per le Scienze Cognitive e Sociali del Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "R. Massa" dell'Università di Milano-Bicocca.

Il team che segue il progetto e svilupperà il nuovo CoderBot è formato da Edoardo Datteri, Leonardo Mariani e Roberto Previtera.

Edoardo è ricercatore universitario in filosofia della scienza e si occupa di filosofia dell'Intelligenza Artificiale e delle scienze cognitive. Leonardo, professore associato, si occupa di ingegneria del software e sistemi auto-riparanti. Infine Roberto, project manager in ambito informatico, è un esperto di intelligenza artificiale e robotica.

Il team possiede competenze specialistiche ma allo stesso tempo differenti, così da avere il necessario know-how per sviluppare un progetto che unisce robotica, didattica e innovazione.

«Il nostro obiettivo – dicono Edoardo, Leonardo e Roberto – è realizzare un robot didattico facile da utilizzare e personalizzabile in base all'età degli studenti e agli obiettivi formativi dell'insegnante. CoderBot permetterà a scuole e docenti di migliorare l'apprendimento in ambito scientifico, informatico e tecnologico: i ragazzi potranno infatti programmare e utilizzare il robot applicando non solo conoscenze tecniche, ma anche ragionamento astratto e metodo scientifico».

La campagna, fra l'altro, è una bella opportunità per scuole e insegnanti: infatti, tra le ricompense previste per quanti vorranno sostenere il progetto, ci sono sia il CoderBot stesso, sia workshop formativi per imparare a usarlo e programmarlo per le attività in classe. Inoltre, tra le ricompense pensate per le scuole ci sono flotte da 4 e 10 CoderBot che possono essere utilizzate per didattica interattiva con gruppi numerosi di studenti.

La campagna durerà dal 19 febbraio al 26 aprile 2018 e si svolgerà sulla piattaforma DeRev. L'obiettivo è raccogliere 5.000 euro.

Dal 19 febbraio puoi sostenere il progetto con una donazione collegandoti all'indirizzo www.derev.com/coderbot e ricevendo in cambio le ricompense che abbiamo pensato per te.

Sul sito ufficiale di CoderBot trovi informazioni e approfondimenti: <http://www.coderbot.org>