

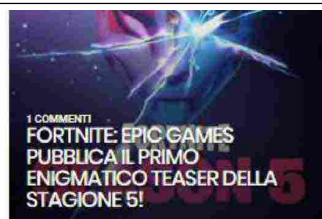


ALTRI CONTENUTI PER VIDEOGIOCHI

- GAMER VILLAGE A MASSA (MS) IL 14 E 15 LUGLIO CON STREET FIGHTER 5, FIFA 18 E MARIO KART 8
- GERMANIA ELIMINATA AI MONDIALI: SECONDO LA STAMPA TEDESCA, È ANCHE COLPA DEI VIDEOGIOCHI
- GAMER VILLAGE A SAN GIULIANO (MI) IL 7/8 LUGLIO CON FIFA, MARIO KART 8 E STREET FIGHTER 5
- QUALI EFFETTI POTREBBE AVERE LA NUOVA DIRETTIVA EUROPEA SUL COPYRIGHT SUI VIDEOGIOCHI?
- LOOT BOX: PER LA FRANCIA NON È GIOCO D'AZZARDO, MA BISOGNA REGOLAMENTARLE

Redout per Nintendo Switch non è stato cancellato, novità in arrivo a breve

Realm Royale: dopo il Friday Fortnite, arrivano le regole del nuovo torneo settimanale



1 COMMENTI
FORTNITE: EPIC GAMES PUBBLICA IL PRIMO ENIGMATICO TEASER DELLA STAGIONE 5!



16 COMMENTI
RESIDENT EVIL 2: SVELATI I MODELLI CHE HANNO ISPIRATO I PERSONAGGI CLAIRE, LEON E MARVIN

TI POTREBBE INTERESSARE ANCHE



Rocket League è giocabile gratis su Steam per tutto il weekend



Metal Gear Survive e Rocket League sono gratis per il weekend su Xbox



Rocket League è adesso disponibile per tutti gli abbonati a Xbox Game



automazione industriale

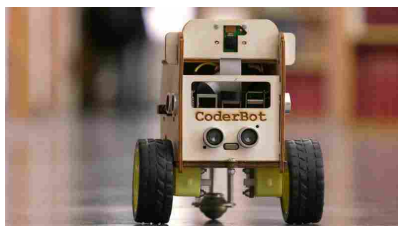
[Home](#) [News](#) [IT & Networking](#) [Safety & Security](#) [Formazione ed eventi](#) [Mercati verticali](#) [AI Award 2017](#)

[Contattaci](#)

[Home](#) » [News](#) » **Crowdfunding: obiettivo raggiunto per CoderBot, il robot per giocare a pensare**

Crowdfunding: obiettivo raggiunto per CoderBot, il robot per giocare a pensare

nb • 4 maggio 2018



Si chiude con un successo oltre le aspettative la campagna di raccolta fondi per **CoderBot**, il mini-robot “adottato” dall’**Università di Milano-Bicocca** che unisce informatica, didattica e innovazione. **Sorgenia** tra i maggiori finanziatori dell’iniziativa.

CoderBot è il robot protagonista del primo progetto di **crowdfunding** dell’Università di **Milano-Bicocca**. La campagna per raccogliere fondi ha superato la soglia dei 5.000 euro stabiliti al lancio: grazie ai contributi di oltre **60 finanziatori** fra cui Sorgenia ne sono stati infatti **raccolti più di 7.000**.

Con i finanziamenti ottenuti, entro la fine dell’anno, il robot progettato per gli studenti avrà un **nuovo software** che permetterà di utilizzarlo a utenti con livelli di competenza anche molto diversi che vanno dall’uso del joystick alla codifica vera e propria.

Ma chi è CoderBot?

CoderBot è un **robot didattico per le scuole primarie e secondarie**, frutto di un progetto che unisce robotica, didattica e innovazione. È stato “adottato” dall’Università

La rivista



→ [Abbonati](#)

→ [Edicola web](#)

→ [Iscriviti alla newsletter](#)



→ [Edicola Web](#)

Video

di **Milano-Bicocca** che con questa campagna vuole migliorare 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, stimolando la capacità di ragionamento e la soluzione di problemi. Lo sviluppo del software permetterà di creare una nuova versione del CoderBot fortemente personalizzabile.

La campagna di crowdfunding

Il crowdfunding si è svolto dal 19 febbraio al 26 aprile sulla piattaforma **DeRev** e per i sostenitori erano previsti diversi tipi di **ricompense** tra cui il CoderBot stesso e workshop formativi per imparare a programmarlo. Fra le ricompense pensate per le scuole c'erano anche flotte da quattro a dieci CoderBot che possono essere utilizzate per la didattica interattiva con gruppi numerosi di studenti. E proprio il simpatico robot si è rivelato la ricompensa più ambita: ne verranno infatti prodotti e distribuiti in totale **29** esemplari.

La portata innovativa del progetto e la possibilità di portare la tecnologia nelle scuole hanno convinto **Sorgenia** a partecipare alla campagna di raccolta fondi: i **dieci CoderBot** richiesti, cui sono associate 16 ore di formazione per gli insegnanti, saranno destinati a due scuole sul territorio italiano.

RobotiCCS Lab, così si lavora all'Università di Milano-Bicocca

Il robot è utilizzato nell'ambito delle attività di ricerca e formazione portate avanti dal **RobotiCCS Lab**, il Laboratorio di Robotica per le Scienze cognitive e sociali del **Dipartimento di Scienze umane per la Formazione "Riccardo Massa"**, e dal Laboratorio di Test e Analisi del Software del **Dipartimento di Informatica, Sistemistica Comunicazione** dell'Università di **Milano-Bicocca**. Il gruppo che svilupperà il nuovo CoderBot è formato da Edoardo Datteri, ricercatore in Filosofia della scienza, Leonardo Mariani, professore ordinario di Sistemi di elaborazione delle informazioni, e Roberto Previtera, project manager in ambito informatico ed esperto di robotica (nella foto visti dagli occhi di CoderBot).



L'obiettivo è realizzare un robot didattico facile da utilizzare, **personalizzabile in base all'età degli studenti** e alle esigenze formative dell'insegnante. CoderBot è uno strumento efficace per stimolare sia l'acquisizione di specifiche capacità scientifico-tecnologiche, sia lo sviluppo delle cosiddette capacità trasversali legate al ragionamento e alla soluzione di problemi: programmare significa infatti non solo applicare abilità e conoscenze tecniche, ma anche e soprattutto ragionare, formulare ipotesi e valutarle attraverso esperimenti, per divertirsi al tempo stesso interagendo con la telecamera, i sensori di distanza, il microfono e l'altoparlante del robot, che può muoversi emettendo suoni e parole.

La campagna per **CoderBot** è il primo passo di un progetto di **crowdfunding** più ampio che l'Università di **Milano-Bicocca** sta realizzando per mettere a disposizione della



Pronti per la fabbrica del domani? Un assaggio nel video Hms Anybus

La multinazionale svedese Hms Industrial Networks si propone sul mercato nel ruolo di partner tecnologico per l'IloT. In quale modo e con quali tecnologie lo spiega Paolo Sartori, direttore della filiale

> Tutti i video

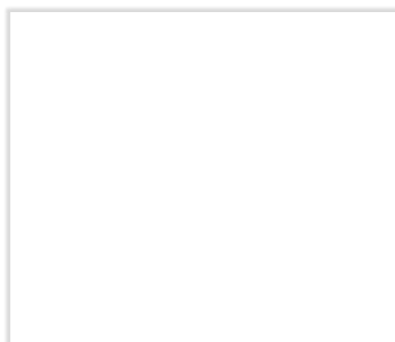
Formazione ed eventi



La Redazione · News · 3 maggio 2018

Ict, OT e Life Science: una giornata di studio Ispe e Aused l'8 maggio a Milano

Ispe Affiliata Italiana e Aused organizzano il prossimo 8 maggio a Milano una giornata di studio dedicata ai nuovi trend per Ict e OT nel settore regolato Life Science. In



Twitter

Tweets by @AI_NBMedia

propria comunità nuovi strumenti per sostenere le idee, l'innovazione, la capacità imprenditoriale e la ricerca.

«Ringraziamo tutti coloro che hanno contribuito alla campagna di crowdfunding – hanno detto **Edoardo Datteri**, **Leonardo Mariani** e **Roberto Previtera** – perché grazie alla loro partecipazione l'iniziativa si è conclusa con un successo, raggiungendo un risultato che va oltre l'obiettivo prestabilito. Con i fondi raccolti renderemo infatti il CoderBot un robot ancora più funzionale e flessibile: l'interfaccia di programmazione sarà migliorata e resa adattabile in base alle caratteristiche degli utenti e agli obiettivi dell'insegnante. Crediamo che CoderBot possa diventare un utile strumento didattico al servizio della collettività e siamo molto felici che così tante persone abbiano deciso di credere nel nostro progetto».

Tag: [CoderBot](#) [crowdfunding](#) [Università di Milano-Bicocca](#)

Pubblica i tuoi commenti

Il tuo messaggio

Nome

E-mail (non sarà pubblicata)

Il tuo sito

Invia un commento

[Contatti](#)

[Tecniche Nuove](#)

[New Business Media](#)

[Disclaimer e note legali](#)

[Privacy](#)

[Informativa estesa sui cookie](#)

© 2018 New Business Media Srl. Tutti i diritti riservati.

Sede legale Via Eritrea 21 - 20157 Milano | Codice fiscale, Partita IVA e Iscrizione al Registro delle imprese di Milano: 08449540965



Utilizziamo i cookie per garantire le funzionalità del sito e per offrirti una migliore esperienza di navigazione. Continuando ne accetti l'utilizzo.

Accetta

Informativa estesa

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Facebook

[View on Facebook](#)



Automazione Industriale

2 weeks ago

Oggi è in corso una giornata di studio dedicata alla digitalizzazione dei processi nel #LifeScience organizzata da **Rockwell Automation, Inc.** in Italia nella nuovissima sede di Milano. Come gestire le complessità e districarsi tra #serializzazione #dataintegrity #analytics

Photo

[View on Facebook](#) · [Share](#)

Utilizziamo i cookie per essere sicuri che tu possa avere la migliore esperienza sul nostro sito.

Ok

Leggi di più



TELESETTELAGHI



E TANTE ALTRE
OFFERTE



HOME

ABOUT

NEWS

ULTIMA ORA

PROGRAMMI

PALINSESTO

COPERTURA

PUBBLICITÀ

CONTATTI

**I VALORI DI UN PADRE
L'ESPERIENZA DI UN SINDACO
L'ENERGIA DI UN IMPRENDITORE**

COLOMBO

www.colembomarco.it
4 MARZO 2018 ELEZIONI REGIONALI

CROWDFUNDING PER CODERBOT, IL ROBOT AMICO DEGLI STUDENTI



Una raccolta fondi per CoderBot, il robot amico degli studenti 'adottato' dall'università di Milano-Bicocca. Per migliorarlo sempre di più, creando Leggi Tutto

**Ferrovia retica
Bernina Express**

Bernina Express

Prenota ora

Solo chi prende a cuore la Vostra salute è capace di dare valore al **VALORE**

Solo chi prende a cuore la Vostra salute è capace di garantire i migliori consigli e le migliori soluzioni

Ascolta
Progetto Udire
Dai valore alla tua salute

IL VALORE DELLA PROFESSIONE
IL VALORE DELLA RESPONSABILITÀ
IL VALORE DELLA COMPETENZA
IL VALORE DELLA FIDUCIA
IL VALORE DEI SERVIZI

Progetto Udire

21100 Varese - Via Carcano, 27 - tel. 0332 821120
21013 Gallarate - Via Ponzetti, 1 - tel. 0331 760374
21016 Luino - Via XXV Aprile, 82 - tel. 0332 532759
www.progettoudire.it

FIAT **panda city cross**

GAMMA PANDA DA 7.950€

OLTRE ONERI FINANZIARI CON FINANZIAMENTO MENOMILLE
TAN 6,25% - TAEG 9,91%
ANZICHÉ 8.950€

500€ DI EXTRASCONTO
PER IL TUO USATO DIESEL FINO AD EURO4

FCA FINANCIAL
Marelli & Pozzi
GAVIRATE - VARESE

10/07/2018
News

Campus Party: alla scoperta dell'Area Experience, un vero parco di divertimenti digitale

Oltre 100 postazioni di gioco, simulatori, caccia ai droni, arte e workshop per bambini.



Alessandro Baravalle
Redattore

Un parco dei divertimenti digitale. Più di 100 postazioni di gioco per provare liberamente i videogame di maggior successo. Un'area interamente dedicata alla realtà virtuale. Una mostra interattiva che permetterà ai visitatori di immergersi in alcune installazioni. Droni da corsa e sfide folli

con i robot-volanti. E poi workshop di ogni genere, anche per i più piccoli.

È quanto troveranno i visitatori nell'Area Experience dal 18 al 21 luglio di Campus Party, l'evento organizzato in collaborazione con Regione Lombardia, che vuole portare a Milano il meglio della creatività e dell'innovazione digitale e che si svolgerà nei padiglioni di Rho Fiera.

Tutti i dettagli nel comunicato ufficiale:

Ci si potrà immergere nell'area gaming, dove vi saranno postazioni di gioco free-to-play, allestite in collaborazione con ASUS ROG (Republic of Gamers); si potranno provare i titoli del mondo eSport, da League of Legends a Fortnite, da Rainbow 6 a Rocket League. Per l'occasione, ci sarà anche una postazione speciale, con la configurazione più potente a cui oggi può accedere un giocatore (Desktop PBA Extreme con schermo LCD PG27UQ), per giocare a Destiny 2. Saranno anche disponibili postazioni Nintendo Switch, per giocare a Zelda Breath of the Wild e l'immane Mario.



Sempre parlando di videogame vi saranno anche l'area Indie, totalmente dedicata ai migliori videogiochi indipendenti italiani, e un'area retrogaming, con cabinati in stile sala giochi e postazioni che raccontano la storia del medium.

Nell'area dedicata alla realtà virtuale sarà poi possibile vivere in prima persona tutta l'adrenalina e le emozioni degli sport estremi si potrà sedere alla guida del simulatore Toro Rosso di Red Bull, manovrare la Nave Bergamini con il simulatore di plancia della Marina Militare, provare il brivido della camminata ad alta quota o un'esperienza immersiva di volo.

Sempre in tema di volo, gli appassionati potranno affacciarsi su uno spazio di 500 metri quadri riservato alla corsa dei droni, comandati per l'occasione da piloti professionisti. Qui chi lo vorrà potrà non solo guidarli, ma anche cimentarsi nell'inedito gioco 'Hit the Drones', dove si dovrà provare a colpire (con un fucile al plasma) i droni in volo.



Interessante poi tutta l'area dedicata al rapporto fra arte e digitale, con la mostra d'arte interattiva: quadri che prendono vita grazie a Bepart, che porterà un assaggio del MAUA (Museo di Arte Urbana Aumentata) e le installazioni d'arte a cura di ASKER, tra cui OUCH!!!, potranno essere 'esperienziare' da ogni visitatore.

Infine, da segnalare sono le attività di workshop nella zona Experience Lab, dedicate ai più piccoli e organizzate da DigitusLab: la prima, Scopriamo le emozioni con Thymio, un workshop per i bambini dagli 8 ai 14 anni. Thymio è un piccolo robot educativo che permette di scoprire l'universo della robotica e insegna il linguaggio dei robot.

La seconda, sempre per bambini dagli 8 ai 14 anni, Blind adventure on the Moon con Coderbot, sviluppato dall'Università Bicocca di Milano, un piccolo veicolo dotato di telecamera, sensori di distanza, un microfono e un altoparlante che può muoversi nello spazio ed emettere suoni e parole.



Attività anche per adulti all'Experience Lab, con LEGO® Serious Play® e due appuntamenti: Riscriviamo il codice sorgente dell'Italia con i mattoncini al Campus Party e La Digital Transformation che vorrei al Campus Party. Questi ultimi a pagamento. Per partecipare basta cliccare [qui](#) e [qui](#).

L'accesso all'area Experience è gratuito, dal 18 luglio alle ore 12:00 fino alle ore 21:00 e 19, 20 e 21 luglio dalle 09:00 alle 21:00.

Per saltare la fila, basta registrarsi a [questo indirizzo](#).

Vai ai commenti (0)

RIGUARDO L'AUTORE



Alessandro Baravalle

Redattore

Si avvicina al mondo dei videogiochi grazie ad un porcospino blu incredibilmente veloce e a un certo "Signor Bison". Crede che il Sega Saturn sia la miglior console mai creata e che un giorno il mondo gli darà ragione.

Altri articoli da Alessandro Baravalle

COMMENTI (0)

Accedi

Crea un account

Nascondi i commenti coi punteggi più bassi ☐ Sì ☒ No Ordine ☐ Più recente ☐ Più vecchio ☒ Migliore ☐ Peggior

Visualizza ☐ Espandi tutto ☐ Minimizza tutto

CONTENUTI CORRELATI O RECENTI



Campus Party: alla scoperta dell'Area Experience, un vero parco di divertimenti digitale

Oltre 100 postazioni di gioco, simulatori, caccia ai droni, arte e workshop per bambini.

0



Alle 21 in diretta con Eurolive e il nostro Q&A: "Giornalisti VS Youtuber" - Ospite Luca Wright

Spazio ai vostri commenti e alle vostre domande nei commenti.

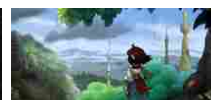
0



Assenze di peso per Spider-Man: niente Venom, Avengers o altri eroi

Un amichevole ma solitario Uomo Ragno di quartiere.

10



Pubblicato il teaser del filmato introduttivo di Indivisible, il platform RPG di Lab Zero Games

Realizzato da Titmouse (Avatar: The Last Airbender, Nick Kroll's Big Mouth per Netflix) e dal leggendario studio anime TRIGGER.

1



Cory Barlog sarebbe interessato a una serie TV dedicata a God of War

In collaborazione con Netflix o Amazon.

3

LE ULTIME

PUBBLICITÀ



Campus Party: alla scoperta dell'Area Experience, un vero parco di divertimenti digitale

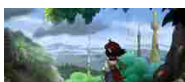


Alle 21 in diretta con Eurolive e il nostro Q&A: "Giornalisti VS Youtuber" - Ospite Luca Wright



Assenze di peso per Spider-Man: niente Venom, Avengers o altri eroi

Un amichevole ma solitario Uomo Ragno



Pubblicato il teaser del filmato introduttivo di Indivisible, il platform RPG di Lab Zero Games

Realizzato da Titmouse



Cory Barlog sarebbe interessato a una serie TV dedicata a God of War

In collaborazione con Netflix o Amazon.

SICILIAINFORMAZIONI.COM
Looking Far, Looking Deep

Pubblicità 4w

 Winter is our habitat Nuova Jeep® Compass 1.6 Diesel Business tua a 26.000€. Richiedi Preventivo	 Jeep® Grand Cherokee Tua a 25.000€ meno il valore del tuo usato TAN 0% TAEG 0,91% Richiedi Preventivo	 Winter is our habitat Nuova Jeep® Renegade Limited, il top di Gamma a 150€ al mese Richiedi Preventivo
--	--	---

Home > AdKronos > Salute > Crowdfunding per CoderBot, il robot amico degli studenti

AdKronos Salute

Crowdfunding per CoderBot, il robot amico degli studenti

Da REDAZIONE - 12 febbraio 2018

👁 2 💬 0



Condividi su Facebook



Tweet su Twitter

Fonte: adnkronos.com[Ascolta l'articolo](#)

ISCRIVITI ALLA NEWSLETTER

Email

[Iscriviti](#)

SEGUICI SU:

 **Sicilia Informazioni**
Mi piace questa Pagina 22 mila

Di che ti piace prima di tutti i tuoi amici



Una raccolta fondi per CoderBot, il robot amico degli studenti 'adottato' dall'università di Milano-Bicocca. Per migliorarlo sempre di più, creando una nuova versione "fortemente personalizzabile", l'ateneo lancia una campagna di 'crowdfunding'. Obiettivo: raccogliere 5 mila euro. Si parte lunedì 19 febbraio. A ospitare l'iniziativa, che durerà fino al 26 aprile, è la piattaforma DeRev. E per chi sceglierà di sostenere la 'rinascita' di CoderBot sono previsti diversi tipi di ricompense, tra cui lo stesso robottino, e workshop formativi per imparare a usarlo e programmarlo. Fra i premi pensati per le scuole ci sono flotte da 4 a 10 CoderBot da



ULTIM'ORA

utilizzare per la didattica interattiva con gruppi numerosi di studenti.

Perché il protagonista di questa raccolta fondi è un robot didattico pensato proprio per le scuole primarie e secondarie, frutto di un progetto che unisce robotica, didattica e innovazione. L'ateneo milanese intende ora migliorare gli aspetti legati al software di programmazione e controllo in modo da offrire a scuole, insegnanti, bambini e genitori lo strumento più adatto. Missione: imparare e divertirsi. Oggi CoderBot è utilizzato nell'ambito delle attività di ricerca e formazione portate avanti dal 'RobotiCCS Lab', il Laboratorio di robotica per le scienze cognitive e sociali del Dipartimento di scienze umane per la formazione Riccardo Massa dell'università [Bicocca](#).

Lo sviluppo del software permetterà di crearne una nuova versione e il gruppo che svilupperà il nuovo CoderBot è formato da Edoardo Datteri, ricercatore in Filosofia della scienza, Leonardo Mariani, professore associato di Sistemi di elaborazione delle informazioni, e Roberto Previtera, project manager in ambito informatico ed esperto di robotica. CoderBot è stato ideato per stimolare capacità di ragionamento astratto e soluzione di problemi. "Il nostro obiettivo – spiegano Datteri, Mariani e Previtera – è realizzare un robot didattico facile da utilizzare, 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 il ragionamento astratto e il metodo scientifico".

Sarà possibile sostenere il progetto con un contributo sulla pagina della campagna all'indirizzo www.derev.com/coderbot. Quello ai nastri di partenza, informa l'ateneo in una nota, è il primo passo di un progetto di crowdfunding più ampio che l'università di [Milano-Bicocca](#) sta realizzando "per mettere a disposizione della propria community nuovi strumenti per sostenere le idee, l'innovazione, la capacità imprenditoriale e la ricerca".

Ascolta l'articolo

Dal web

Promosso da Taboola



Investire in bitcoins: I peggiori Errori da evitare
Bitcoins



1.000.000 di persone usa quest app per imparare una nuova lingua
Babbel



Effetti unici e grafica da urlo. Gli appassionati di videogiochi lo adorano.
Empire - Gioca gratis

Scelti Per Te

da Taboola



CONDIVIDI

f Facebook

Twitter

G+

P

Mi piace 0

tweet

Articolo precedente

Book launch marks 70 years of Italy-India diplomatic ties



Book launch marks 70 years of Italy-India diplomatic ties

12 febbraio 2018



Banche europee in buon recupero, Milano resta indietro

12 febbraio 2018



Italy's new envoy to Argentina takes up his post

12 febbraio 2018

TAG CLOUD

#palermo agrigento alfano
arresti arresto ars berlusconi box
carabinieri catania comune
crocetta droga gela governo HP
incidente lavoro LM M5S mafia
messina meteo meteoilli micciché
migranti morto musumeci orlando
oroscopo palermo Pd polizia
ragusa regione regione siciliana renzi
rifiuti roma rosario crocetta sequestro
Sicilia siracusa trapani zampanini



Home Annunci ▼ Corsi ▼ Eventi ▼ Luoghi ▼ Essere Genitori ▼ in Cucina ▼ Salute ▼ Scuole ▼ Letture ▼

il Blog di Giuliana

BREAKING

Pediatrico



Campus Party: videogames, realtà virtuale, droni e arte digitale



Un parco dei divertimenti digitale. Più di **100 postazioni** di gioco per provare liberamente i videogame di maggior successo. Un'area interamente dedicata alla realtà virtuale. Una mostra interattiva che permetterà ai visitatori di immergersi in alcune installazioni. Droni da corsa e sfide folli con i robot-volanti. E poi workshop di ogni genere, anche per i più piccoli.

È quanto troveranno i visitatori nell'**Area Experience dal 18 al 21 luglio** di **Campus Party, l'evento organizzato in collaborazione con Regione Lombardia**, che porterà a Milano il meglio della creatività e dell'innovazione digitale e che si svolgerà nei padiglioni di Rho Fiera.



Ci si potrà immergere nell'**area gaming**, dove vi saranno postazioni di gioco free-to-play, allestite in collaborazione con **ASUS ROG** (Republic of Gamers); si potranno provare i titoli del mondo **eSport**, da League of Legends a Fortnite, da Rainbow 6 a Rocket League. Per l'occasione, ci sarà anche una postazione speciale, con la configurazione più potente a cui oggi può accedere un giocatore (Desktop PBA Extreme con schermo LCD PG27UQ), per giocare a **Destiny 2**. Saranno anche

disponibili postazioni **Nintendo Switch**, per giocare a Zelda Breath of the Wild e l'immane Mario.

Sempre parlando di videogame vi saranno anche l'**area Indie**, totalmente dedicata ai migliori videogiochi indipendenti italiani, e un'**area retrogaming**, con cabinati in stile sala giochi e postazioni che raccontano la storia del medium.

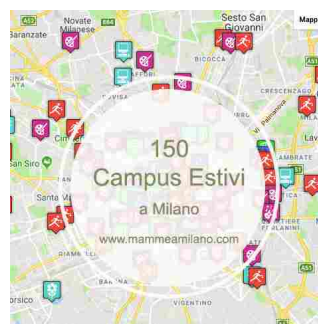
CICLO DI FORMAZIONE 2018



Accompagnare i genitori verso una genitorialità positiva

corso organizzato, coordinato e condotto da **Catherine Dumonteil Kremer** consulente genitoriale.

CAMPUS ESTIVI 2018



Qui potete trovare e cercare per tipologia o zona i Campus Estivi attivi a Milano per la stagione 2018.



Nell'area dedicata alla **realtà virtuale** sarà poi possibile vivere in prima persona tutta l'adrenalina e le emozioni degli sport estremi si potrà sedere alla guida del simulatore Toro Rosso di Red Bull, manovrare la Nave Bergamini con il simulatore di plancia della Marina Militare, provare il brivido della camminata ad alta quota o un'esperienza immersiva di volo.

Sempre in tema di volo, gli appassionati potranno affacciarsi su uno spazio di 500 metri quadri riservato alla **corsa dei droni**, comandati per l'occasione da piloti professionisti. Qui chi lo vorrà potrà non solo guidarli, ma anche cimentarsi nell'inedito gioco 'Hit the Drones', dove si dovrà provare a colpire (con un fucile al plasma) i droni in volo.

Interessante poi tutta l'area dedicata al rapporto fra **arte e digitale**, con la **mostra d'arte interattiva**: quadri che prendono vita grazie a Bepart, che porterà un assaggio di

el MAUA (Museo di Arte Urbana Aumentata) e le **installazioni d'arte** a cura di ASKER, tra cui **OUCH!!**, potranno essere 'esperienziati' da ogni visitatore.

Infine, da segnalare sono le attività di workshop nella zona Experience Lab, dedicate ai più piccoli e organizzate da **DigitusLab**: la prima, **Scopriamo le emoz**

ioni con Thymio, un workshop per i bambini dagli 8 ai 14 anni. Thymio è un piccolo robot educativo che permette di scoprire l'universo della robotica e insegna il linguaggio dei robot.

La seconda, sempre per bambini dagli 8 ai 14 anni, **Blind adventure on the Moon** con Coderbot, sviluppato dall'Università Bicocca di Milano, un piccolo veicolo dotato di telecamera, sensori di distanza, un microfono e un altoparlante che può muoversi nello spazio ed emettere suoni e parole.

Attività anche per adulti all'Experience Lab, con **LEGO® Serious Play®** e due appuntamenti: Riscriviamo il codice sorgente dell'Italia con i mattoncini al Campus Party e La Digital Transformation che vorrei al Campus Party. Questi ultimi a pagamento. Per partecipare basta cliccare [qui](#) e [qui](#).

L'accesso all'area Experience è gratuito, dal 18 luglio alle ore 12:00 fino alle ore 21:00 e 19, 20 e 21 luglio dalle 09:00 alle 21:00.

Per [saltare la fila](#), basta registrarsi a questo indirizzo.

Sito web: italia.campus-party.org

Category **Adolescenti** **Adolescenti** **App - Applicazioni - Software** **Eventi** **Tempo Libero Divertimento**

Laboratori per i bambini e realtà aumentata al CityLife Shopping District

"Potere ai Piccoli": in mostra le opere in mattoncini LEGO di Zanghelini

Lascia un commento

Il tuo indirizzo email non sarà pubblicato. I campi obbligatori sono contrassegnati *

Commento

ARTICOLI NEL SITO

Seleziona una categoria

CALENDARIO EVENTI

Mamme a Milano
Like Page 6.5K likes

Piccole storie : bugie, frottole e simp
Milan
Literature

Alla ricerca della noia perduta_ dal 2
Milan
Literature

Tempo di vacanze, buon viaggio! Ci r
Milan
Literature

Accompagnare i genitori verso una ge
Milan

Mamme a Milano
6.598 likes

Mamme a Milano
Attività e eventi informativi per famiglie
www.mammeamila.com

Like Page Share

Timeline Events

Potere ai Piccoli
Mostra in mattoncini LEGO
realizzata da Riccardo Zanghelini

Palazzo Pirelli - Spazio Eventi
Via Fabio Filzi, 23 - Milano
Ingresso gratuito
dall'11 luglio al 20 settembre 2018

Gruppo di Mamme a Milano
Gruppo Facebook · 3139 membri

Iscriviti al gruppo

[Gruppo di Bambini a Milano](#)
specifico Gravidanza e 0-3 anni

[Adolescenti a Milano](#) e loro famiglie

IL BLOG DI GIULIANA

Informativa

Questo sito o gli strumenti terzi da questo utilizzati si avvalgono di cookie necessari al funzionamento ed utili alle finalità illustrate nella cookie policy. Se vuoi saperne di più o negare il consenso a tutti o ad alcuni cookie, consulta la [cookie policy](#).
Chiudendo questo banner, scorrendo questa pagina, cliccando su un link o proseguendo la navigazione in altra maniera, acconsenti all'uso dei cookie.



Gabriella Rocco

@grocco4

Mag 2, 2019

Coderbot, il robot che insegna coding nelle scuole

CoderBot è un robot programmabile open source pensato per il coding e la robotica educativa nelle scuole. Un kit robot che stimola il pensiero computazionale dei più piccoli attraverso il gioco. Consente di realizzare un piccolo rover basato su Raspberry Pi

CoderBot è il robot realizzato dai ricercatori dell'**Università Bicocca di Milano** per stimolare nei bambini sia l'acquisizione di specifiche capacità scientifico-tecnologiche, sia lo sviluppo delle cosiddette capacità trasversali legate al **ragionamento** e al **problem solving**. E' stato introdotto di recente in alcune scuole proprio per promuovere lo studio delle applicazioni didattiche della robotica.

Dotato di telecamera, sensori di distanza, un microfono e un altoparlante, CoderBot può muoversi nello spazio ed emettere suoni e parole. Tramite i suoi algoritmi di **visione artificiale** può riconoscere oggetti e volti. Può essere programmato per reagire in vario modo agli stimoli circostanti. E' orientato ad attività di **tinkering** essendo basato su scheda Raspberry PI.



CoderBot, il robot esploratore adatto ai più piccoli

CoderBot è un **robot** in grado di muoversi su superfici piane. Dispone di due ruote motrici e di altrettanti motori che gli consentono anche di curvare e ruotare su se stesso. Il telaio può essere in legno, cartone o plexiglass.

Grazie a una videocamera integrata, **CoderBot** è in grado di trasmettere in streaming le immagini dell'ambiente circostante, riconosce gli ostacoli e li evita mediante un sensore a ultrasuoni. Per comunicare utilizza un altoparlante con cui emette suoni e ripete frasi predefinite.

Una volta assemblato, può essere usato in **modalità esploratore** o in **modalità fuga dal labirinto**, due opzioni che permettono di sfruttare al meglio le sue potenzialità.

CoderBot, si può muovere sulle sue ruote come un piccolo veicolo e ha sensori di vario tipo. Tramite un semplice **linguaggio di programmazione**, che viene appreso senza gran difficoltà da bambini relativamente piccoli (in genere a partire dai 6 anni), si può chiedere a CoderBot di muoversi in modi particolari a seconda di ciò che viene percepito dai sensori, di andare in giro per la stanza e sterzare quando c'è qualche oggetto vicino, di rifugiarsi nelle zone scure della casa (come fanno gli scarafaggi), oppure di cercare la luce come fanno le falene. E ancora, si può chiedere a CoderBot di pronunciare ad esempio la parola "Mela!" quando vede una mela o di rincorrere una palla.



Un kit robot da costruire e programmare

Coderbot è anche un kit robot da costruire, capace di stimolare in bambini e ragazzi oltre alle abilità tipiche del **coding**, e dunque del pensiero computazionale, anche la conoscenza della robotica. Nel kit sono previsti tutti i componenti per realizzare il robot: sensori, scheda di controllo dei motori, SD card con sistema operativo e software preinstallato, microfono, altoparlante, batteria al litio ricaricabile, ruote, motori, cavi, chassis.

CoderBot si programma con **Blockly**, ambiente per la programmazione a blocchi simile a Scratch. L'editor, a seconda del target di riferimento, si può configurare in modo semplificato, normale o avanzato. Dopo aver preso dimestichezza con Blockly, si può passare a **Python**, un linguaggio di programmazione altrettanto intuitivo ma più evoluto del primo. Per funzionare, non ha bisogno necessariamente di essere programmato: dotato di connettività wifi, si può utilizzare anche come robot radiocomandato via computer, da smartphone o tablet.

Il progetto

Il progetto è stato "adottato" dall'**Università di Milano-Bicocca** che ne ha voluto migliorare gli aspetti legati al software di programmazione e controllo in modo da offrire a scuole, insegnanti, bambini e genitori uno strumento più adatto per imparare e divertirsi al tempo stesso, stimolando la capacità di ragionamento e la soluzione di problemi.

Il robot è stato utilizzato nell'ambito delle attività di ricerca e formazione portate avanti dal **RobotiCCS Lab**, il Laboratorio di Robotica per le Scienze cognitive e sociali del Dipartimento di Scienze umane per la Formazione "Riccardo Massa", e dal Laboratorio di Test e Analisi del Software del Dipartimento di Informatica, Sistemistica e Comunicazione dell'Università di **Milano-Bicocca**. Il gruppo che ha sviluppato il nuovo CoderBot è formato da **Edoardo Datteri**, ricercatore in Filosofia della scienza, **Leonardo Mariani**, professore ordinario di Sistemi di elaborazione delle informazioni, e **Roberto Previtera**, project manager in ambito informatico ed esperto di robotica. L'obiettivo del team è stato realizzare un robot didattico facile da utilizzare, **personalizzabile in base all'età** degli studenti e alle esigenze formative dell'insegnante.

Inoltre, grazie al sostegno di **Sorgenia** che ha partecipato alla campagna di raccolta fondi, lo scorso gennaio, è stato offerto agli **Istituti Silvio Pellico di Arluno** e **Arturo Toscanini di Aprilia**, un corso, tenuto dal team CoderBot, su come programmare il robot didattico da utilizzare in aula. Il simpatico robottino è stato introdotto inizialmente nelle scuole elementari e nelle scuole medie. Ma è rivolto anche ai bambini di 4-5 anni che sono in grado di interagire già con un mouse.

TEAM SEGNALA ARTICOLO AGGIUNGI EVENTO

**MILANO**
LIFE

NOTIZIE ▾

COSA FARE IN CITTÀ ▾

CLASSIFICHE

BAR E RISTORANTI

TUTTI GLI EVENTI

INFORMAZIONI UTILI

ULTIMA ORA >

[21 febbraio 2017] Carnevale Ambrosiano 2017: tutti gli eventi ▶ BAMBINI

CERCA ...

I PIÙ LETTI DI OGGI

Oggi

Settimana

Mese



HOME > PAGINE >

« Tutti gli eventi

Campur Party, 18/22 Luglio Rho Fiera Milano



Dettagli

Inizio:

18 luglio @ 09:00

Fine:

22 luglio @ 19:00

Sito web:<http://italia.campus-party.org/wow/>

Organizzatore

CAMPUS PARTY**Telefono:**

0245486501

Email:l.panzino@keywordsmilano.it**Sito web:**

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

<http://italia.campus-party.org/wow/>

Un parco dei divertimenti digitale. Più di 100 postazioni di gioco per provare liberamente i videogame di maggior successo. Un'area interamente dedicata alla realtà virtuale. Una mostra interattiva che permetterà ai visitatori di immergersi in alcune installazioni. Droni da corsa e sfide folli con i robot-volanti. E poi workshop di ogni genere, anche per i più piccoli.

È quanto troveranno i visitatori nell'Area Experience dal 18 al 21 luglio di Campus Party, l'evento organizzato in collaborazione con Regione Lombardia, che porterà a Milano il meglio della creatività e dell'innovazione digitale e che si svolgerà nei padiglioni di Rho Fiera.

Ci si potrà immergere nell'area gaming, dove vi saranno postazioni di gioco free-to-play, allestite in collaborazione con ASUS ROG (Republic of Gamers); si potranno provare i titoli del mondo eSport, da League of Legends a Fortnite, da Rainbow 6 a Rocket League. Per l'occasione, ci sarà anche una postazione speciale, con la configurazione più potente a cui oggi può accedere un giocatore (Desktop PBA Extreme con schermo LCD PG27UQ), per giocare a Destiny 2. Saranno anche disponibili postazioni Nintendo Switch, per giocare a Zelda Breath of the Wild e l'immane Mario.

Sempre parlando di videogame vi saranno anche l'area Indie, totalmente dedicata ai migliori videogiochi indipendenti italiani, e un'area retrogaming, con cabinati in stile sala giochi e postazioni che raccontano la storia del medium.

Nell'area dedicata alla realtà virtuale sarà poi possibile vivere in prima persona tutta l'adrenalina e le emozioni degli sport estremi: si potrà sedere alla guida del simulatore Toro Rosso di Red Bull, manovrare la Nave Bergamini con il simulatore di plancia della Marina Militare, provare il brivido della camminata ad alta quota o un'esperienza immersiva di volo.

Sempre in tema di volo, gli appassionati potranno affacciarsi su uno spazio di 500 metri quadri riservato alla corsa dei droni, comandati per l'occasione da piloti professionisti. Qui chi lo vorrà potrà non solo guidarli, ma anche cimentarsi nell'inedito gioco 'Hit the Drones', dove si dovrà provare a colpire (con un fucile al plasma) i droni in volo.

Interessante poi tutta l'area dedicata al rapporto fra arte e digitale, con la mostra d'arte interattiva: quadri che prendono vita grazie a Bepart, che porterà un assaggio del MAUA (Museo di Arte Urbana Aumentata) e le installazioni d'arte a cura di ASKER, tra cui OUCH!!, potranno essere 'esperienziati' da ogni visitatore.

Infine, da segnalare sono le attività di workshop nella zona Experience Lab, dedicate ai più piccoli e organizzate da DigitusLab: la prima, Scopriamo le emozioni con Thymio, un workshop per i bambini dagli 8 ai 14 anni. Thymio è un piccolo robot educativo che permette di scoprire l'universo della robotica e insegna il linguaggio dei robot.

La seconda, sempre per bambini dagli 8 ai 14 anni, Blind adventure on the Moon con Coderbot, sviluppato dall'Università Bicocca di Milano, un piccolo veicolo dotato di telecamera, sensori di distanza, un microfono e un altoparlante che può muoversi nello spazio ed emettere suoni e parole.

Attività anche per adulti all'Experience Lab, con LEGO® Serious Play® e due appuntamenti: Riscriviamo il codice sorgente dell'Italia con i mattoncini al Campus Party e La Digital Transformation che vorrei al Campus Party. Questi ultimi a pagamento. Per partecipare basta cliccare qui e qui.

L'accesso all'area Experience è gratuito, dal 18 luglio alle ore 12:00 fino alle ore 21:00 e 19, 20 e 21 luglio dalle 09:00 alle 21:00.

Per saltare la fila, basta registrarsi a questo indirizzo.

+ GOOGLE CALENDAR

+ ESPORTA IN APPLE ICAL

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Questo sito utilizza cookie, anche di terze parti, per inviarti pubblicità e servizi in linea con le tue preferenze.

Se vuoi saperne di più o negare il consenso a tutti o ad alcuni cookie [clicca qui](#).

Chiudendo questo banner, scorrendo questa pagina o cliccando qualunque suo elemento acconsenti all'uso dei cookie.

OK

Scuola24

dell'Università e della Ricerca

Il Sole 24 ORE

Home Tuttodocumenti Guida alla scelta Borsino delle Idee



13 Feb 2018

SEGNALIBRO ☆

FACEBOOK f

TWITTER t

STAMPA p

TAG

Ateneo

Università

Coding

Didattica

STUDENTI E RICERCATORI

S24

Crowdfunding della Bicocca per il robot didattico «CoderBot»

L'Università Bicocca lancia il crowdfunding per migliorare il software di «CoderBot»: un robot didattico per le scuole primarie e secondarie frutto di un progetto che unisce robotica, didattica e innovazione. La campagna durerà dal 19 al 26 febbraio

L'obiettivo della raccolta

Lo sviluppo del software permetterà di creare una nuova versione del CoderBot fortemente personalizzabile. Il crowdfunding durerà dal 19 febbraio al 26 aprile 2018 e si svolgerà sulla piattaforma DeRev. L'obiettivo è quello di raccogliere 5.000 euro. Sarà possibile sostenere il progetto con un contributo sulla pagina della campagna all'indirizzo www.derev.com/coderbot. Per i sostenitori sono previsti diversi tipi di ricompense tra cui il CoderBot stesso, workshop formativi per imparare a usarlo e programmarlo. Inoltre, fra le ricompense pensate per le scuole ci sono flotte da quattro a dieci CoderBot che possono essere utilizzate per la didattica interattiva con gruppi numerosi di studenti.

Parola ai suoi sviluppatori

Il CoderBot è utilizzato nell'ambito delle attività di ricerca e formazione portate avanti dal RobotiCCS Lab, il Laboratorio di Robotica per le Scienze cognitive e sociali del Dipartimento di Scienze umane per la Formazione "Riccardo Massa" dell'Università di Milano-Bicocca. Il gruppo che svilupperà il nuovo CoderBot è formato da Edoardo Datteri, ricercatore in Filosofia della scienza, Leonardo Mariani, professore associato di Sistemi di elaborazione delle informazioni, e Roberto Previtera, project manager in ambito informatico ed esperto di robotica. Interrogati sull'obiettivo, i tre sviluppatori spiegano: «Realizzare un robot didattico facile da utilizzare, 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 il ragionamento astratto e il metodo scientifico».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

CORRELATI

PIANETA ATENEI

05 Febbraio 2016

Gli open data migliorano la qualità della didattica

STUDENTI E RICERCATORI

19 Gennaio 2018

Più assunzioni e nuove apparecchiature con i fondi ai dipartimenti di eccellenza

STUDENTI E RICERCATORI

08 Febbraio 2018

La Bicocca scommette sugli «open badge»: superata quota mille

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.



GX NEWS PLAYSTATION XBOX NINTENDO PC ESPORTS ARTICOLI VIDEO CHI SIAMO



News Multi News PC News PS4 News SWITCH News XBOX ONE News

L'Area Experience a Campus Party è gratuita per tutti

Accesso libero a oltre 100 postazioni di gioco, simulatori, caccia ai droni, arte e workshop per bambini

Di **Andrea Zuccolin** - 10/07/2018

 Cerca

Milano, 18-21 luglio 2018. Un parco dei divertimenti digitale. Più di 100 postazioni di gioco per provare liberamente i videogame di maggior successo. Un'area interamente dedicata alla realtà virtuale. Una mostra interattiva che permetterà ai visitatori di immergersi in alcune installazioni. Droni da corsa e sfide folli con i robot-volanti. E poi workshop di ogni genere, anche per i più piccoli.

È quanto troveranno i visitatori nell'**Area Experience** dal **18 al 21 luglio** di **Campus Party**, l'evento organizzato in collaborazione con Regione Lombardia, che porterà a Milano il meglio della creatività e dell'innovazione digitale e che si svolgerà nei padiglioni di Rho Fiera.

Ci si potrà immergere nell'area gaming, dove vi saranno postazioni di gioco free-to-play, allestite in collaborazione con **ASUS ROG** (Republic of Gamers); si potranno provare i titoli del

mondo **eSport**, da **League of Legends** a **Fortnite**, da **Rainbow 6** a **Rocket League**. Per l'occasione, ci sarà anche una postazione speciale, con la configurazione più potente a cui oggi può accedere un giocatore (Desktop PBA Extreme con schermo **LCD PG27UQ**), per giocare a **Destiny 2**. Saranno anche disponibili postazioni Nintendo Switch, per giocare a **Zelda Breath of the Wild** e l'immane Mario.

Sempre parlando di videogame vi saranno anche l'area Indie, totalmente dedicata ai migliori videogiochi indipendenti italiani, e un'area retrogaming, con cabinati in stile sala giochi e postazioni che raccontano la storia del **medium**.

Nell'area dedicata alla realtà virtuale sarà poi possibile vivere in prima persona tutta l'adrenalina e le emozioni degli sport estremi si potrà sedere alla guida del simulatore Toro Rosso di Red Bull, manovrare la Nave Bergamini con il simulatore di plancia della Marina Militare, provare il brivido della camminata ad alta quota o un'esperienza immersiva di volo.

Sempre in tema di volo, gli appassionati potranno affacciarsi su uno spazio di 500 metri quadri riservato alla corsa dei droni, comandati per l'occasione da piloti professionisti. Qui chi lo vorrà potrà non solo guidarli, ma anche cimentarsi nell'inedito gioco 'Hit the Drones', dove si dovrà provare a colpire (con un fucile al plasma) i droni in volo.

Interessante poi tutta l'area dedicata al rapporto fra arte e digitale, con la mostra d'arte interattiva: quadri che prendono vita grazie a **Bepart**, che porterà un assaggio del **MAUA** (Museo di Arte Urbana Aumentata) e le installazioni d'arte a cura di **ASKER**, tra cui **OUCH!!**, potranno essere 'esperienziati' da ogni visitatore.

Infine, da segnalare sono le attività di workshop nella zona Experience Lab, dedicate ai più piccoli e organizzate da **DigitusLab**: la prima, Scopriamo le emozioni con **Thymio**, un workshop per i bambini dagli 8 ai 14 anni. **Thymio** è un piccolo robot educativo che permette di scoprire l'universo della robotica e insegna il linguaggio dei robot.

La seconda, sempre per bambini dagli 8 ai 14 anni, **Blind adventure** on the **Moon** con Coderbot, sviluppato dall'Università **Bicocca** di Milano, un piccolo veicolo dotato di telecamera, sensori di distanza, un microfono e un altoparlante che può muoversi nello spazio ed emettere suoni e parole.

Attività anche per adulti all'**Experience Lab**, con **LEGO® Serious Play®** e due appuntamenti: Riscriviamo il codice sorgente dell'Italia con i mattoncini al Campus Party e La **Digital Transformation** che vorrei al **Campus Party**. Questi ultimi a pagamento. Per partecipare basta cliccare qui e qui.

L'accesso all'area **Experience** è gratuito, dal **18 luglio** alle ore **12:00** fino alle ore **21:00** e 19, 20 e 21 luglio dalle **09:00 alle 21:00**.

Per saltare la fila, basta registrarsi a [questo indirizzo](#).


91,224 Fans
MI PIACE


1,237 Follower
SEGUI


1,005 Follower
SEGUI


533 Iscritti
ISCRIVITI

VIDEO

Microsoft annuncia Surface Go: il device più piccolo, leggero e conveniente...

Microsoft annuncia oggi **Andrea Zuccolin** 10/07/2018
il nuovo Surface Go, il 2:1 più piccolo, leggero e conveniente della famiglia Surface che coniuga la mobilità di un tablet...

Recap | ID@Xbox Showcase 2018

XBOX 10/07/2018

L'Area Experience a Campus Party è gratuita per tutti

News 10/07/2018

Indivisibile: disponibile il teaser del filmato introduttivo

VIDEO 10/07/2018

INNOVAZIONE Martedì 13 febbraio 2018 - 14:15

Per crescere il robot didattico CoderBot sceglie il crowdfunding

Milano-Bicocca obiettivo è renderlo sempre più personalizzabile



Roma, 13 feb. (askanews) – Migliorare il software di CoderBot, robot didattico per le scuole primarie e secondarie progettato da un gruppo di ricerca che comprende informatici, pedagogisti, psicologi e filosofi dell'Università di Milano-Bicocca, per renderlo sempre più personalizzabile. Questo l'obiettivo della campagna di crowdfunding che partirà sulla piattaforma DeRev il 19 febbraio e si concluderà il prossimo 26 aprile, puntando a raccogliere 5.000 euro.

Il CoderBot – spiega Milano-Bicocca – è utilizzato nell'ambito delle attività di ricerca e formazione portate avanti dal RobotiCCS Lab, il Laboratorio di Robotica per le Scienze cognitive e sociali del Dipartimento di Scienze umane per la Formazione "Riccardo Massa" dell'Università di Milano-Bicocca. Il gruppo che svilupperà il nuovo CoderBot è formato da Edoardo Datteri, ricercatore in Filosofia della scienza, Leonardo Mariani, professore associato di Sistemi di



Consiglio Regionale

TG Web Lombardia

VIDEO



A processo la palestinese 17enne che picchiò i soldati israeliani



In Giappone per San Valentino si regala il cioccolato rosa

elaborazione delle informazioni, e Roberto Previtera, project manager in ambito informatico ed esperto di robotica.

Il robot è stato pensato come strumento didattico utile a stimolare capacità di ragionamento astratto e soluzione di problemi. “Il nostro obiettivo – spiegano Datteri, Mariani e Previtera – è realizzare un robot didattico facile da utilizzare, 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 il ragionamento astratto e il metodo scientifico”.

Per i sostenitori della campagna sono previsti diversi tipi di ricompense tra cui il CoderBot stesso, workshop formativi per imparare a usarlo e programmarlo. Inoltre, fra le ricompense pensate per le scuole ci sono flotte da quattro a dieci CoderBot che possono essere utilizzate per la didattica interattiva con gruppi numerosi di studenti.

La campagna per il CoderBot – conclude l’ateneo – è il primo passo di un progetto di crowdfunding più ampio che l’Università di [Milano-Bicocca](#) sta realizzando per mettere a disposizione della propria community nuovi strumenti per sostenere le idee, l’innovazione, la capacità imprenditoriale e la ricerca.



NOTIZIE CORRELATE



Corte dei Conti, Mattarella all’insediamento del nuovo presidente



Salvini: se trovassi un ladro di notte in casa userei la pistola



Salvini: sui fatti di Macerata la Lega non ha responsabilità



Jovanotti invita i fan nel suo coloratissimo salone delle feste

VEDI TUTTI I VIDEO

VIDEO PIÙ POPOLARI

[Pubblicità e servizi](#)
[La Redazione](#)
[Privacy](#)

[G+](#)
[f](#)
[t](#)
[Cerca](#)



[Home](#)
[Università](#)
[Spazio Master](#)
[Lavoro](#)
[Hi-Tech](#)
[Video](#)
[Tempo Libero](#)
[Spettacolo](#)
[Timeline](#)
[Scrivi alla Redazione](#)
[Pubblicità](#)

BREAKING NEWS TOP10 MAMME BLOGGER ITALIANE SU INSTAGRAM

Home / Hi-Tech / L'Area Experience a Campus Party: il parco di divertimenti digitale è qui



L'AREA EXPERIENCE A CAMPUS PARTY: IL PARCO DI DIVERTIMENTI DIGITALE È QUI

[Linda Imperiali](#)
[10 luglio 2018](#)
[Hi-Tech](#)
[Lascia un commento](#)

[f Facebook](#)
[t Twitter](#)
[G+ Google +](#)
[in LinkedIn](#)
[p Pinterest](#)

L'evento organizzato nell'Area Experience a Campus Party porterà a Milano il meglio della creatività e dell'innovazione digitale. Accesso libero a oltre 100 postazioni di gioco, simulatori, caccia ai droni, arte e workshop per bambini



Manuale Franchising 2018

Il Nuovo Manuale per fare Impresa in Rete e Lavorare in Autonomia.

[Ann. Franchising.mbe.it](#)

[Visita sito](#)

Un parco dei divertimenti digitale. Più di 100 postazioni di gioco per provare liberamente i videogame di maggior successo. Un'area interamente dedicata alla realtà virtuale. Una mostra interattiva che permetterà ai visitatori di immergersi in alcune installazioni. Droni da corsa e sfide folli con i robot-volanti. E poi workshop di ogni genere, anche per i più piccoli.

È quanto troveranno i visitatori nell'Area Experience dal 18 al 21 luglio di Campus Party, l'evento organizzato in collaborazione con Regione Lombardia, che porterà a Milano il meglio della creatività e dell'innovazione digitale e che si svolgerà nei padiglioni di Rho Fiera.

SEGUICI SUI NOSTRI SOCIAL



ACCEDI CON FACEBOOK

[f Login con Facebook](#)



LE ULTIMISIME!



Presentata oggi la nuova laurea magistrale in Diritto per l'innovazione di Imprese e Pubbliche Amministrazioni

11 luglio 2018



TOP10 MAMME BLOGGER ITALIANE SU INSTAGRAM

11 luglio 2018



Netflix presenta Smart Downloads

11 luglio 2018



CERCA NEL SITO

Cerca ...

Cerca

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Ci si potrà immergere nell'area gaming, dove vi saranno postazioni di gioco free-to-play, allestite in collaborazione con **ASUS ROG** (Republic of Gamers); si potranno provare i titoli del mondo eSport, da League of Legends a Fortnite, da Rainbow 6 a Rocket League. Per l'occasione, ci sarà anche una postazione speciale, con la configurazione più potente a cui oggi può accedere un giocatore (Desktop PBA Extreme con schermo LCD PG27UQ), per giocare a Destiny 2. Saranno anche disponibili postazioni Nintendo Switch, per giocare a Zelda Breath of the Wild e l'immane Mario.

Sempre parlando di videogame vi saranno anche l'**area Indie**, totalmente dedicata ai migliori videogiochi indipendenti italiani, e un'area retrogaming, con cabinati in stile sala giochi e postazioni che raccontano la storia del medium.



Nell'area dedicata alla realtà virtuale sarà poi possibile vivere in prima persona tutta l'adrenalina e le emozioni degli sport estremi si potrà sedere alla guida del simulatore Toro Rosso di Red Bull, manovrare la Nave Bergamini con il simulatore di plancia della Marina Militare, provare il brivido della camminata ad alta quota o un'esperienza immersiva di volo.

Sempre in tema di volo, gli appassionati potranno affacciarsi su uno spazio di 500 metri quadri riservato alla corsa dei droni, comandati per l'occasione da piloti professionisti.

Qui chi lo vorrà potrà non solo guidarli, ma anche cimentarsi nell'inedito gioco **'Hit the Drones'**, dove si dovrà provare a colpire (con un fucile al plasma) i droni in volo.

Interessante poi tutta l'area dedicata al rapporto fra arte e digitale, con la mostra d'arte interattiva: quadri che prendono vita grazie a Bepart, che porterà un assaggio del **MAUA (Museo di Arte Urbana Aumentata)** e le installazioni d'arte a cura di **ASKER**, tra cui **OUCH!!**, potranno essere 'esperienze' da ogni visitatore.

Infine, da segnalare sono le attività di workshop nella zona **Experience Lab**, dedicate ai più piccoli e organizzate da DigitusLab: la prima, Scopriamo le emozioni con Thymio, un workshop per i bambini dagli 8 ai 14 anni. Thymio è un piccolo robot educativo che permette di scoprire l'universo della robotica e insegna il linguaggio dei robot.

La seconda, sempre per bambini dagli 8 ai 14 anni, **Blind adventure on the Moon** con Coderbot, sviluppato dall'**Università Bicocca di Milano**, un piccolo veicolo dotato di telecamera, sensori di distanza, un microfono e un altoparlante che può muoversi nello spazio ed emettere suoni e parole.

Attività anche per adulti all'Experience Lab, con LEGO Serious Play e due appuntamenti: Riscriviamo il codice sorgente dell'Italia con i mattoncini al Campus Party e La Digital Transformation che vorrei al Campus Party. Questi ultimi a pagamento. Per partecipare basta cliccare qui e qui.

L'accesso all'area Experience è gratuito, dal 18 luglio alle ore 12:00 fino alle ore 21:00 e 19, 20 e 21 luglio dalle 09:00 alle 21:00.

Per saltare la fila, basta registrarsi a [questo indirizzo](#).

Se vuoi ricevere gratuitamente notizie su **L'Area Experience a Campus Party: il parco di divertimenti digitale è qui** lascia il tuo indirizzo email nel box sotto e iscriviti:

Powered by News@me

LE ULTIMISIME!



Presentata oggi la nuova laurea magistrale in Diritto per l'innovazione di Imprese e Pubbliche Amministrazioni

11 luglio 2018



TOP10 MAMME BLOGGER ITALIANE SU INSTAGRAM

11 luglio 2018

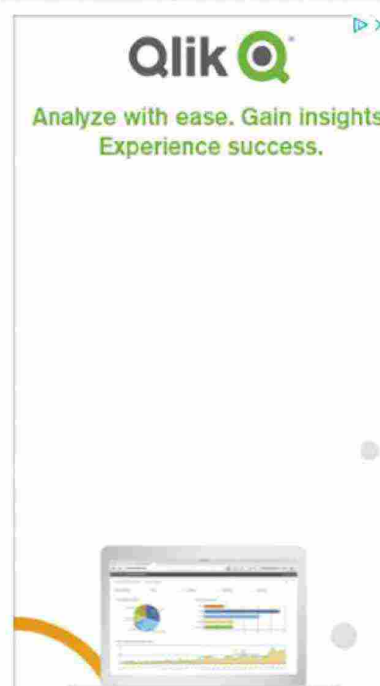


Netflix presenta Smart Downloads

11 luglio 2018



CERCA NEL SITO





CERCA NOTIZIE

Griglia Timeline Grafo

Prima pagina Lombardia Lazio Campania Emilia Romagna Veneto Piemonte Puglia Sicilia Toscana Liguria Altre regioni

Cronaca Economia Mondo Politica Spettacoli e Cultura Sport Scienza e Tecnologia

Informazione locale Stampa estera

Per crescere il robot didattico CoderBot sceglie il crowdfunding

Asknews 1 Crea Alert 15 minuti fa

Scienza e Tecnologia - Università di [Milano-Bicocca](#), per renderlo sempre più personalizzabile. Questo l'obiettivo della campagna di crowdfunding che partirà s ...

[Leggi la notizia](#)

Persone: [coderbot](#)

Organizzazioni: [università](#)

Luoghi: [roma](#) [milano](#) [bicocca](#)

Tags: [robot](#) [crowdfunding](#)



CONDIVIDI QUESTA PAGINA SU



Facebook



Twitter



Google+



Invia



RSS



Iscriviti per vedere cosa piace ai tuoi amici.

Tag Persone Organizzazioni Luoghi Prodotti

Termini e condizioni d'uso - Contattaci



Conosci Libero Mail?

Sai che Libero ti offre una mail gratis con 5GB di spazio cloud su web, cellulare e tablet?

[Scopri di più](#)

CITTA'

Milano	Palermo	Perugia
Roma	Firenze	Cagliari
Napoli	Genova	Trento
Bologna	Catanzaro	Potenza
Venezia	Ancona	Campobasso
Torino	Trieste	Aosta
Bari	L'Aquila	

[Altre città](#)

FOTO



Per crescere il robot didattico CoderBot sceglie il crowdfunding
Asknews - 15 minuti fa

1 di 1

Gli articoli sono stati selezionati e posizionati in questa pagina in modo automatico. L'ora o la data visualizzate si riferiscono al momento in cui l'articolo è stato aggiunto o aggiornato in Libero 24x7

Il nostro network

LIBERO PAGINE BIANCHE PAGINE GIALLE SUPEREVA TUTTOCITTÀ VIRILIO

Italiaonline.it Fusione Note legali Privacy Cookie Policy Aiuto Segnala Abuso

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

VG24/7.it	Pokemon Quest Guida: ricette, leggendari e molto altro	Date di uscita: ecco l'elenco di tutti i giochi in arrivo nel 2018	Dark Souls: guida e soluzione completa	Fortnite: guida e consigli per avere la meglio in Battaglia Reale	Seguici su					
PS4	Switch	Xbox	PC	Guide	Recensioni	PUBG	FIFA	Fortnite	R6 Siege	Pokémon

Campus Party: oltre 100 postazioni di gioco, simulatori, caccia ai droni, arte e workshop per bambini nell'Area Experience

By Stefano Paglia, martedì, 10 luglio 2018 13:25 GMT

Condividi su: [Facebook](#) [Twitter](#) [Reddit](#) [Google+](#)

L'Area Experience di Campus Party porterà a Milano il meglio della creatività e dell'innovazione digitale

Un parco dei divertimenti digitale al **Campus Party**. Più di **100 postazioni** di gioco per provare liberamente i videogame di maggior successo. Un'area interamente dedicata alla realtà virtuale. Una mostra interattiva che permetterà ai visitatori di immergersi in alcune installazioni. Droni da corsa e sfide folli con i robot-volanti. E poi workshop di ogni genere, anche per i più piccoli.

È quanto troveranno i visitatori nell'**Area Experience dal 18 al 21 luglio**, l'evento **organizzato in collaborazione con Regione Lombardia**, che porterà a Milano il meglio della creatività e dell'innovazione digitale e che si svolgerà nei padiglioni di Rho Fiera.



Ci si potrà immergere nell'**area gaming**, dove vi saranno postazioni di gioco free-to-play, allestite in collaborazione con **ASUS ROG** (Republic of Gamers); si potranno provare i titoli del mondo **eSport**, da League of Legends a Fortnite, da Rainbow 6 a Rocket League. Per l'occasione, ci sarà anche una postazione speciale, con la configurazione più potente a cui oggi può accedere un giocatore (Desktop PBA Extreme con schermo LCD PG27UQ), per giocare a **Destiny 2**. Saranno anche disponibili postazioni **Nintendo Switch**, per giocare a Zelda Breath of the Wild e l'immane Mario.

Sempre parlando di videogame vi saranno anche l'**area Indie**, totalmente dedicata ai migliori videogiochi indipendenti italiani, e un'**area retrogaming**, con cabinati in stile sala giochi e postazioni che raccontano la storia del medium.

Nell'area dedicata alla **realtà virtuale** sarà poi possibile vivere in prima persona tutta l'adrenalina e le emozioni degli sport estremi si potrà sedere alla guida del simulatore Toro Rosso di Red Bull, manovrare la Nave Bergamini con il simulatore di plancia della Marina Militare, provare il brivido della camminata ad alta quota o un'esperienza immersiva di volo.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Sempre in tema di volo, gli appassionati potranno affacciarsi su uno spazio di 500 metri quadri riservato alla **corsa dei droni**, comandati per l'occasione da piloti professionisti. Qui chi lo vorrà potrà non solo guidarli, ma anche cimentarsi nell'inedito gioco 'Hit the Drones', dove si dovrà provare a colpire (con un fucile al plasma) i droni in volo.

Interessante poi tutta l'area dedicata al rapporto fra **arte e digitale**, con la **mostra d'arte interattiva**: quadri che prendono vita grazie a Bepart, che porterà un assaggio del MAUA (Museo di Arte Urbana Aumentata) e le **installazioni d'arte** a cura di ASKER, tra cui OUCH!!, potranno essere 'esperienziare' da ogni visitatore.



Infine, da segnalare sono le attività di workshop nella zona Experience Lab, dedicate ai più piccoli e organizzate da **DigitusLab**: la prima, **Scopriamo le emozioni con Thymio**, un workshop per i bambini dagli 8 ai 14 anni. Thymio è un piccolo robot educativo che permette di scoprire l'universo della robotica e insegna il linguaggio dei robot.

La seconda, sempre per bambini dagli 8 ai 14 anni, **Blind adventure on the Moon** con Coderbot, sviluppato dall'Università **Bicocca** di Milano, un piccolo veicolo dotato di telecamera, sensori di distanza, un microfono e un altoparlante che può muoversi nello spazio ed emettere suoni e parole.

Attività anche per adulti all'Experience Lab, con **LEGO Serious Play** e due appuntamenti: Riscriviamo il codice sorgente dell'Italia con i mattoncini al Campus Party e La Digital Transformation che vorrei al Campus Party. Questi ultimi a pagamento. Per partecipare basta cliccare **qui** e **qui**.

L'accesso all'area Experience è gratuito, dal 18 luglio alle ore 12:00 fino alle ore 21:00 e 19, 20 e 21 luglio dalle 09:00 alle 21:00.

Per **saltare la fila**, basta registrarsi a questo indirizzo.

Condividi su: [Facebook](#) [Twitter](#) [Reddit](#) [Google+](#)

Dieci alla meno nove

**Il blog di tecnologia e scienza
di
Regolarità e trasparenza nella Scuola**

Per contattare la redazione scrivere a dieciallamenonove@virgilio.it

domenica 18 febbraio 2018

In arrivo la campagna di crowdfunding per CoderBot, il robot per giocare a pensare

Parte il 19 febbraio la campagna di crowdfunding per CoderBot: la raccolta fondi prevede ricompense a favore di chi sostiene il progetto, come il CoderBot stesso e workshop per imparare a programmarlo per le attività in classe

Milano, 12 febbraio 2018 – Sarà in crowdfunding dal 19 febbraio al 26 aprile per migliorare il suo software: è il CoderBot, un robot didattico per le scuole primarie e secondarie frutto di un progetto che unisce **robotica, didattica e innovazione**.

CoderBot è stato "adottato" dall'Università di **Milano-Bicocca** che con questa campagna di crowdfunding intende migliorare 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.

Lo sviluppo del software permetterà di creare una **nuova versione** del CoderBot fortemente personalizzabile.

Il crowdfunding durerà dal **19 febbraio** al **26 aprile 2018** e si svolgerà sulla piattaforma DeRev. L'obiettivo è quello di raccogliere 5.000 euro. Sarà possibile sostenere il progetto con un contributo sulla pagina della campagna all'indirizzo www.derev.com/coderbot.

Per i sostenitori sono previsti diversi tipi di **ricompense** tra cui il CoderBot stesso, workshop formativi per imparare a usarlo e programmarlo. Inoltre, fra le ricompense pensate per le scuole ci sono flotte da quattro a dieci CoderBot che possono essere utilizzate per la didattica interattiva con gruppi numerosi di studenti.

RTS NOTIZIE DALLA SCUOLA



GREEN: UNA RIVISTA DA LEGGERE



articoli su NANOTECHITALY 2010

- 50 giorni all'inizio del NanotechItaly 2010
- Le Università italiane attese al NanotechItaly 2010
- Relatori di prestigio al NanotechItaly 2010
- Gli sponsor di NanotechItaly 2010: Pelliconi Group
- NanotechItaly 2010: call for papers
- Dieci alla meno nove è media partner di NanotechItaly2010
- NanotechItaly2010: appuntamento con l'innovazione tecnologica

Contribuisci a far crescere la divulgazione sulle nanotecnologie

Se lo ritieni utile, puoi scrivere un articolo per questo blog, accogliamo saggi, segnalazioni, notizie, analisi o racconti di chi opera sul nanotech in particolare o sulla scienza in generale.

Scrivi un post in formato . doc, cercando di rimanere entro le 3000 battute e invialo a dieciallamenonove@virgilio.it

Il CoderBot è utilizzato nell'ambito delle attività di ricerca e formazione portate avanti dal **RobotiCCS Lab**, il Laboratorio di Robotica per le Scienze cognitive e sociali del [Dipartimento di Scienze umane per la Formazione "Riccardo Massa"](#) dell'Università di Milano-Bicocca.

Il gruppo che svilupperà il nuovo CoderBot è formato da Edoardo Datteri, ricercatore in Filosofia della scienza, Leonardo Mariani, professore associato di Sistemi di elaborazione delle informazioni, e Roberto Previtera, project manager in ambito informatico ed esperto di robotica.

Il robot è stato pensato come strumento didattico utile a stimolare capacità di ragionamento astratto e soluzione di problemi. «Il nostro obiettivo – spiegano **Edoardo Datteri**, **Leonardo Mariani** e **Roberto Previtera** – è realizzare un robot didattico facile da utilizzare, 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 il ragionamento astratto e il metodo scientifico».

La campagna per il [CoderBot](#) è il primo passo di un progetto di **crowdfunding** più ampio che l'Università di [Milano-Bicocca](#) sta realizzando per mettere a disposizione della propria community nuovi strumenti per sostenere le idee, l'innovazione, la capacità imprenditoriale e la ricerca.

Pubblicato da Aldo Ficara a 11:06



[Home page](#)

[Post più vecchio](#)

Aldo Ficara



Nome:
Aldo Ficara
E-mail:
aldodomenicoficara@alice.it
Siti web:
<http://chiacchieresulnano.blogspot.it>
<http://aldoficara.blogspot.com/>
<http://www.facebook.com/pages/Cle>
<http://www.facebook.com/pages/Div>
<http://www.facebook.com/home.php>

[Crea il tuo badge](#)



Cerca nel blog

Lettori fissi

Archivio blog

- ▼ 2018 (3)
 - ▼ febbraio (1)
 - In arrivo la campagna di crowdfunding per CoderBot...
 - gennaio (2)
- 2017 (34)
- 2016 (7)
- 2015 (19)
- 2014 (25)
- 2013 (31)
- 2012 (29)
- 2011 (142)
- 2010 (390)
- 2009 (31)

Informazioni personali



[Aldo Ficara](#)

[Visualizza il mio profilo completo](#)

[Liquida NANOTECNOLOGIE](#)

CONTATORE VISITE



Comunicati stampa sulle nanotecnologie per "Dieci alla meno nove" da Business Wire

- [Business Wire](#)

[Scambio Link](#)



Video o immagini presenti nel blog hanno indicata la fonte di provenienza, gli stessi sono stati reperiti da Internet a mezzo anche di motori di ricerca e quindi valutati di pubblico dominio, poiché non protetti e facilmente salvabili, reperibili o asportabili e comunque non protetti da copyright. Se i soggetti, proprietari o gli autori avessero qualcosa in contrario alla pubblicazione, non avranno che da

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

TRENDING

Un viaggio appassionante. In valigia entusiasmo, coraggio...



Search...

Cittadini
di TwitterISCRIVITI
AL CANALE
TELEGRAM

HOME

RUBRICHE ▾

VIDEO

REDAZIONE & NETWORK

EVENTI & MATERIALI

LIBRI

CONTATTI



Al via la campagna di crowdfunding per CoderBot, il robot didattico

0

BY REDAZIONE ON 19 FEBBRAIO 2018

NEWS

Si chiama *CoderBot* ed è il robot didattico per le scuole primarie e secondarie nato da un progetto che unisce robotica, didattica e innovazione. *CoderBot* è stato "adottato" dall'Università di [Milano-Bicocca](#) che, attraverso una campagna di crowdfunding attiva fino al 26 aprile, intende migliorare il suo software – in particolare gli aspetti legati a 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 crowdfunding si svolgerà sulla [piattaforma DeRev](#). L'obiettivo è raccogliere 5.000 euro. Per i sostenitori sono previsti diversi tipi di ricompense tra cui il *CoderBot* stesso, workshop formativi per imparare a usarlo e programmarlo. Inoltre, fra i premi pensati per le scuole ci sono flotte da quattro a dieci *CoderBot* che possono essere utilizzate per la didattica interattiva con gruppi numerosi di studenti.

Il *CoderBot* è utilizzato nell'ambito delle attività di ricerca e formazione portate avanti dal RobotiCCS Lab, il laboratorio di robotica per le scienze cognitive e sociali del [Dipartimento di Scienze umane per la formazione](#) [Riccardo Massa](#) dell'Università di [Milano-Bicocca](#). Il gruppo



open fiber

RECENTI POPOLARI TWITTER NEWS

19 FEBBRAIO 2018 0

Al via la campagna di crowdfunding per CoderBot, il robot didattico

19 FEBBRAIO 2018 0

La dimensione pubblica dei social, questa sconosciuta...

19 FEBBRAIO 2018 0

Online il nuovo portale di informazioni Muoversi a Torino

19 FEBBRAIO 2018 0

Rivoli, la Protezione civile attiva il sistema di allerta Nowtice

che svilupperà il nuovo *CoderBot* è formato da Edoardo Datteri, ricercatore in Filosofia della scienza, Leonardo Mariani, professore associato di Sistemi di elaborazione delle informazioni, e Roberto Previtera, project manager in ambito informatico ed esperto di robotica.

Il robot è stato pensato come strumento didattico utile a stimolare capacità di ragionamento astratto e soluzione di problemi. «Il nostro obiettivo – spiegano Edoardo Datteri, Leonardo Mariani e Roberto Previtera – è realizzare un robot didattico facile da utilizzare, 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 il ragionamento astratto e il metodo scientifico».

La campagna per il *CoderBot* è il primo passo di un progetto di crowdfunding più ampio che l'Università di [Milano-Bicocca](#) sta realizzando per mettere a disposizione della propria community nuovi strumenti per sostenere le idee, l'innovazione, la capacità imprenditoriale e la ricerca.



Cittadini di Twitter è distribuito con Licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale](#).

ABOUT AUTHOR



REDAZIONE

La Redazione del Giornale Cittadini di Twitter!



RELATED POSTS

19 FEBBRAIO 2018

0

Online il nuovo portale di info-mobilità Muoversi a Torino

19 FEBBRAIO 2018

0

Rivoli, la Protezione civile attiva il sistema di allerta Nowtice



18 FEBBRAIO 2018

0

Estra sperimenta le potenzialità dei nuovi contatori intelligenti 2.0 Open Meter

LEAVE A REPLY

Your Name



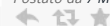
RT @ScuolaSantAnna: Formazione universitaria: metti alla prova le tue capacità al concorso per allievo alla @ScuolaSantAnna, ateneo pubblic...

Postato da 6 Minuti via Twitter for Android



RT @giovannis: Sul blog di Accenti le storie di alcuni giovani che sono andati a vivere da soli grazie al bando per il contributo affitto p...

Postato da 7 Minuti via Twitter for Android



RT @Italia: Palermo in #Sicily in the @guardian hot list for 2018 @PACultura2018 Let's read why: t.co/1ukrWwcuYg @VisitSicilyOP #I...

Postato da 7 Minuti via Twitter for Android



RT @DuomodiMilano: Tanti gli scatti immortali, a testimonianza del Tempo e della Memoria... Protagonista ricorrente è il tempio secolare, f...

Postato da 7 Minuti via Twitter for Android



Segui @Cittadiniditwt su Twitter.



VOI SOGNATE NUOVI TRAGUARDI.
NOI VI AIUTIAMO A RAGGIUNGERLI.
In modo veloce, facile e sicuro,
con Visa contactless.

SCOPRI DI PIÙ



Mikaela Shiffrin
Team Visa

©2018 Visa. All rights reserved



la Repubblica | la Repubblica+ | Mobile | Facebook

L'Espresso | Network

Le Scienze Blog

EDIZIONE ITALIANA DI SCIENTIFIC AMERICAN

SEGUICI



CONTATTI



NOI E I ROBOT di Riccardo Oldani

RICERCA NEL BLOG

Coderbot, crowdfunding all'italiana

22
febbraio
2018



Consiglia

Tweet

G+

La **robotica didattica** cresce a vista d'occhio in Italia. Nelle scuole di tutti i livelli, ma anche per iniziativa di organizzazioni esterne, associazioni, società private che sviluppano attività educative, si moltiplicano le iniziative e gli eventi pensati per insegnare nuove cose ai ragazzi utilizzando robot di vario tipo. Si va da quelli pensati addirittura per i bambini in età prescolare, capaci di introdurre al "coding" e ai principi della programmazione, a kit complessi per gli studenti delle scuole superiori o anche di livello universitario, pensati per un'introduzione completa alla robotica industriale, alla progettazione e alla comprensione delle tecnologie abilitanti per l'industria 4.0.

Migliorare software e controllo

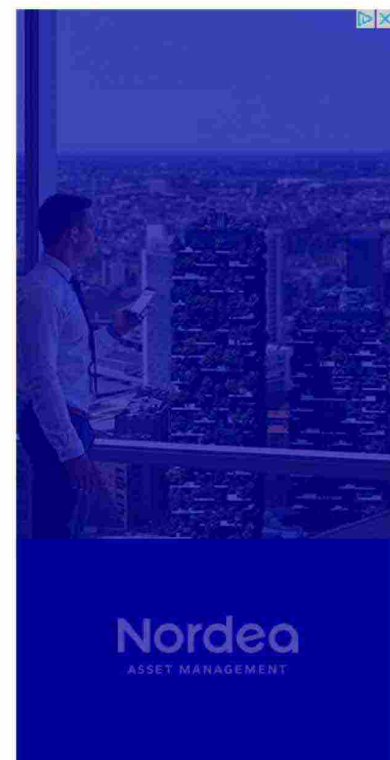
Un'iniziativa molto bella, che ci tengo a segnalare, è quella dell'**Università Milano Bicocca** e, in particolare, del **Robotics Lab**, cioè il **laboratorio di Robotica per le Scienze cognitive e sociali** del dipartimento di Scienze umane per la formazione "Riccardo Massa". In collaborazione con il dipartimento di Informatica, il laboratorio ha sviluppato **CoderBot**, un robot didattico (nella foto sotto) per le scuole primarie e secondarie, che può essere programmato da bambini dai 6 anni in su, frutto di un progetto che unisce robotica, didattica e innovazione.



Ora l'Università **Milano-Bicocca** ha anche lanciato una campagna di crowdfunding con lo scopo di raccogliere fondi per migliorare gli aspetti legati al software di programmazione e controllo, in modo da offrire a scuole, insegnanti, bambini e genitori uno strumento ideale per imparare e divertirsi al tempo stesso.

Il crowdfunding, iniziato lunedì 19 febbraio, dura fino al 26 aprile e ha lo scopo di raccogliere almeno 5.000 euro: chi volesse sostenerlo può farlo dalla pagina della campagna, all'indirizzo www.derev.com/coderbot.

Per i sostenitori sono previsti diversi tipi di ricompense tra cui il CoderBot stesso o workshop formativi per imparare a usarlo e programmarlo. Inoltre, fra le ricompense pensate per le scuole ci sono flotte da quattro a dieci CoderBot che possono essere utilizzate per la didattica interattiva con gruppi numerosi di studenti.



FEED RSS

ARTICOLI COMMENTI

ARTICOLI RECENTI

- Coderbot, crowdfunding all'italiana
- ICub e la ricchezza dell'open source
- Finzione e realtà: da Sophia al Politecnico di Milano
- Dieci anni di ROS, il sistema operativo dei robot
- Un nuovo robot per la didattica

COMMENTI RECENTI

- Luca su Coderbot, crowdfunding all'italiana
- Tullio su Coderbot, crowdfunding all'italiana
- Tullio su ICub e la ricchezza dell'open source

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Quanto è efficace la robotica didattica?

Il gruppo del RobotiCCS Lab che svilupperà il nuovo CoderBot è formato da **Edoardo Datteri**, ricercatore in Filosofia della scienza, **Leonardo Mariani**, professore associato di Sistemi di elaborazione delle informazioni, e **Roberto Previtera**, project manager in ambito informatico ed esperto di robotica. «Il nostro obiettivo – dicono i tre – è realizzare un robot didattico facile da utilizzare, 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 il ragionamento astratto e il metodo scientifico». L'attività di questo gruppo non mi era sconosciuta. In particolare ho avuto occasione in passato di confrontarmi più volte con Edoardo Datteri, ricercatore particolarmente impegnato sul fronte della comprensione dei meccanismi della robotica didattica, metodo che ha una storia relativamente breve e che, per questo, si presenta come un interessantissimo campo di studi per un ricercatore. Datteri si occupa in particolare di filosofia della scienza, di fondamenti dell'intelligenza artificiale e delle scienze cognitive e di metodi simulativi in robotica cognitiva e bionica. In un incontro del novembre scorso lo avevo incontrato spinto da un quesito: dato che si parla sempre di più dell'impiego dei robot nell'insegnamento a scuola, anche con bambini piccoli, esistono studi che ne abbiano studiato l'efficacia? Mi è capitato più volte in passato di sentire docenti entusiasti e anche allievi contenti di aver seguito un'attività di robotica educativa, ma in quale modo in effetti gli automi si rivelano efficaci?

Tanti approcci diversi

«In effetti – mi ha spiegato Datteri – è molto complesso ideare e condurre studi che possano dare una risposta risolutiva a un quesito di questo tipo. Il compito non è semplice, perché bisogna dapprima costruire un metodo dell'indagine in grado di fornire risposte sia di tipo quantitativo che qualitativo e questo si può fare soltanto collaborando con varie figure, come psicologi e pedagogisti. Una volta messo a punto il metodo occorre applicarlo a un campione significativo di studenti, andare nelle scuole, seguire i corsi di robotica didattica. E se qualcosa non funziona nel metodo o nell'esperimento bisogna aspettare l'anno scolastico successivo per ripeterlo». Anche perché ogni insegnante ha il suo approccio, che può influire molto sull'efficacia dello strumento didattico. «Per esempio – spiega Datteri – ci sono insegnanti che adottano un approccio prestazionale: propongono ai ragazzi di sviluppare un progetto, magari per un partecipare a un contest o a un concorso, gli dicono che cosa devono fare e controllano l'esecuzione. Il rischio, in questo caso, è che l'insegnante si sostituisca allo studente, diventi lui il protagonista del progetto. In altre situazioni abbiamo notato un approccio più riflessivo, in cui l'insegnante fa un passo indietro e si preoccupa soprattutto che l'allievo capisca che cosa deve fare, senza mettere al centro l'obiettivo della realizzazione finale. Ci sono insegnanti che adottano un metodo frontale di insegnamento, anche lavorando con i robot, altri che prediligono un approccio più laboratoriale». In tutto questo diventa difficile trovare un modo uniforme e univoco di misurare i cambiamenti determinati dallo strumento robot nelle modalità insegnamento e di apprendimento.

Un'indagine importante

Perché è importante fare studi come quelli del RobotiCCS Lab? «Possiamo anche essere concordi, a livello intuitivo, nel dire che i robot svolgano un ruolo di motivatori per bambini, li spingono a seguire con più entusiasmo le lezioni, a essere più attenti e a partecipare di più. Ma la domanda che ci poniamo noi è: ci sono effettivamente dei miglioramenti nella capacità di apprendimento dei bambini legati all'impiego dei robot? Sono misurabili e quantificabili? E se si possono misurare qual è esattamente il ruolo dei robot? È semplicemente quello di mediare tra l'insegnante e l'allievo oppure è qualcosa di più?». Insomma, l'ambizione è capire se il robot funzioni bene nella didattica soltanto perché è "di moda", perché piace ai bambini e ne cattura l'attenzione, oppure perché dà un contributo di tipo diverso, magari stimolando i processi cognitivi in modo diverso e più efficace rispetto ad altri strumenti didattici. Secondo alcuni, per esempio, il robot spingerebbe i ragazzi a ragionare in modo progettuale, a prefigurarsi un effetto finale "lontano", non immediato, che si può raggiungere soltanto combinando tra loro in modo pianificato diverse attività. Li aiuterebbe, insomma, a sviluppare una capacità di pensiero complesso, logico, organizzato.

Finora però, mi ha spiegato Datteri, non sono stati condotti molti studi su questo tema e nessuno ha fornito risposte risolutive. In altre parole, si intuisce che i robot svolgano un ruolo nell'insegnamento, ma ancora non è chiaro quale. In alcuni casi, per esempio si è visto che il loro utilizzo migliorerebbe quelli che gli studiosi definiscono skill metacognitivi, cioè la capacità, a progetto concluso, di ricostruire i ragionamenti fatti per arrivare al risultato (la costruzione e programmazione del robot) e di capire pertanto il percorso intrapreso in modo tale da poterlo ripetere. In altri studi è emerso che siano soprattutto le ragazze a trarre giovamento dall'impiego dei robot nelle attività didattiche o, in altri ancora, sono stati riscontrati miglioramenti nelle capacità di apprendimento in una fascia "media" di studenti, senza particolari effetti, invece, sui primi o sugli ultimi della classe. Insomma, dare una piccola mano a Coderbot o, quanto meno, interessarsi allo sviluppo e ai metodi della robotica cognitiva, può essere importante. Se non per noi, sicuramente per i nostri figli e per le generazioni future.

Condividi:

Scritto in *Varie* | 2 Commenti »[Tullio su ICub e la ricchezza dell'open source](#)[Tullio su ICub e la ricchezza dell'open source](#)**BLOGROLL**[WordPress.com](#)[WordPress.org](#)**VECCHI ARTICOLI****ARCHIVI**[febbraio 2018](#)[gennaio 2018](#)[novembre 2017](#)[settembre 2017](#)[agosto 2017](#)[giugno 2017](#)[maggio 2017](#)[aprile 2017](#)[marzo 2017](#)[febbraio 2017](#)[gennaio 2017](#)[dicembre 2016](#)[novembre 2016](#)[ottobre 2016](#)[settembre 2016](#)[agosto 2016](#)[luglio 2016](#)[giugno 2016](#)[maggio 2016](#)[aprile 2016](#)[marzo 2016](#)[febbraio 2016](#)[gennaio 2016](#)[dicembre 2015](#)[novembre 2015](#)**CATEGORIE**[Armi robotiche](#)[cobot](#)[Economia](#)[Esoscheletri](#)[Guida autonoma](#)[intelligenza artificiale](#)[Interazione uomo-robot](#)[Libri](#)[Machine learning](#)[Personaggi](#)[Ricerca in robotica](#)[Robot assistenti](#)[Robot per la salute](#)[Robot umanoidi](#)[Robotica bioispirata](#)[Robotica dello sviluppo](#)[Robotica Educativa](#)[Robotica indossabile](#)

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

LOGIN

REGISTRATI



NEWS ▾

EVENTI

WHITE PAPERS

RIVISTA DATA MANAGER ▾

IT TOP100

#WECHANGEIT

NEWSLETTER

PUBBLICITÀ E SERVIZI ▾

CANALE ICT

Q

BREAKING NEWS

IDC Mobiz: il lavoro del futuro tra mobilità e tecnologie emergenti !

Pneumatici fuori uso, da rifiuto a risorsa !

Experience e usabilità, l'interfaccia della

L'Area Experience a Campus Party: il parco di divertimenti digitale è qui



SEGUICI SU



TROVA ARTICOLI

cerca qui

CERCA



ULTIME DAL MONDO STARTUP

di Redazione Data Manager Online · 11 luglio 2018

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.



Accesso libero a oltre 100 postazioni di gioco, simulatori, caccia ai droni, arte e workshop per bambini



Un parco dei divertimenti digitale. Più di **100 postazioni** di gioco per provare liberamente i videogame di maggior successo. Un'area interamente dedicata alla realtà virtuale. Una mostra interattiva che permetterà ai visitatori di immergersi in alcune installazioni. Droni da corsa e sfide folli con i robot-volanti. E poi workshop di ogni genere, anche per i più piccoli.

È quanto troveranno i visitatori nell'**Area Experience dal 18 al 21 luglio di Campus Party, l'evento organizzato in collaborazione con Regione Lombardia**, che porterà a Milano il meglio della creatività e dell'innovazione digitale e che si svolgerà nei padiglioni di Rho Fiera.

Ci si potrà immergere nell'**area gaming**, dove vi saranno postazioni di gioco free-to-play, allestite in collaborazione con **ASUS ROG** (Republic of Gamers); si potranno provare i titoli del mondo **eSport**, da League of Legends a Fortnite, da Rainbow 6 a Rocket League. Per l'occasione, ci sarà anche una postazione speciale, con la configurazione più potente a cui oggi può accedere un giocatore (Desktop PBA Extreme con schermo LCD PG27UQ), per giocare a **Destiny 2**. Saranno anche disponibili postazioni **Nintendo Switch**, per giocare a Zelda Breath of the Wild e l'immane Mario.

Sempre parlando di videogame vi saranno anche l'**area Indie**, totalmente dedicata ai migliori videogiochi indipendenti italiani, e un'**area retrogaming**, con cabinati in stile sala giochi e postazioni che raccontano la storia del medium.

Nell'area dedicata alla **realtà virtuale** sarà poi possibile vivere in prima persona tutta l'adrenalina e le emozioni degli sport estremi si potrà sedere alla guida del simulatore Toro Rosso di Red Bull, manovrare la Nave Bergamini con il simulatore di plancia della Marina Militare, provare il brivido della camminata ad alta quota o un'esperienza immersiva di volo.

Sempre in tema di volo, gli appassionati potranno affacciarsi su uno spazio di 500 metri quadri riservato alla **corsa dei droni**, comandati per l'occasione da piloti professionisti. Qui chi lo vorrà potrà non solo guidarli, ma anche cimentarsi nell'inedito gioco 'Hit the Drones', dove si dovrà provare a colpire (con un fucile al plasma) i droni in volo.

Interessante poi tutta l'area dedicata al rapporto fra **arte e digitale**, con la **mostra d'arte interattiva**: quadri che prendono vita grazie a Bepart, che porterà un assaggio del MAUA (Museo di Arte Urbana Aumentata) e le **installazioni d'arte** a cura di ASKER, tra cui **OUCH!!**, potranno essere 'esperienziare' da ogni visitatore.

Infine, da segnalare sono le attività di workshop nella zona Experience Lab, dedicate ai più piccoli e organizzate da **DigitusLab**: la prima, **Scopriamo le emozioni con Thymio**, un workshop per i bambini dagli 8 ai 14 anni. Thymio è un piccolo robot educativo che permette di scoprire l'universo della robotica e insegna il linguaggio dei robot.

La seconda, sempre per bambini dagli 8 ai 14 anni, **Blind adventure on the Moon** con Coderbot, sviluppato dall'Università Bicocca di Milano, un piccolo veicolo dotato di telecamera, sensori di distanza, un microfono e un altoparlante che può muoversi nello spazio ed emettere suoni e parole.

Attività anche per adulti all'Experience Lab, con **LEGO Serious Play** e due appuntamenti: Riscriviamo il codice sorgente dell'Italia con i mattoncini al Campus Party e La Digital Transformation che vorrei al Campus Party. Questi ultimi a pagamento. Per partecipare basta cliccare [qui](#) e [qui](#).

L'accesso all'area Experience è gratuito, dal 18 luglio alle ore 12:00 fino alle ore 21:00 e 19, 20 e 21 luglio dalle 09:00 alle 21:00.

Per [saltare la fila](#), basta registrarsi a questo indirizzo.



Greentown Labs e Schneider Electric lanciano Greentown Labs Bold Idea Challenge

13 GIUGNO 2018



Tre nuovi progetti si incorporano dal C-Lab di Samsung Electronics e diventano startup

7 GIUGNO 2018



Il modello cinese alla conquista del mondo

17 MAGGIO 2018

[MORE ARTICLES](#)

QUALCHE OFF-TOPIC



Leucemia mieloide, si potrà predire con anni di anticipo

11 LUGLIO 2018



Il Gruppo Volkswagen intensifica l'impegno per la mobilità elettrica in Cina

11 LUGLIO 2018



Memoria record, trovati 8 italiani che ricordano tutto

11 LUGLIO 2018

[MORE ARTICLES](#)



Sostieni CoderBot, il robot didattico per la scuola

Publicato in [Mamma Poppins](#)



È piccolo, mobile, dotato di telecamera e potrebbe diventare il migliore amico di tanti piccoli studenti. Il suo nome è **CoderBot**, un robot didattico per le scuole primarie e secondarie, pensato come strumento utile all'apprendimento di diverse discipline, dalla matematica alla geometria, dalla fisica alla geografia.

“Adottato” dall’Università di [Milano-Bicocca](#), **CoderBot** è oggi al centro di una **campagna di crowdfunding** che intende raccogliere fondi per migliorare gli aspetti legati al software di programmazione e controllo e creare una nuova versione del robot fortemente personalizzabile.

Il crowdfunding durerà fino al 26 aprile 2018 e si svolgerà sulla piattaforma DeRev e l'obiettivo è quello di raccogliere **5.000 euro**.

Per i sostenitori sono previsti diversi tipi di ricompense tra cui il **CoderBot** stesso o workshop formativi per imparare a usarlo e


**VIA BOCCACCIO 43
MILANO**
WWW.SMILEMILANO.IT

Eventi in agenda

- FEB 24** **Nasa, a human adventure: la mostra a Milano**
- FEB 24** **Open Day Smile Milano, Bilingual Nursery & English Preschool, Milano 24 febbraio**
- FEB 24** **Laboratorio green al Kikolle Lab - flower design**
- FEB 24** **Hoepli for Kids: rassegna per bambini dedicata alle storie dal mondo**
- FEB 24** **Da forma nasce cosa, laboratorio a cura de I LUDOSOFICI**
- FEB 24** **Vacanze studio in UK: incontro informativo da Open Minds**

programmarlo.



tuttoMILANO MAMMAPOPPINS

Tutti i giovedì su TuttoMilano (La Repubblica) Giovanna Canzi firma con Milanoperibambini la rubrica Mamma Poppins

[f Share](#) [Tweet](#)[Avanti →](#)

Info, pubblicità e contatti

[milano per i bambini](#)[pubblicità](#)[Il tuo sito web](#)[contatti](#)[newsletter](#)[press](#)[siti amici](#)[Cookie Policy](#)

ultimi inserimenti

Sostieni CoderBot, il robot didattico per la scuola

Cos'è la felicità? E, soprattutto, come si impara a essere felici?

Adolescenti: educazione alle emozioni e ai sentimenti

Domenica in famiglia: non perdetevi il primo Family Brunch di NH Hotel

Newsletter

Indirizzo email:

Nome:

Cognome:

☐ Privacy

Acconsento al trattamento dei miei dati personali (decreto legislativo 196 del 30/Giugno/2003)

[Iscriviti](#)

Milano per i bambini di Marcella Marraro P.IVA 01873080996

[Cookie Policy](#)



Menu



EVENTI

Lega Nerd

L'Area Experience a Campus Party: il parco di divertimenti digitale è qui



NewsBot



3 /



Un parco dei divertimenti digitale. Più di **100 postazioni** di gioco per provare liberamente i videogame di maggior successo. Un'area interamente dedicata alla realtà virtuale. Una mostra interattiva che permetterà ai visitatori di immergersi in alcune installazioni. Droni da corsa e sfide folli con i robot-volanti. E poi workshop di ogni genere, anche per i più piccoli.

È quanto troveranno i visitatori nell'**Area Experience dal 18 al 21 luglio di Campus Party, l'evento organizzato in collaborazione con Regione Lombardia**, che porterà a Milano il meglio della creatività e dell'innovazione digitale e che si svolgerà nei padiglioni di Rho Fiera.

Ci si potrà immergere nell'**area gaming**, dove vi saranno postazioni di gioco free-to-play, allestite in collaborazione con **ASUS ROG** (Republic of Gamers); si potranno provare i titoli del mondo **eSport**, da League of Legends a Fortnite, da Rainbow 6 a Rocket League. Per l'occasione, ci sarà anche una postazione speciale, con la configurazione più potente a cui oggi può accedere un giocatore (Desktop PBA Extreme con schermo LCD PG27UQ), per giocare a **Destiny 2**. Saranno anche disponibili postazioni **Nintendo Switch**, per giocare a Zelda Breath of the Wild e l'immane Mario.

Sempre parlando di videogame vi saranno anche l'**area Indie**, totalmente dedicata ai migliori videogiochi indipendenti italiani, e un'**area retrogaming**, con cabinati in stile sala giochi e postazioni che raccontano la storia del medium.

Nell'area dedicata alla **realtà virtuale** sarà poi possibile vivere in prima persona tutta



l'adrenalina e le emozioni degli sport estremi si potrà sedere alla guida del simulatore Toro Rosso di Red Bull, manovrare la Nave Bergamini con il simulatore di plancia della Marina Militare, provare il brivido della camminata ad alta quota o un'esperienza immersiva di volo.

Sempre in tema di volo, gli appassionati potranno affacciarsi su uno spazio di 500 metri quadri riservato alla **corsa dei droni**, comandati per l'occasione da piloti professionisti. Qui chi lo vorrà potrà non solo guidarli, ma anche cimentarsi nell'inedito gioco 'Hit the Drones', dove si dovrà provare a colpire (con un fucile al plasma) i droni in volo.

Interessante poi tutta l'area dedicata al rapporto fra **arte e digitale**, con la mostra d'arte interattiva: quadri che prendono vita grazie a Bepart, che porterà un assaggio del MAUA (Museo di Arte Urbana Aumentata) e le installazioni d'arte a cura di ASKER, tra cui **OUCH!!**, potranno essere 'esperienziare' da ogni visitatore.

Infine, da segnalare sono le attività di workshop nella zona Experience Lab, dedicate ai più piccoli e organizzate da **DigitusLab**: la prima, **Scopriamo le emozioni con Thymio**, un workshop per i bambini dagli 8 ai 14 anni. Thymio è un piccolo robot educativo che permette di scoprire l'universo della robotica e insegna il linguaggio dei robot.

La seconda, sempre per bambini dagli 8 ai 14 anni, **Blind adventure on the Moon** con Coderbot, sviluppato dall'Università Bicocca di Milano, un piccolo veicolo dotato di telecamera, sensori di distanza, un microfono e un altoparlante che può muoversi nello spazio ed emettere suoni e parole.

Attività anche per adulti all'Experience Lab, con **LEGO® Serious Play®** e due appuntamenti: Riscriviamo il codice sorgente dell'Italia con i mattoncini al Campus Party e La Digital Transformation che vorrei al Campus Party. Questi ultimi a pagamento. Per partecipare basta cliccare [qui](#) e [qui](#).

L'accesso all'area Experience è gratuito, dal 18 luglio alle ore 12:00 fino alle ore 21:00 e 19, 20 e 21 luglio dalle 09:00 alle 21:00.

Per [saltare la fila](#), basta registrarsi a questo indirizzo.





NewsBot

"I think you know what the problem is just as well as I do." Omniscient NewsBot



2639

Aree Tematiche

Eventi Internet Tecnologie VR

Tag

Campus Party CPIT2 DigitusLab Lego milano realtà virtuale retrogaming Thymio

 giovedì 12 luglio 2018 - 12:31

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.



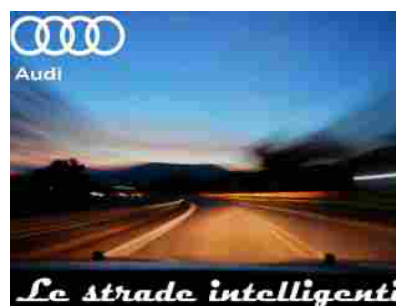
28/02/2018

CoderBot: parte il crowdfunding per il robot a portata di bambino



Si chiama CoderBot, ed è un piccolo robot didattico pensato per le scuole primarie e secondarie; fatto di legno e non molto più grande di una cartone del latte, il suo obiettivo è aiutare i ragazzi a familiarizzare con le tecnologie robotiche permettendo loro di imparare giocando. E non solo la robotica: infatti per poter fornire istruzioni al robottino è necessario identificare bene il problema e formularlo correttamente, perciò il lavoro con Coder-bot può aiutare l'apprendimento in senso molto più ampio.

Ne parliamo perché l'Università Bicocca ha appena adottato CoderBot - nato dall'idea



Le strade intelligenti
Ci sono tanti modi di essere intelligenza artificiale

[SCOPRI DI PIÙ >](#)

Fintech: come la Rete sta rivoluzionando i servizi finanziari

[SCOPRI DI PIÙ >](#)

ULTIMI PODCAST DI RADIO24

FOCUS ECONOMIA

Brexit, scontro sull'Irlanda - Inflazione in...

28/02/2018



di un papà intraprendente - e lanciato una campagna di crowdfunding per raccogliere fondi con cui sviluppare una nuova versione del piccolo robot; soprattutto una nuova interfaccia di programmazione, più semplice e davvero a portata di bambino. Con Edoardo Datteri, ricercatore presso Dipartimento di Scienze umane per la Formazione "Riccardo Massa" - Università di Milano [Bicocca](#).

PUNTATA PRECEDENTE



Nano particelle per battere il tumore: le ha sviluppate l'IIT e imitano i globuli rossi

27/02/2018

[VEDI ALTRE PUNTATE >](#)

SMART CITY, LA CITTÀ INTELLIGENTE
CoderBot: parte il crowdfunding per il robot a portata...

28/02/2018



LA VERSIONE DI OSCAR
La fine annunciata del diesel

28/02/2018



TUTTI CONVOCATI
Stop Uefa al Var

28/02/2018



EFFETTO MONDO
Trasmissione del 28 febbraio 2018

28/02/2018



[ASCOLTA ALTRE PUNTATE >](#)

DAI SOCIAL

13 minuti fa
[@EURANETPLUS](#)

#NorthernIreland will be main issue in final round of #Brexit negotiation. We spoke to @danutahuebner and... <https://t.co/ejgYrhenal>

[Reply](#) [Retweet](#) [Favorite](#)

16 minuti fa
[@EURANETPLUS](#)

RT @EuranetplusDE: Ein #Diesel #Fahrverbot ist möglich. Über den Sinn und Unsinn dieser juristischen Entscheidung wird kontrovers diskutiert...

[Reply](#) [Retweet](#) [Favorite](#)

17 minuti fa
[@EURANETPLUS](#)

RT @EuranetPlus_RO: Ministrul pentru Afaceri Europene, @negrescuvictor: #România va contribui activ la discuțiile privind viitorul proiectu...

[Reply](#) [Retweet](#) [Favorite](#)



Scrivi un commento...

Cultura Rho Fiera Milano Rho

Campus Party 2018, parco di divertimenti digitale

Da mercoledì 18 luglio a sabato 21 luglio 2018

Ore 12:00, 09:00



Un parco dei divertimenti digitale. Più di 100 postazioni di gioco per provare liberamente i videogame di maggior successo. Un'area interamente dedicata alla realtà virtuale. Una mostra interattiva che permette ai visitatori di immergersi in alcune installazioni. Droni da corsa e sfide folli con i robot-volanti. E poi workshop di ogni genere, anche dedicati ai bambini.

Questi gli ingredienti di **Campus Party**, l'evento organizzato in collaborazione con Regione Lombardia che porta a Milano il meglio della creatività e dell'innovazione digitale. L'appuntamento è da mercoledì 18 a sabato 21 luglio 2018 nei padiglioni di Rho Fiera.

Per quattro giorni ci si può immergere nell'area gaming, con postazioni di gioco free-to-play, allestite in collaborazione con Asus Rog (Republic of Gamers), e si possono provare i titoli del mondo eSport, da League of Legends a Fortnite, da Rainbow 6 a Rocket League. Per l'occasione, è anche prevista una postazione speciale, con la configurazione più potente a cui oggi può accedere un giocatore (Desktop Pba Extreme con schermo LCD PG27UQ), per giocare a Destiny 2. Disponibili inoltre postazioni Nintendo Switch, per giocare a Zelda Breath of the Wild e l'immane Mario.

Sempre parlando di videogame Campus Party ospita anche l'area indie, totalmente dedicata ai migliori videogiochi indipendenti italiani, e un'area retrogaming, con cabinati in stile sala giochi e postazioni che raccontano la storia del medium.

Nell'area dedicata alla realtà virtuale è poi possibile vivere in prima persona tutta l'adrenalina e le emozioni degli sport estremi, ad esempio sedendosi alla guida del simulatore Toro Rosso di Red Bull, manovrando la Nave Bergamini con il simulatore di plancia della Marina Militare, provandosi il brivido della camminata ad alta quota o un'esperienza immersiva di volo.

Sempre in tema di volo, gli appassionati hanno l'opportunità di affacciarsi su uno spazio di 500 metri quadri riservato alla corsa dei droni, comandati da piloti professionisti. Qui chi lo desidera può non solo guidarli, ma anche cimentarsi nell'inedito gioco Hit the Drones, dove si deve provare a colpire (con un fucile al plasma) i droni in volo.

Interessante poi tutta l'area dedicata al rapporto fra arte e digitale, con la mostra d'arte interattiva: quadri che prendono vita grazie a Bepart, che porterà un assaggio del Maua (Museo di Arte Urbana Aumentata) di Milano e le installazioni d'arte a cura di Asker possono essere esperienziali da ogni visitatore.

Infine, da segnalare sono le attività di workshop nella zona Experience Lab, dedicate ai bambini e organizzate da DigitusLab: la prima, Scopiamo le emozioni con Thymio, è dedicata ai bambini dagli 8 ai 14 anni (Thymio è un piccolo robot educativo che permette di scoprire l'universo della robotica e insegna il linguaggio dei robot); la seconda, sempre per bambini dagli 8 ai 14 anni, è Blind adventure on the Moon con Coderbot, sviluppato dall'Università Bicocca di Milano, un piccolo veicolo dotato di telecamera, sensori di distanza, un microfono e un altoparlante che può muoversi nello spazio ed emettere suoni e parole.

Attività anche per adulti all'Experience Lab, con Lego® Serious Play® e due appuntamenti: [Riscriviamo il codice sorgente dell'Italia con i mattoncini al Campus Party](#) e [La Digital Transformation che vorrei al Campus Party](#) (questi ultimi sono eventi a pagamento: per info e iscrizione cliccare sui rispettivi link).

L'accesso all'area Experience è gratuito nei seguenti orari: mercoledì 18 dalle 12.00 alle 12.00; giovedì 19, venerdì 20 e sabato 21 luglio dalle 9.00 alle 21.00. Per info: italia.campusparty.org.

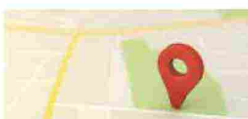
Calendario

Date, orari e biglietti



LUGLIO 2018						
D	L	M	M	G	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Clicca sul giorno per info su orari e biglietti



Maggiori informazioni sul luogo
Fiera Milano Rho



REGISTRATI ALLE NEWSLETTER

Vuoi essere sempre aggiornato su tutti gli eventi della tua città e provincia? Registrati. È semplice e gratuito.

scrivi qui il tuo indirizzo email

REGISTRATI

Informativa: questo sito o gli strumenti terzi da questo utilizzati si avvalgono di cookie necessari al funzionamento ed utili alle finalità illustrate nella cookie policy. Se vuoi saperne di più o negare il consenso a tutti o ad alcuni cookie, consulta la [cookie policy](#). Chiudendo questo banner, scorrendo questa pagina, cliccando su un link o proseguendo la navigazione in altra maniera, acconsenti all'uso dei cookie.



Studentville > Altro > Campus Party: l'Area Experience è un parco giochi digitale



di [Marika Luongo](#) | 12 luglio 2018

Campus Party: i divertimenti dell'Area Experience

Dal 18 al 22 Luglio la Fiera Milano Rho ospiterà il **Campus Party**, Festival internazionale dedicato all'innovazione e alla tecnologia. Il programma prevede complessivamente 450 ore di contenuti da sviluppare in tre aree diverse: Arena, Experience e Village. L'**Arena** costituirà lo spazio principale del Festival con numerosi palchi e aree workshop, nell'**Area Village** sarà organizzato un grande campeggio che ospiterà ben quattromila campuseros, mentre nell'**Area Experience** ad ingresso gratuito si materializzerà un grande parco giochi digitale con più di cento postazioni da provare liberamente. Ecco tutte le attività in cui vi potrete sbizzarrire!

Leggi anche:

- [Campus Party 2018: programma ed eventi;](#)
- [Campus Party 2018: programma, biglietti e come arrivare;](#)
- [Campus Party: biglietti gratis con l'iniziativa Installa la tua Tenda;](#)
- [Campus Party: tutti i vip presenti.](#)



TI POTREBBE INTERESSARE

APPUNTI

ARTICOLI



STUDIARE

Il prisma retto e regolare



STUDIARE

Come fare gli auguri in francese: esempi



STUDIARE



Tangente e cotangente:
problema svolto



STUDIARE
Apuleio: vita e opere

Area Experience: Area Gaming, Retrogaming e Indie

Nell'**Area Gaming** saranno a disposizione postazioni di gioco free-to-play, allestite in collaborazione con ASUS ROG (Republic of Gamers), i cui ci si potrà cimentare con i migliori giochi competitivi dell'eSport, tra cui League of Legends, Fortnite, Rainbow 6 e Rocket League. Ci si potrà cimentare con postazioni Nintendo Switch per giocare a Zelda Breath of the Wild e Mario Bros. L'**Area Retrogaming** darà la possibilità di sfruttare cabinati in stile sala giochi per immergersi in atmosfere anni Ottanta e Novanta, mentre quella **Indie** sarà dedicata ai migliori videogiochi indipendenti italiani.

Leggi anche:

- [Gaming e Retrogaming al Campus Party: tutti i dettagli](#)

Area Experience: Realtà Virtuale e Droni

Nello spazio riservato alla **Realtà Virtuale** i visitatori potranno vivere in prima persona avventure ad alto tasso di adrenalina: si potrà guidare il simulatore Toro Rosso di Red Bull, manovrare la Nave Bergamini con il simulatore di plancia della Marina Militare, fare camminate ad alta quota o provare un'esperienza immersiva di volo. Ci sarà anche un'area dedicata agli appassionati di **Droni**: si tratta di uno spazio di 500 metri quadri riservato alla corsa di droni comandati da piloti professionisti. Per l'occasione si potrà provare il gioco 'Hit the Drones' che consiste nel colpire i droni in volo con un fucile al plasma.

Area Experience: Attività di Workshop

Nella zona **Experience Lab** sarà installata un'area dedicata ai workshop per i **bambini dagli 8 ai 14 anni**. Il primo laboratorio prende il nome di 'Scopriamo le emozioni con

Thymio': Thymio è un piccolo robot educativo che permetterà di scoprire l'universo della robotica ai piccoli. Il secondo è 'Blind adventure on the Moon con Coderbot', sviluppato dall'Università [Bicocca](#) di Milano: si tratta di un piccolo veicolo dotato di telecamera, sensori di distanza, un microfono e un altoparlante che può muoversi nello spazio ed emettere suoni e parole.

TI POTREBBE INTERESSARE



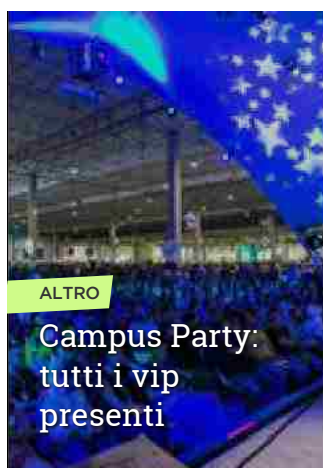
ALTRO

In Bocca al Lupo:
perché si dice e
origine



ALTRO

Flirtare: cosa
vuol dire e come
fare



ALTRO

Campus Party:
tutti i vip
presenti



ALTRO

Perché
Wikipedia è
oscurata?
Ragioni del
blocco

SPECIALI

Prima Prova Maturità 2018
Seconda Prova Maturità 2018
Terza Prova Maturità 2018
Esame Orale
Calcolo Voto di Maturità

CORSI DI STUDIO

Università
Maturità
Scuole superiori
Scuole Medie

STUDENTVILLE

Contatti
Pubblicità
Note legali
Privacy Policy
Cookie Policy

STUDENTVILLE

Canale di HTML.it, periodico telematico reg. Tri. Roma n. 309/2008 - ©1997-2018 Triboo Media
P.IVA 06933670967

Un CoderBot tutto da scoprire: appuntamento con il robot per la didattica interattiva dell'Università di Milano-Bicocca

Coderbot vi aspetta a La Feltrinelli di Piazza Piemonte domenica 11 marzo

A cura di **Filomena Fotia** 8 marzo 2018 - 12:12

 Mi piace 523 mila



Coderbot, il robot per la didattica interattiva dell'Università di Milano-Bicocca, vi aspetta a La Feltrinelli di Piazza Piemonte, domenica 11 marzo, dalle 11 alle 13, per un laboratorio alla scoperta delle sue funzioni, tra **gioco** e **informatica**.

Il piccolo robot può essere facilmente programmato dai bambini. Ha una telecamera, sensori di distanza, microfono e altoparlante. Si muove e può parlare.

Bambini dai cinque anni in su, ragazzi e famiglie possono partecipare inviando una mail a eventi.milano1@lafeltrinelli.it

A cura di **Filomena Fotia**

🕒 12:12 08.03.18

ARTICOLI CORRELATI

ALTRO DALL'AUTORE



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Informativa:

Questo sito o gli strumenti terzi da questo utilizzati si avvalgono di cookie necessari al funzionamento ed utili alle finalità illustrate nella cookie policy. Chiudendo questo banner, scorrendo questa pagina, cliccando su un link o proseguendo la navigazione in altra maniera, acconsenti all'uso dei cookie.

Ok

Cookie policy

HOME

PERSONALE

PRECARIATO

FORMAZIONE

CONCORSO DS

MOBILITÀ 2018

ARCHIVIO

**100** ALLA
MATURITÀPARTECIPA
ANCHE TU!**INSEGNAMENTO EFFICACE
E METODOLOGIE ATTIVE**UNITÀ FORMATIVA
DI 25 ORE

Home > Attualità > Competenze digitali e logico-matematiche, migliorano grazie al coding e alla robotica educativa

ATTUALITÀ

Competenze digitali e logico-matematiche, migliorano grazie al coding e alla robotica educativa

Di **Dino Galuppi** - 14/07/2018

CONDIVIDI



Ingegneria delle App

Sei pronto per cambiare il tuo Futuro? Laurea in Ingegneria delle App consorziouniversitario.com



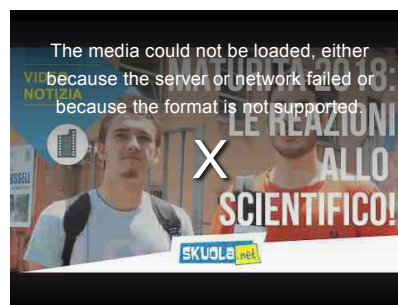
Potenziare le abilità cognitive dei giovani, in particolare quelle digitali e logico-matematiche, grazie allo studio del coding e della robotica: sono gli obiettivi del progetto **Code4Grow** promosso dalla Multinazionale SAP in collaborazione con l'associazione Yunik che ha portato lo studio di queste tematiche innovative nelle scuole primarie e secondarie di primo grado.

Grazie anche alla collaborazione con il Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione dell'Università degli Studi **Bicocca**, al progetto hanno aderito 198 studenti di 11 classi e 5 istituti: le scuole primarie IC Vittorio Locchi (Milano), Guglielmo Marconi (Senago), Papa Giovanni (Magenta) e F.lli Cervi (Magenta) e la scuola secondaria IV Giugno 1859 (Magenta), hanno potuto partecipare a degli interessanti laboratori di Robotica educativa tramite dei percorsi di apprendimento sviluppati su tre incontri per classe della durata di due ore ciascuno differenziati per tipologia di classe.

Gli studenti finora coinvolti

Ad esempio, le classi II degli istituti primari hanno avuto l'opportunità di osservare un robot per la prima volta e di formulare ipotesi sui suoi movimenti, mentre le classi IV e V

Cerca



Guida alla prova preselettiva concorso DS



I PROSSIMI WEBINAR DI LUGLIO

- **Le figure di coordinamento: competenze professionali in campo** – dal 17 luglio
- **Spunti e modalità operative per l'accoglienza** – dal 17 luglio
- **Giochi psicologici in classe** – dal 19 luglio

TUTTI 10 IN PAGELLA 2018

hanno ricevuto le basi di programmazione e informazioni sulle componenti principali di un robot: i blocchi motore, i blocchi loop e il meccanismo decisionale. Un percorso più strutturato è stato previsto invece, per le classi secondarie dove oltre a ricevere insegnamenti sui fondamenti della programmazione, hanno effettivamente programmato e fatto muovere il robot grazie ad un'interfaccia semplificata.

**LA TECNICA DELLA SCUOLA È ENTE ACCREDITATO DAL MIUR
PER LA FORMAZIONE DEGLI INSEGNANTI**

Molto interessante è stata l'interazione degli studenti durante i laboratori con **CoderBot**, un robot creato per la didattica che può essere programmato da bambini dai 6 anni in poi attraverso una facile interfaccia applicativa.

Il piccolo robot, grazie alla telecamera, ai sensori di distanza microfono ed altoparlanti è in grado di muoversi, emettere suoni e parole riconoscendo oggetti e volti.

In alcune classi è stato utilizzato anche Lego Mindstorms EV3, un robot sviluppato appositamente per l'utilizzo a fini didattici che permette di ideare, progettare, assemblare e programmare robot educativi.

Gli obiettivi del progetto

Il progetto Code4Grow è "nato con l'obiettivo di contrastare la carenza educativa, sviluppare le competenze logico matematiche, digitali e computazionali degli alunni, potenziare le loro abilità cognitive, di lavorare in gruppo, di porre e risolvere problemi" ha dichiarato in una nota Barbara Gianni, presidente di Yunik.

Il progetto ha dimostrato, quindi, che i robot, se utilizzati in modo consapevole dall'insegnante, possono costituire un valido strumento per promuovere l'apprendimento di abilità e competenze di vario tipo, da quelle tecnico-scientifiche a quelle di ragionamento astratto alle soft skills.

Capacità ed opportunità confermate anche dai responsabili di SAP Italia: "Questi laboratori hanno permesso di esercitare il pensiero logico, di lavorare sulle competenze strategiche e di scomposizione e risoluzione dei problemi; motivandoli a lavorare in gruppo, stimolando l'inclusione, la collaborazione e lo spirito di squadra, per condividere esperienze e arricchirsi reciprocamente"

Oltre a contribuire allo sviluppo di numerose capacità, infine, la robotica educativa stimola l'approccio relazionale: un fattore particolarmente importante per ragazzi in un'ottica di prevenzione dei fenomeni di bullismo.

TAGS CODING COMPETENZE DIGITALE MATEMATICA ROBOT

CONDIVIDI



Facebook



Twitter



G+



P

Mi piace 40



Tweet

Pubblicità 4w



> [PARTECIPA ANCHE TU](#)

> [VAI A TUTTE LE FOTO](#)

**Concorso 2425
Dirigenti Scolastici
Prova preselettiva**

**Acquista su
www.maggiolieditore.it**

Pubblicità 4w



Peugeot Summer Days
Da 9.950 € oltre oneri finanziari con i-Move
Tan 4,75% Taeg 8,15%



Saldi Accessi Per Un Anno
Con un contratto online Edison Luce hai il 20% di sconto.
Scopri di più



Vacanze in Carinzia
Tutti a cavallo: lezioni ed escursioni per tutta la famiglia
Scopri subito l'offerta

**CONCORSO PER
DIRIGENTI
SCOLASTICI**

Messaggio pubblicitario.

**Per TE PRESTITO FACILE E
Per TE PRESTITO GIOVANI.**

CALCOLA PREVENTIVO

INTESA SANPAOLO



Blackview
BV9500
IP68 | IP69K | MIL-STD-810G

10000mAh



HOME NEWS OFFERTE ▼ TECNOLOGIA RECENSIONI ▼ SERVIZI ▼ APP ▼ FORUM ANSWER



Home > News > Comunicati Stampa > Campus Party: Area Experience sarà il parco di divertimenti digitale

Campus Party: Area Experience sarà il parco di divertimenti digitale

Accesso libero a oltre 100 postazioni di gioco, simulatori, caccia ai droni, arte e workshop per bambini. Non solo innovazione, ma anche divertimento intelligente al Campus Party.

Da **Flavio Mezzanotte** - 11 luglio 2018



Nel contesto del Campus Party, di scena a Milano dal 18 al 22 luglio, ci sarà anche un parco dei divertimenti digitale chiamato Area Experience. Saranno messe a disposizione più di **100 postazioni** di gioco per provare liberamente i videogame di maggior successo. Ci sarà un'area interamente dedicata alla realtà virtuale e una mostra interattiva che permetterà ai visitatori di immergersi in alcune installazioni. In più, si potranno pilotare droni da corsa e vivere sfide folli con i robot-volanti. E poi workshop di ogni genere, anche per i più piccoli.

È quanto troveranno i visitatori al **Campus Party, l'evento organizzato in collaborazione con Regione Lombardia**, che porterà a Milano il meglio della creatività e dell'innovazione digitale e che si svolgerà nei padiglioni di Rho Fiera.

Gli ultimi articoli



News



Comunicati Stampa



Comunicati Stampa



News



News



News

Linkem Senza
Canone

Novità Fino a 20 Mega

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Naviga Fino a 30Mega
Senza ADSL. Sei Coperto da
Linkem. Chiedi Info

offerte.linkem.com



Campus Party: le sezioni dell'Area Experience

Ci si potrà immergere nell'**area gaming**, dove vi saranno postazioni di gioco free-to-play, allestite in collaborazione con **ASUS ROG** (Republic of Gamers); si potranno provare i titoli del mondo **eSport**, da League of Legends a Fortnite, da Rainbow 6 a Rocket League. Per l'occasione, ci sarà anche una postazione speciale, con la configurazione più potente a cui oggi può accedere un giocatore (Desktop PBA Extreme con schermo LCD PG27UQ), per giocare a **Destiny 2**. Saranno anche disponibili postazioni **Nintendo Switch**, per giocare a Zelda Breath of the Wild e l'immane Mario.

Sempre parlando di videogame vi saranno anche l'**area Indie**, totalmente dedicata ai migliori videogiochi indipendenti italiani, e un'**area retrogaming**, con cabinati in stile sala giochi e postazioni che raccontano la storia del medium.

Nell'area dedicata alla **realtà virtuale** sarà poi possibile vivere in prima persona tutta l'adrenalina e le emozioni degli sport estremi si potrà sedere alla guida del simulatore Toro Rosso di Red Bull, manovrare la Nave Bergamini con il simulatore di plancia della Marina Militare, provare il brivido della camminata ad alta quota o un'esperienza immersiva di volo.

Sempre in tema di volo, gli appassionati potranno affacciarsi su uno spazio di 500 metri quadri riservato alla **corsa dei droni**, comandati per l'occasione da piloti professionisti. Qui chi lo vorrà potrà non solo guidarli, ma anche cimentarsi nell'inedito gioco 'Hit the Drones', dove si dovrà provare a colpire (con un fucile al plasma) i droni in volo.

Interessante poi tutta l'area dedicata al rapporto fra **arte e digitale**, con la **mostra d'arte interattiva**: quadri che prendono vita grazie a Bepart, che porterà un assaggio del MAUA (Museo di Arte Urbana Aumentata) e le **installazioni d'arte** a cura di ASKER, tra cui **OUCH!!**, potranno essere 'esperienziare' da ogni visitatore.

Infine, da segnalare sono le attività di workshop nella zona Experience Lab, dedicate ai più piccoli e organizzate da **DigitusLab**: la prima, **Scopriamo le emozioni con Thymio**, un workshop per i bambini dagli 8 ai 14 anni. Thymio è un piccolo robot educativo che permette di scoprire l'universo della robotica e insegna il linguaggio dei robot.

La seconda, sempre per bambini dagli 8 ai 14 anni, **Blind adventure on the Moon** con Coderbot, sviluppato dall'Università Bicocca di Milano, un piccolo veicolo dotato di telecamera, sensori di distanza, un microfono e un altoparlante che può muoversi nello spazio ed emettere suoni e parole.

Attività anche per adulti all'Experience Lab, con **LEGO Serious Play** e due appuntamenti: Riscriviamo il codice sorgente dell'Italia con i mattoncini al Campus Party e La Digital Transformation che vorrei al Campus Party. Questi ultimi sono però a pagamento e potrete acquistare i biglietti su EventBrite.

L'accesso all'area Experience è gratuito, dal 18 luglio alle ore 12:00 fino alle ore 21:00 e 19, 20 e 21 luglio dalle 09:00 alle 21:00. Per [saltare la fila](#), basta registrarsi a questo indirizzo.



Linkem Senza Canone

Ann. offerte.linkem.com



Sky: incredibili...

tecnnoandroid.it

TAG

area experience

Campus Party

fiere Milano Rho

Innovazione

news

Mi piace 0



Utilizziamo cookie anche di terze parti! Utilizzando questo sito in qualsiasi modo acconsenti all'uso dei cookie.

Ok

Info

Questo sito contribuisce alla audience di



FocusJunior PlayLab
Newsletter insegnanti
Iniziative e eventi
Musei
Compleanni
Junior reporter news



NEWS ▾ SCUOLA ▾ SCIENZA ▾ ANIMALI ▾ GIOCHI ▾ TECNOLOGIA ▾ COMPORTAMENTO ▾ BARZELLETTE ▾ VIDEO 🔍 TERRESTRE



ABBONATI

FocusJunior.it > Iniziative e eventi > Coolest Projects Milano: nuovi eventi di coding creativo per grandi e piccini!

COOLEST PROJECTS MILANO: NUOVI EVENTI DI CODING CREATIVO PER GRANDI E PICCINI!



Stampa



CoderDojo Foundation

L'evento sul coding e il digitale, giunto alla seconda edizione, presenterà al Politecnico Bovisa tante iniziative: un contest per i giovani dai 7 ai 17 anni, tanti workshop gratuiti per docenti, laboratori di programmazione e design thinking per ragazzi e tantissime novità nel settore del digitale!

Avvicinare i ragazzi già da giovanissimi alla **programmazione** e alla **cultura del progetto** in modo divertente. Preparare il terreno ai programmatori e ai designer di domani. Sfruttare la loro curiosità e voglia di mettersi in gioco per indirizzarne le capacità creative su una strada verso il futuro concreta e utile, anche per il lavoro, stimolarli a presentare il valore del loro lavoro.

Questi sono gli obiettivi che si pone **Coolest Projects Milano**, alla sua seconda edizione, con un'offerta ancora più ricca della precedente che aveva già riscosso tanto interesse di pubblico e della stampa.

Quando?

Un grande appuntamento **sabato 17 novembre dalle ore 10.00 alle 17.00** al padiglione BL27 del **Politecnico Bovisa**, in **via Lambruschini 4** che racchiude molte anime.

Ultimi articoli



I tuoi giochi prendono vita con Nintendo Labo

24 settembre 2018



Nello spazio resiste meglio il cervello femminile (almeno nei topi!)

28 ottobre 2018



Cosa sono i Bronzi di Riace?

28 ottobre 2018



Il criceto dorato, dal Medio Oriente alla gabbietta di casa!

28 ottobre 2018



Halloween: 20 snack mostruosi e facili da fare

27 ottobre 2018



15 barzellette che dovete per forza sapere!

27 ottobre 2018

Il **contest** per i progetti di coding dei ragazzi dai 7 ai 17 anni, *main event* della manifestazione, sarà l'occasione per i ragazzi di presentare la loro creatività su un palco, e per concorrere alla possibilità di **vincere il viaggio a Dublino** dove presentare i loro progetti ai Coolest Projects International!

Eventi e opportunità

L'evento però sarà un'opportunità per tutti i ragazzi che ancora in Italia non conoscono il coding, di partecipare ai numerosi laboratori offerti dai nostri partner tecnici.



Coolest Project

Credits: CodeDojo Foundation

I laboratori copriranno un'ampia fascia di età, dal **laboratorio Disegna e stampa in 3D** con TinkerCad proposto da ComPVter, a **Robot Ranger** di World Robotic Olympiad, da Laboratorio **Wikipasta** proposto da ALaDDIn – Università degli Studi di Milano a Tinkering e **"Robot: sfide per la mente"** proposto da Yunik – Università degli Studi di [Milano-Bicocca](#).

Non mancheranno poi laboratori *ad hoc* **per le ragazze** per promuovere la creatività connessa al coding. IED propone Coding Girls, e Girls Code It Better propone stReAm Team!

Girl power!

Al fine di divulgare cultura digitale nelle scuole, Coolest Projects Milano proporrà anche un ricco ventaglio di **workshop interattivi per docenti della scuola d'infanzia**, primaria e secondaria di primo e secondo grado. I partner d'eccezione che li realizzeranno sono CampuStore Academy, Apple, Intesi Group, Women&Tech e Fondazione Politecnico.

Tanti temi da discutere

Interventi sul tema "Digitale, futuro e sostenibilità" offriranno lo spunto di riflessione **sulle opportunità che il mondo digitale offre per migliorare la vita delle persone**, per **tutelare l'ambiente** e per **trovare un impiego nell'economia di domani**.

Accenture Italia, NTTData, Laborplay, European Commission Joint Center di Ispra, Fastweb, saranno tra gli importanti speaker che si susseguiranno sul palco.

Ma non finisce qui...

La **novità** di questa seconda edizione è la presenza dell'area "Inspiring" dove i visitatori potranno ammirare le numerose applicazioni del mondo digitale.



Veicoli autonomi dell'Università Bicocca, CoderBot, la **mobilità sostenibile**, un prototipo di un **missile** del Politecnico di Milano, i **tessuti smart per le maglie dei calciatori** di Comftech, le **gomme con i sensori** di Pirelli e molto altro.

«Programmare non è solo inserire codici, ma è capire come risolvere i problemi, usare logica e creatività – precisa **Giacomo Cusano**, Presidente di Coderdojo Milano (il primo Dojo italiano, attivo dal 2013) - Oltre a promuovere la cultura digitale, imparare a programmare significa diffondere gender equality e far emergere nuove opportunità di lavoro».

di Redazione Focus Junior ⌚ 29 ottobre 2018



iniziative e eventi # coding

coolest project # creatività # milano

ARTICOLI CORRELATI

WILDLIFE PHOTOGRAPHER OF THE YEAR: A MILANO ARRIVANO LE FOTO NATURALISTICHE PIÙ BELLE DEL PIANETA!

FUORICLASSE YOUNGO: ARRIVA IL PRIMO INSEGNANTE ROBOT!

Questo sito utilizza cookie, anche di terze parti, per inviarti pubblicità e servizi in linea con le tue preferenze.

Se vuoi saperne di più o negare il consenso a tutti o ad alcuni cookie [clicca qui](#).

Chiudendo questo banner, scorrendo questa pagina o cliccando qualunque suo elemento acconsenti all'uso dei cookie.

OK

Scuola24

dell'Università e della Ricerca

IL SOLE 24 ORE

[Home](#) [Tuttodocumenti](#) [Guida alla scelta](#) [Borsino delle Idee](#)
[Q](#) | [+](#)

09 Lug 2018

SEGNALIBRO | ☆

FACEBOOK | f

TWITTER | t

STAMPA | p

TAG

[Studente](#)[Istruzione](#)[Scuole medie](#)[Scuole elementari](#)

FAMIGLIE E STUDENTI

S
2
4

Code4Grow, con SAP e Yunik coding e robotica entrano nelle scuole

di Al. Tr.

Sono 198 gli studenti di 5 scuole elementari e medie del milanese che durante l'anno scolastico appena concluso hanno partecipato a Code4Grow, il progetto realizzato da Sap e promosso dall'associazione Yunik con l'obiettivo di potenziare le abilità cognitive con il coding e la robotica educativa. Grazie alla collaborazione con il dipartimento di Scienze umane per la formazione dell'università [Bicocca](#) è stato possibile offrire laboratori gratuiti di robotica agli studenti di 5 istituti: le scuole primarie IC Vittorio Locchi (Milano), Guglielmo Marconi (Senago), Papa Giovanni (Magenta) e F.lli Cervi (Magenta) e la scuola secondaria IV Giugno 1859 (Magenta).

Le attività

I percorsi di apprendimento, spiega una nota, sono stati sviluppati in tre incontri per classe della durata di due ore ciascuno, con laboratori diversi a seconda dell'età degli studenti. Alle elementari gli alunni hanno avuto l'opportunità di osservare un robot per la prima volta e di formulare ipotesi sui suoi movimenti. Ma anche di imparare le basi di programmazione e informazioni sulle componenti principali di un robot: i blocchi motore, i blocchi loop e il meccanismo decisionale.

I ragazzi delle medie, invece, hanno affrontato un percorso più strutturato in cui, oltre a ricevere insegnamenti sui fondamenti della programmazione, hanno effettivamente programmato e fatto muovere il robot grazie ad un'interfaccia semplificata.

Durante i laboratori gli studenti hanno anche avuto l'opportunità di interagire per la prima volta con CoderBot, un robot creato per la didattica che può essere programmato da bambini dai 6 anni in poi attraverso una facile interfaccia. Grazie alla telecamera, ai sensori di distanza, al microfono e agli altoparlanti di cui è dotato il robot può muoversi ed emettere suoni e parole, mentre tramite i suoi algoritmi di visione artificiale può riconoscere oggetti e volti. In alcune classi è stato utilizzato anche Lego Mindstorms EV3, un robot che permette di ideare, progettare, assemblare e programmare a sua volta robot educativi. Entrambi, se utilizzati in modo consapevole dall'insegnante - spiega una nota - possono costituire un valido strumento per promuovere l'apprendimento di abilità e competenze di vario tipo, da quelle tecnico-scientifiche a quelle di ragionamento astratto alle soft skills.

Potenziare le competenze e prevenire il bullismo

«Il progetto Code4Grow è nato con l'obiettivo di sviluppare le competenze logico matematiche, digitali e computazionali degli alunni, potenziare le loro abilità cognitive, di lavorare in gruppo, di porre e risolvere problemi» ha detto Barbara Gianni, presidente di Yunik. Spiegando che «la robotica educativa stimola anche l'approccio relazionale, un fattore particolarmente importante per ragazzi così giovani, soprattutto in un'ottica di prevenzione dei fenomeni di bullismo». «Abbiamo sostenuto con grande entusiasmo il progetto educativo di Yunik, e l'azienda è pronta a rinnovare il proprio impegno a favore

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

di Code4Grow» ha commentato Luisa Arienti, Amministratore Delegato di Sap Italia, sottolineando che «portare la robotica educativa nelle scuole significa offrire ai ragazzi uno strumento interessante e divertente con cui sviluppare competenze soft, motivandoli a lavorare in gruppo, stimolando l'inclusione, la collaborazione e lo spirito di squadra, per condividere esperienze e arricchirsi reciprocamente».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

CORRELATI

PERSONALE DELLA SCUOLA

03 Agosto 2015

Edilizia scolastica: dopo vent'anni Anagrafe al via, on line i dati su oltre 42mila istituti

ITS E IMPRESE

24 Agosto 2015

Tra Jobs act e Buona scuola programma sperimentale per inserire «junior»

FAMIGLIE E STUDENTI

24 Agosto 2015

Cresce il « tirocinio » all'interno delle imprese: da 90 a 400 ore

[Privacy policy](#) | [Informativa estesa sull'utilizzo dei cookie](#) | ISSN 2499-1821

CRONACA

Week-end del 9, 10 e 11 marzo: eventi, concerti e mostre. Cosa fare in Lombardia

Mostre, concerti, laboratori, film, workshop

Pubblicato il 9 marzo 2018 ore 07:11



Tempo di Libri (Newpress)

47 min



Milano, 9 marzo 2018 - Mostre, concerti, laboratori, film, workshop ed inaugurazioni. Sono tanti gli eventi in programma nel week end del 9, 10 e 11 marzo.

MILANO

Venerdì 9 marzo dalle 17

alle 18.30 alla stazione

Cadorna di Milano fanno

tappa i Valtellina Casera

Days: in programma golosi

assaggi del tipico formaggio valtellinese, con lo chef Andrea Mainardi de La prova del cuoco e la conduttrice di MelaVerde Ellen Hidding. [\(Tutte le informazioni\)](#)



Venerdì 9 marzo la Triennale di Milano resterà aperta al pubblico tutta la notte, dalle 9 di sera fino alle 6.09 del mattino per l'evento 9h 9' 9". Nove ore, 9 minuti e 9 secondi per vivere in modo inedito la programmazione multidisciplinare della Triennale: mostre, performance, eventi, happening, dj set accompagneranno i visitatori fino all'alba. [\(Tutte le informazioni\)](#)

POTREBBE INTERESSARTI ANCHE



CRONACA

Via Crucis, le meditazioni scritte dagli studenti



CRONACA

Chi è Giorgio Lattanzi, nuovo presidente della Corte Costituzionale



CRONACA

Reddito di cittadinanza, assalto ai Caf in Puglia. "Vogliamo i moduli"

POTREBBE INTERESSARTI ANCHE



CRONACA

Giornata internazionale della donna, frasi di auguri per la festa dell'8 marzo



CRONACA

Festa delle donne, la vera storia. Perché si festeggia l'8 marzo



CRONACA

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.



Venerdì 9 marzo esce "Fidatevi" (Woodworm/Artist First), il nuovo album di inediti dei Ministri. Per l'occasione la band sarà alla Feltrinelli di Piazza Piemonte a Milano (ore 18.30) per **incontrare i fans e regalare un'anticipazione live del disco.**

Coderbot, il robot per la **didattica interattiva** dell'**Università di Milano-Bicocca**, sarà a La Feltrinelli di Piazza Piemonte, **domenica 11 marzo dalle 11 alle 13, per un laboratorio alla scoperta delle sue funzioni, tra gioco e informatica.** Il piccolo robot può essere facilmente programmato dai bambini. Ha una telecamera, sensori di distanza, microfono e altoparlante. Si muove e può parlare. Bambini dai cinque anni in su, ragazzi e famiglie possono partecipare inviando una mail a eventi.milano1@lafeltrinelli.it

L'occhio femminile sui conflitti generazionali, internazionali, religiosi e politici è protagonista della 25esima edizione del festival cinematografico **Sguardi altrove**, che racconterà per immagini, **dall'11 al 18 marzo**, il rapporto tra madri e figlie, tra donne e lavoro, affrontando anche storie di soprusi e violenze. Ad aprire la rassegna, nata per promuovere opere cinematografiche e audiovisivi a regia femminile, l'attrice Lolita Chammah, protagonista, insieme alla madre Isabelle Huppert, del film Barrage di Laura Schroeder. Tra le ospiti, anche la regista Francesca Archibugi.

Racconti tra cui perdersi, personaggi dai quali farsi condurre, suggestioni su cui riflettere e un'idea forte di cultura divertente e festosa: **Tempo di Libri** torna a Milano, **da giovedì 8 a lunedì 12 marzo, alla Fieramilanocity**, nel cuore della città, con i 35 mila metri quadrati dei padiglioni 3 e 4. Tra le novità di quest'anno gli orari allungati, in modo da coprire anche la fascia serale. Organizzata da La Fabbrica del Libro, la Fiera Internazionale dell'Editoria aprirà le porte guidando i suoi visitatori attraverso **cinque sentieri tematici, uno per ogni giornata**: Donne (giovedì 8 marzo), Ribellione (venerdì 9), Milano (sabato 10), Libri e immagine (domenica 11), Mondo digitale (lunedì 12). Cinque giornate dense, precedute la sera del giorno 7 da Incipit, una festa inaugurale durante la quale gli studenti universitari leggeranno centinaia di prime frasi di romanzi famosi. **(Tutte le informazioni)**

I paesaggi di campagna di Monet e Cézanne, gli scorci cittadini e i boulevard di Renoir e Utrillo, i ritratti di Manet e Van Gogh, le ballerine di Degas o le nature morte di Gauguin. Sono alcuni dei capolavori esposti per la prima volta in Italia, nella mostra **"Impressionismo e avanguardie"**, dall'8 marzo **fino al 2 settembre** nelle sale del **Palazzo Reale di Milano.**

Strage di Latina, Antonietta Gargiulo ha saputo della morte delle figlie



Dal 9 all'11 marzo si tiene la
25ª edizione di **Cartoomics**.

Presso Fiera Milano Rho
(Padiglioni 12, 16, 20) ben
45.000 mq dedicati a
fumetto, cinema, videogame,
cosplay, tecnologia,

proiezioni, autori, incontri ed eventi speciali. Tra le novità più importanti
l'ampliamento degli spazi espositivi (un padiglione intero e un'area esterna)
e delle sezioni tematiche, lo spazio **CartoomicsUniversity** e nuovo impulso
alle proposte cinema con la presenza degli **UniVision Days**. Con una
protagonista d'eccezione: **Lara Croft**, l'eroina leggendaria di cinema e
videogames, che torna in sala dal 15 marzo nel nuovo **Tomb Raider**.

Tutte le domeniche dal 4 al 25 Marzo al Centro Missionario dei Frati

Cappuccini di Milano curiosità etniche e tante specialità gourmet per
aiutare la popolazione di Marche e Umbria ancora senza casa e lavoro a
causa del sisma. Milano, Piazzale Cimitero Maggiore 5. Ingresso libero,
dalle 10.30 alle 13 e dalle 14.30 alle 17.30 (Per arrivare: tram 14 o Metro
Rossa fermata Uruguay e poi pullman 40).

Festival del Teatrino e della

Fiaba, il 10 e l'11 marzo.

E' frutto dell'incontro tra il

Teatro di figura e la

pedagogia steineriana.

Testimonia l'importanza
delle fiabe che, attraverso un



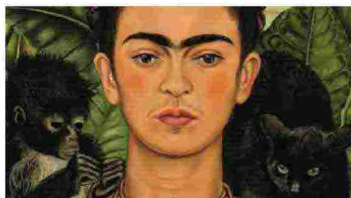
linguaggio semplice e immaginativo, narrano le difficoltà e il superamento
degli ostacoli con cui ogni individuo si confronta nel proprio cammino di
crescita. Compagnie italiane e straniere, amatoriali e professioniste, ci
conducono nel mondo del Teatro di figura, con le sue molteplici
tecniche: **marionette, pupe da tavola, marionette su bastoni, pupazzi
morbidi, pupi siciliani, trasparenze e teatro dell'oggetto**. Ogni spettacolo è
realizzato con cura: le compagnie creano i personaggi e gli allestimenti con
materiali naturali, scelgono luci e colori, accompagnano la narrazione con
musica dal vivo di violino, cetra, flauto. La fiaba così raccontata diventa una
piccola **opera d'arte**, in cui incanto e magia evocano sentimenti profondi
non solo nei piccoli spettatori, ma anche negli adulti. Nato grazie
all'impulso e al sostegno di Carmen Acconcia, animatrice e formatrice per il
teatro di figura, è divenuto un importante e prezioso appuntamento
culturale della Libera Associazione Pedagogica Rudolf Steiner di
Milano, **patrocinato negli anni da Regione Lombardia e Comune di
Milano. La XV edizione ha il sostegno di Naturas**. Gli otto spettacoli in
cartellone (complessivamente una trentina di repliche) si diversificano per
fascia di età, **dai 3 anni in su**. 'attenzione per i piccoli ospiti si estende
ai **laboratori manuali**, in cui saranno guidati alla creazione di marionette,
con materiali naturali e - novità di quest'anno - la costruzione di un
teatrino all'interno della **falegnameria**. Spazio è inoltre dedicato a libri per
bambini e ragazzi, testi specifici e giocattoli legati al mondo del teatrino e
delle fiabe. Nei due giorni sarà attivato un **punto ristoro**, servizio bar e
pizzeria con forno a legna. Luogo dell'evento: Libera Scuola Rudolf Steiner,
via Tommaso Pini 1 - Milano (MM2, Stazione Fs Lambrate, Uscita
tangenziale Est Lambrate). Orari: sabato 10 dalle 14 alle 18, domenica 11
dalle 10 alle 18.00 (inizio ultimo spettacolo: 17.30). Ingresso libero, è
richiesto un contributo per spettacoli e laboratori, a parziale copertura dei
costi.



Collettivo Clown torna in azione insieme a **Zorba Officine Creative** presso **Atelier del Teatro e delle Arti** (Spazi Artepasseggiata Repubblica) con una tre giorni firmata **Carlo Rossi**, in

programma dal 9 all'11 Marzo. L'attore, che, per oltre un trentennio, ha incantato gli amanti della clownerie italiana con la **Filarmonica Clown** diretta da Bolek Polifka, interviene, con incontri e con uno spettacolo, sul tema controverso dell'immigrazione **'Foreign'**, scritto da **Carlo Rossi** insieme a **Daniel Romila**. Un'opera cinematografico-teatrale in cui il pubblico potrà assistere alle riprese di una scena di un vero film d'autore. Verrà guidato, da una troupe professionale e affiatata, sul set cinematografico in una località segreta e sarà coinvolto, anche fisicamente, in un'avventura drammatica ed esaltante: raccontare con pochi mezzi una storia ma cercando, passo dopo passo, di capire qualcosa. Traghettoni in questa esperienza saranno **Carlo Rossi**, **Daniel Romila**, **Mirko Giannetta**, **Chiara Lo Dato**, **Eugenio Colombo**. Parallelamente, nello spazio dell'Atelier, viene proposta la **mostra multimediale "Nuove Generazioni. I volti giovani dell'Italia multietnica"**, realizzata dal **Meeting di Rimini** e, per la prima volta, allestita a Milano. Testi, video e immagini ci accompagnano in un viaggio dentro un mondo ricco e complesso che vive nel segno della contaminazione, un luogo di incontro che vuole essere protagonista in una società multietnica con la quale tutti dobbiamo misurarci. Non mancheranno occasioni di incontro con alcuni giovani appartenenti a questo mondo, come **Abdoulaye Mbodj**, avvocato del Foro di Milano di origini senegalesi, e **Luna El Maataoui**, studentessa universitaria di origini marocchine, presentati da **Giorgio Paolucci**, giornalista e curatore della mostra. A dialogare con il pubblico anche **Sabrina Liberalato** e **Weldeslassie Tsegehans** di **Fondazione Progetto ARCA Onlus**. Ad allietare l'evento, musica e punto ristoro a cura di **Cucina Artigianale Cavarra**. Il maestro mascheraio, migrante romagnolo DOC e direttore dell'Atelier, in azione nella sua specialità: la gastronomia. Rimarranno, inoltre, aperti ai visitatori i **laboratori artistici dei pittori** dell'Atelier del Teatro e delle Arti, vero crogiolo di contaminazione culturale: **Abu Camara (Senegal)**, **Ascanio (Cuba)** e **Juan Caiza (Ecuador)**.

Fino al 3 giugno a Milano al **Mudec** di via Tortona in programma la mostra **"Frida Kahlo, oltre il mito"**, un progetto espositivo frutto di sei anni di studi e ricerche, che si propone di fornire



una **nuova lettura** della figura dell'artista, evitando ricostruzioni forzate, interpretazioni sistematiche o letture biografiche troppo comode, anche attraverso inediti e sorprendenti materiali d'archivio. La mostra riunisce in un'unica sede espositiva **tutte le opere provenienti dal Museo Dolores Olmedo** di Città del Messico e dalla **Jacques and Natasha Gelman Collection**, le due più importanti e ampie collezioni di Frida Kahlo al mondo, e vede anche la partecipazione di autorevoli musei internazionali, con l'esposizione di alcuni capolavori finora mai visti in Italia (**Tutte le informazioni**)

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

084412



Dal 9 al 12 marzo al The Mall di Milano, va in scena MIA Photo Fair, la fiera internazionale d'arte contemporanea dedicata alla fotografia e all'immagine in movimento. MIA Photo

Fair con la curatela del proprio comitato scientifico, offre ai propri visitatori un percorso esaustivo sulla fotografia d'arte presentando da una parte Solo Show e dall'altra stand collettivi con un progetto curatoriale specifico. MIA Photo Fair nasce con l'obiettivo di evidenziare il ruolo trasversale che la fotografia e l'immagine in movimento hanno assunto tra i linguaggi espressivi dell'arte e del sistema dell'arte contemporanea.

Torna "I Bau", iniziativa di **Mylandog** dedicata ai cani e ai loro accompagnatori a due zampe, appuntamento fisso a **Cascina Merlata**. **Domenica 11 marzo** dalle 11.30 alle 13 il prato della Cascina Merlata e il vicino parco si animeranno di nuovo con decine e decine di amici a quattro zampe, tutti protagonisti del più grande evento fotografico mai dedicato ai cani a Milano. Durante la giornata si terrà un workshop teorico e pratico gratuito per fare un **bel reportage del nostro cane**, anche usando solo il cellulare. Fotografare i cani, infatti, non è affatto facile; possono esserci però, accorgimenti da adottare per migliorare le inquadrature, cogliere i movimenti, scegliere le ore e i contesti migliori, per fare un bel ritratto del nostro amico a quattro zampe. A tenere il workshop sarà Michele Baruffi, fotografo professionista milanese, specializzato in fotografie dello sport e collaboratore di testate online; negli ultimi anni, si è dedicato anche al mondo pet, in particolare alla fotografia di cani. Il breve stage didattico di Michele Baruffi si svolgerà in aula conferenza al primo piano di Cascina Merlata e, se il meteo lo permetterà, ci sarà la possibilità di fare foto e scatti all'aperto nel parco. Le cinque foto che saranno più apprezzate riceveranno la domenica successiva la riproduzione su magnete da frigo gentilmente offerta da Stampe a 4 zampe. Lo stage può rivolgersi anche ai possessori di gatti. Appuntamento in Cascina Merlata, via Pier Paolo Pasolini 3, Milano.

Fino al **6 aprile 2018** nella chiesa di **San Gottardo in Corte** sarà esposta una delle opere più importanti della produzione scultorea di Venturino Venturi: **la Pietà di Micciano**, realizzata nel 1997 in marmo bianco di Carrara.

Mary Poppins il Musical - basato sulle storie di P.L. Travers e sul film omonimo firmato Walt Disney - sarà al **Teatro Nazionale** fino al **13 maggio 2018**. La storia della



governante più amata di sempre viene raccontata attraverso un show travolgente, tra effetti speciali, coreografie e brani iconici come Supercalifragilisticospiroalidoso, Cam camini e Un poco di zucchero. La versione italiana del musical vede un ricco cast e un'orchestra che suona musica dal vivo, sontuosi costumi e spettacolari cambi di scena, per far rivivere al pubblico le indimenticabili scene del film di Robert Stevenson. Lo spettacolo, diretto da Federico Bellone, dal libretto di Julian Fellowes, ha nuove canzoni e musiche di George Stiles e Anthony Drewe (musiche e canzoni originali di Richard M. Sherman e Robert Sherman) e coreografie di Andrew Wright.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

In occasione del centenario della **Presa del Palazzo d'Inverno**, la **Casa di Vetro** ospita una mostra che sarà in scena **fino al 10 marzo 2018**: l'esposizione **"I Bolscevichi al potere. 1917-1940"** mette a disposizione dei visitatori 60 immagini che provengono da alcuni archivi storici internazionali per ripercorrere gli eventi che hanno caratterizzato un periodo storico molto importante per la storia moderna. La mostra sarà visitabile fino al 10 marzo ([Tutte le informazioni](#)).

Arte, spettacoli di musica live e danza, cinema, letteratura e sapori tradizionali **per raccontare le culture del pianeta** con la collaborazione delle comunità presenti nell'area metropolitana milanese. E' **"Milano il Mondo!"**, il festival itinerante per le periferie del capoluogo lombardo che prevede, **fino a giugno 2018, un fitto calendario di eventi tematici**. Ciascuna iniziativa è dedicata ad un Paese o ad un'area geografica e le tradizioni dei popoli di riferimento saranno raccontate al pubblico attraverso concerti, mostre, spettacoli, proiezioni, laboratori e incontri. Il festival si apre domenica con un workshop di balli africani a cura di Dafra Keita.



Il Centro di Arese ospita in esclusiva Da Vinci Experience, una mostra multimediale immersiva in grado di raccontare il genio di Leonardo, la sua scienza ed eclettismo nelle varie

discipline, attraverso un progetto espositivo che fa dell'edutainment il suo punto forte. Dal 16 febbraio gli ospiti saranno "al centro" di uno spettacolo culturale e formativo irripetibile, adatto a tutta la famiglia. Da Vinci Experience regala al visitatore un'esperienza unica, attraverso un video mapping di centinaia di immagini digitalizzate ad alta definizione, inserti video in full HD e una colonna sonora diffusa a 360° in Dolby surround. La mostra è stata allestita al primo piano presso l'area eventi. Si potrà inoltre provare l'esperienza della **realtà virtuale 3D firmata Orwell**. Accanto alla mostra sono state allestite delle postazioni Oculus VR che ti permetteranno di entrare dentro al carro armato di Leonardo e interagire con i suoi meccanismi, di navigare con la barca a pale, di ammirare il volo della vite aerea e dell'ornitottero e molto altro. La mostra Da Vinci Experience rimarrà aperta presso Il Centro tutti i giorni, fino al 15 aprile 2018. [Tutte le informazioni](#)

A Parabiago, Villa Corvini, sabato 10 e domenica 11 Marzo, ospiterà l'undicesima edizione di Arte & Natura - Fiori in Villa, una ricca esposizione di Artigianato Artistico di Qualità ispirato alla Natura, Florovivaismo e Prodotti naturali, con partecipanti provenienti da diverse Regioni d'Italia. Esposizioni di ceramisti, vivaisti specializzati e particolari, scultori, pittori, sartorie, modiste, orafi, e tanti altri artisti ed artigiani e scuole di settore, dimostrazioni dal vivo, i laboratori didattici per bambini, gli intrattenimenti, le conferenze-incontri sulle piante e l'importanza di queste risorse nelle nostre città e sulla progettazione e realizzazione di giardini e terrazzi fioriti. Ingresso Libero. Visitabile: Sabato e Domenica dalle 10.00 alle 19.30. Info: info@mostra-artenatura.it

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

BERGAMO

Sabato 10 e domenica 11 marzo torna a Bergamo la tradizionale **"Sfilata di Mezza Quaresima"**,

riconosciuta tra i carnevali



storici di carattere nazionale. Si inizia sabato 10 marzo con il folclore orobico: dalle 15 i gruppi bergamaschi partiranno dal Palazzo della Provincia e sfileranno per il centro fino a raggiungere piazza Pontida, dove alle 18 verrà inaugurata la **mostra dei bozzetti "Ègia 2018"**. Alle 19.30, sempre in piazza, **elezione della miss "Ègia più bella 2018"** e **"Rasgament de la Ègia"** accompagnato dalla lettura della poesia dell'anno. Domenica 11, dalle 10 alle 12, il Quadriportico del Sentierone farà da cornice alle **esibizioni dei gruppi folcloristici** presenti alla manifestazione. Si prosegue nel pomeriggio con la grande **"Sfilata di Mezza Quaresima"**. I carri partiranno alle 15 dalla stazione ferroviaria e coloreranno le strade del centro cittadino fino a raggiungere piazza Pontida. La premiazione è prevista per le 18.30 in piazza Matteotti.

Venerdì 9 marzo alle 21 al teatro Creberg andrà in scena lo spettacolo **"La paranza dei bambini"**, di Roberto Saviano e Mario Gelardi, che firma la regia. Con Vincenzo Antonucci, Luigi Bignone, Antimo Casertano, Riccardo Ciccarelli, Mariano Coletti, Giampiero de Concilio, Simone Fiorillo, Carlo Geltrude, Enrico Maria Pacini. E con la partecipazione di Ivan Castiglione Copacabana.



Prosegue alla **Gamec** **"Raffaello e l'eco del mito"** il nuovo progetto della Fondazione Accademia Carrara realizzato in collaborazione con la **GAMEC** e in coproduzione

con Electa/Marsilio. Partendo dal San Sebastiano dell'Accademia Carrara, l'esposizione - a cura di Maria Cristina Rodeschini, Emanuela Daffra e Giacinto Di Pietrantonio - racconta la formazione del maestro urbinato, la sua attività e la sua fortuna. In mostra 60 opere **fino a domenica 6 maggio**. La mostra è aperta tutti i giorni, tranne il martedì, dalle 9.30 alle 19.

Sabato 10 marzo alle 20.30 alla Gamec di Bergamo torna **"Una Notte al Museo"**, evento dedicato a bambini e ragazzi dai 7 ai 12 anni che non vedono l'ora di scoprire i segreti della Galleria d'arte moderna e contemporanea, uno straordinario luogo che di volta in volta cambia volto per ospitare mostre di artisti famosi, non dimenticandosi mai dei suoi visitatori più piccoli. Per la notte serviranno un sacco a pelo, un materassino, una torcia e, naturalmente, un pigiama. Costo dell'iniziativa: 40 euro. Percorso a numero chiuso, ammessi da 15 a 25 partecipanti.

Il **museo di scienze naturali Caffi** in piazza Cittadella (Città Alta) **compie 100 anni e festeggia con una straordinaria mostra sui dinosauri**. In esposizione una cinquantina di modelli di dinosauri, anche a grandezza naturale, alcuni sistemati in piazze cittadine. Ma si potranno ammirare anche riproduzioni di animali estinti, fossili, calchi, ricostruzioni e animali tassidermizzati. Sabato 10 marzo apertura straordinaria, dalle 13 alle 20, in occasione del centenario del museo. La mostra resterà aperta **fino al 30 settembre**.

Domenica 11 marzo, dalle ore 17 alle 18.15, nell'auditorium di Zanica (via Serio 1) si terrà l'evento **"Tra musica e colore"**, un pomeriggio dedicato al complicato ed affascinante universo femminile. L'iniziativa, ideata e organizzata da **Marisa Tisti** con il patrocinio del Comune di Zanica, vedrà la partecipazione dell'artista contemporaneo Jessica Mariani e degli attori Stefano e Irene Maestrelli. Accompagnamento al piano e voce: Vanny.

Benji & Fede l'11 marzo alle 16 saranno al **Centro Commerciale Le Due Torri - Mediaworld di Stezzano** per firmare le copie del loro nuovo album **"Siamo solo noise"**, anticipato dai singoli **"Buona fortuna"** e **"On Demand"** feat. **Shade**. L'album è stato realizzato durante le esperienze che hanno contraddistinto la vita di Benji & Fede in questo ultimo straordinario anno: ricordi, esperienze positive e negative si alternano a momenti più ludici, tutti raccontati nelle loro canzoni. **Benji & Fede** sono il duo fenomeno degli ultimi anni, caso unico e raro di successo senza talent e senza provenire dalla scena rap, pionieri del web.

BRESCIA

Dal futurismo alla metafisica, dal Ritorno all'ordine fino all'Arte informale in un percorso di sorprendente bellezza: si



tratta della mostra **'Picasso, De Chirico, Morandi. 100 capolavori del XIX e XX secolo dalle collezioni private bresciane'**, allestita a Palazzo Martinengo dal 20 gennaio al 10 giugno, presenta una selezione di opere provenienti dalle più raffinate e importanti dimore di Brescia e provincia. La rassegna, curata da Davide Dotti, offre al pubblico la possibilità di ammirare artisti del calibro di Balla, Boccioni, Depero, De Chirico, Savinio, Severini, Morandi, Carrà, De Pisis, Sironi, Burri, Manzoni, Vedova e Fontana. Tra le opere, anche **'Natura morta con testa di toro'**, un olio su tela esposto per la prima volta, dipinto da Picasso nel 1942.



Sabato 10 e domenica 11 marzo, Lonato del Garda, propone la nuova edizione di **Cittadella in Festa**, l'evento dedicato ad arti e mestieri medievali.

Domenica 11 marzo alle ore 9.30 da Piazza della Loggia, a Brescia, parte **"Family Walking"**, la solidarietà in cammino. Camminata non competitiva per tutta la famiglia.

Sabato 10 e domenica 11 marzo, Lonato del Garda, propone la nuova edizione di **Cittadella in Festa**, l'evento dedicato ad arti e mestieri medievali

Venerdì 9, sabato 10 e domenica 11 marzo, il Teatro Comunale di Borgosatollo ospita la compagnia teatrale La Tenda della Gioia con la **commedia dialettale La Fi del Mond**. Ingresso 5 euro. Il ricavato sarà devoluto in beneficenza

Sabato 10 e domenica 11 marzo a Calvisano è in programma la nuova edizione della **Fiera Agricola e Sagra della Beata Cristina**.



Da sabato 24 febbraio a domenica 25 marzo da mercoledì a domenica dalle 11 alle 17, a **Brescia** è in programma la **12 edizione di Meccaniche della Meraviglia**, la rassegna di mostre d'arte contemporanea: Gabriele Picco alla Crociera di San Luca; Laura Renna al Palazzo Averoldi; Ruben Pang presso Palazzo Martinengo.

Domenica 11 marzo dalle 9 alle 18 in Piazza Serenissima a Salò, nuovo appuntamento con **Vintage Market**, la mostra mercato del vintage, design, modernariato e fashion

Domenica 11 marzo (dalle 7 alle 19) a Gandino è in programma la **Fiera di San Giuseppe**, che ha origini nel 1600 e rappresenta appuntamento irrinunciabile per migliaia di visitatori. Le vie del borgo saranno invase da centinaia di bancarelle, cui si affiancheranno negozi e associazioni locali. Nel Parco Comunale verrà allestita la "Cittadella del Gusto", con prodotti tipici e degustazioni. In prima fila, naturalmente, la Comunità del Mais Spinato che distribuirà i semi della nuova stagione. Sul sagrato della Basilica classico appuntamento con gli Amici del Museo e la vendita di prodotti di antiquariato e modernariato. Nel convento delle Orsoline sarà invece aperta la mostra antologica del pittore Remigio Colombi, con visite guidate anche al Museo delle Orsoline.



COMO

Al Teatro Sociale di Como sabato 10 marzo alle 21 l'associazione **Pesi Massimi di Como** presenta Il musical comedy "Chiamateci LoL...

Lui o Lei ?" ricordando Mrs. Doubtfire Musical Comedy

Agorà, incontri culturali albaresi propone una **visita guidata alla sezione medioevale della Pinacoteca civica** per scoprire aspetti interessanti del Medioevo comasco: il convento di Santa Margherita; l'uso e la lavorazione delle pietre; gli affreschi della chiesa di San Giorgio in Borgovico; la Basilica di S. Abbondio prima del Mille; la scultura romanica comasca; il Duecento e l'aggiornamento gotico; la scultura e la pittura gotica nel territorio comasco. Appuntamento l'11 marzo alle 10.30 in Pinacoteca.

Organizzata dalla Fondazione Ca' di Industria in collaborazione con l'Assessorato alla Cultura del Comune di Como, la mostra **"Ospiti d'arte. Artisti dalla Ca' d'Industria"**, proposta nello spazio espositivo di San Pietro in Atrio a Como, chiude le celebrazioni dei 200 anni di attività di questa benemerita Istituzione della città che da due secoli si occupa di chi rimane ai margini, rischia la solitudine, l'affanno, l'esclusione. La mostra sarà visibile fino all'11 marzo. Ingresso libero.

Domenica 11 marzo alle 16 appuntamento al Teatro Sociale con **"Becco di rame"** dal libro di Alberto Briganti. Ideazione e messa in scena Jolanda Cappi, Giusy Colucci, Nadia Milani, Matteo Moglianesi, Serena Crocco

CREMONA

A Castelleone, ogni seconda domenica del mese, torna l'esposizione di mobili e oggettistica varia con circa 220 espositori. Dal 2014 gli



organizzatori del Mercatino hanno deciso che il Mercato dell'Antiquariato e Vintage si svolgerà anche nel giorno di Ferragosto, diventando un appuntamento fisso ogni anno.

"Igor Racconti Vagabondi" è il titolo della mostra personale di Igor Tuveri, in arte Igor, uno dei più raffinati e importanti narratori grafici contemporanei. L'autore ha scelto il fumetto come linguaggio espressivo, rivelandosi sin dall'esordio uno dei più interessanti autori d'avanguardia. Il percorso espositivo di Cremona si concentrerà soprattutto sui suoi quaderni, reportage autobiografici in cui l'autore si relaziona con la storia e con l'anima interiore dei paesi che ha visitato e in cui ha vissuto. Sarà allestita anche una tavolata di libri in consultazione, con le sue opere e un'area laboratori dedicati al tema dell'autobiografia. La mostra è aperta fino al 25 marzo, escluso il lunedì, presso il Centro culturale Santa Maria della Pietà (piazza Giovanni XXIII) a Cremona.

In occasione del progetto "Le parole di don Primo - Conoscere don Primo Mazzolari", la sala ex violini del Palazzo Comunale di Cremona sarà dedicata a don Primo con un allestimento studiato per far conoscere le opere principali e la biografia del sacerdote cremonese attraverso riproduzioni e documenti originali. La mostra resterà aperta fino al 27 maggio e sarà visitabile da lunedì a sabato dall'9 alle 18, la domenica e i festivi dalle 10 alle 17.

Sabato 10 marzo alle 21, al teatro Monteverdi andrà in scena lo spettacolo "Vorrei che fosse amore", nove storie di donne, di diverse aree del mondo, con religioni diverse tra loro, con stili di vita diversi, eppure accomunate da una triste realtà, quella di essere vittime della violenza, a volte cieca e immotivata. Testi di Dacia Maraini e Letizia Spertaga, regia di Luciano Spertaga ed Emanuela Soffiantini. Con: Stefania Borsotti, Lidia Zanaglio, Tino Rossi, Emanuela Soffiantini, Carlo Zanotti



LECCO

Domenica 11 marzo ritorna l'appuntamento ciclistico per tutti gli appassionati dei "Randonnée", 200 km da percorrere intorno al Lario.

Per i "meno allenati" la soluzione mini 100 km, mentre sono 70 i km per gli amanti della MTB. Tutti i percorsi si snodano in spettacolari scenari tra lago, monti e caratteristiche cittadine.

Sabato 10 marzo alla Biblioteca civica "U. Pozzoli" di via Giuseppe Bovara a Lecco appuntamento con "Consigli di lettura": letture e consigli per tutti i bambini con il tema "Nemici Amici", dalle 10.30 alle 11.30 in Sala Ragazzi.

L'11 marzo, appuntamento con il mercatino di hobbistica che si tiene, ogni seconda domenica del mese in piazza Cermenati a Lecco.

Fino al 6 maggio al Palazzo delle Paure in piazza XX Settembre a Lecco in scena la mostra "Paladino Grandi Cicli Incisori 1986 - 2012", che costituisce il secondo importante appuntamento con la straordinaria forza creativa del Maestro Sannita che il Comune di Lecco realizza in collaborazione con la Camera di Commercio e la Galleria Bellinzona, all'interno della IX edizione del Festival Leggermente promosso da Assocultura - Confcommercio Lecco, nelle sedi espositive di Palazzo delle Paure e della Camera di Commercio.

LODI

Giovanissimi al Teatro delle Vigne di Lodi con 'Rosso Cappuccetto', l'11 marzo alle 17. Fiaba antica di cui si



sono fatte diverse versioni e altrettante letture, "Cappuccetto rosso" è avvicinata con tutto il rispetto che si deve ad una narrazione originale come gli elementi che la compongono e che vengono mostrati all'inizio dello spettacolo. Oggetti concreti generatori di storie, evocatori di tempi e spazi magici nella loro semplicità, le fragole, il sasso, la torta sono i reperti di un'esposizione che i bambini possono osservare da vicino, rispondendo alle proprie curiosità e disponendo gli animi alla riflessione sulla natura rituale della favola.

Il Comune di Lodi e alcune Associazioni e Cooperative della città promuovono la rassegna **Cresciamo Tutti Insieme!**, un ciclo di incontri che da novembre 2017 a maggio 2018 propone giochi, momenti di scoperta e tanto divertimento per bambini e genitori.

Il Comune di Lodi, in collaborazione con la Provincia di Lodi e la Fondazione Banca Popolare di Lodi, promuove **'Galimberti. Inserti di storia dipinta'**, mostra a cura di Mario Quadraroli che si tiene dal 23 febbraio al 18 marzo 2018 presso lo Spazio Bipielle Arte, in via Polenghi Lombardo. L'inaugurazione si svolge venerdì 23 febbraio alle 18. Orari di apertura da martedì a venerdì: 16-19 sabato, domenica e festivi: 10-13 e 16-19.



MANTOVA

Nei Tinelli di **Palazzo Te** a Mantova la **mostra fotografica #IN TAVOLA** a cura di Melina Mulas con Francesca Vischi e

Gianmaria Puntiroli, che raccoglie le **foto** scattate dagli studenti delle scuole superiori mantovane sul **tema del cibo** e più in generale sulla grande tradizione culinaria mantovana. Le foto saranno esposte, con ingresso libero, fino al 29 aprile. [\(Tutte le informazioni\)](#)

Fino al 22 aprile, al **Mantova Outlet Village** in via Marco Biagi a Bagnolo San Vito a Mantova, la mostra fotografica **"I love New York: fotografie di Brian Hamill - Woody Allen, Robert De Niro e le icone del cinema"**, una personale di Brian Hamill, fotoreporter e fotografo di scena, che dagli anni '70 ha lavorato sul set di oltre settantacinque film, di cui ventisei solo di Woody Allen. La mostra ad ingresso gratuito, è composta da 60 scatti e presenta, per la prima volta in Italia, immagini tratte dai set. [\(Tutte le informazioni\)](#)

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Sabato 10 e domenica 11 marzo dalle 10 alle 17, va in scena la **55a edizione dell'Esposizione Internazionale Canina ENCI**, l'unica manifestazione cinotecnica della provincia di Mantova, che dal 1989 è ospitata nel quartiere fieristico della Millenaria. L'evento è organizzato in collaborazione con il **Gruppo Cinofilo Virgiliano**. Negli **8.000 metri quadrati della Fiera Millenaria** sfileranno in passerella oltre **quasi 1.000 bellissimi cani** per circa 170 razze, tra cui numerosi esemplari di barbone, cocker, rhodesian ridgeback, chihuahua, cavalier e bouledogue francese. Piccoli cani da compagnia, pastori, cani da difesa, razze rare e particolari. Per gli amanti degli animali, si tratta di un'occasione imperdibile per vedere, tutti insieme, esemplari bellissimi presentati dai migliori allevamenti. Una giuria specializzata, nel corso della due-giorni, consegnerà i premi per ogni categoria e, **domenica pomeriggio (dalle 16), decreterà il campione assoluto della mostra**. **Domenica mattina alle 10.30 è in programma un laboratorio didattico dedicato ai bambini**, in cui, con l'aiuto di alcuni cani presenti in fiera addestrati allo scopo, potranno conoscere da vicino le diverse razze canine, partecipare a dimostrazioni di obbedienza, agility e riporto e sperimentare esercizi di comunicazione con i nostri amici a quattro zampe. A tutti i bimbi verrà rilasciato un diploma di partecipazione. Per i bambini fino a 11 anni l'ingresso è gratuito. Quest'anno all'interno dell'Expo ENCI è in programma anche il **raduno dei Rhodesian Ridgeback** (domenica alle 12). Si tratta dell'unica razza riconosciuta originaria dell'Africa Australe e una delle due conosciute che presentino sul dorso la tipica cresta di pelo che cresce in direzione caudocardinale. Inoltre, **mostre speciali** dedicate alle seguenti razze: bobtail, schapendoes, pointer, setter inglese, weimaraner, leonberger, boxer, cocker spaniel inglese, bouledogue francese, cavalier king charles spaniel, barboni, chihuahua a pelo corto e a pelo lungo.

MONZA

Fino al 3 giugno alla Villa Reale di Monza la mostra **"Mangasia Wonderlands of Asian Comics"**. Fumetti, tavole originali e volumi

provenienti da tutta l'Asia in esposizione al Secondo Piano Nobile della Villa Reale di Monza. Mangasia è una mostra collettiva tematica che mette in luce la creatività nell'arte del fumetto asiatico e le vie nelle quali il "Wonderlands of Asian Comics" si inserisce e talvolta si contrappone in tutta la sua diversità e dinamismo. Dalle radici alle più recenti innovazioni digitali, Mangasia presenta una panoramica della storia del fumetto Made in Asia puntando il riflettore sui creatori chiave e i personaggi, sui magazine, le graphic novel e sulle pubblicazioni multimediali. Una mostra di questo genere rappresenta una parte essenziale per la comprensione accademica del fumetto come strumento accessibile e innovativo, e mira a far conoscere al pubblico l'influenza e la portata del Manga nella cultura contemporanea dell'Asia. La mostra è divisa in 6 sezioni tematiche e, in esclusiva per Monza, è stato allestito uno spazio dedicato ai Cosplay.





Da venerdì 9 a domenica 11 marzo a Desio (piazza don Giussani), in Brianza, è in programma il **Festival dello Gnocco Fritto**, con tante golosità da gustare: oltre allo Gnocco Fritto si

potranno assaporare tigelle, anolini e ravioli di pasta fresca.

Nella sua **mostra personale**, dal titolo **"Greetings from Mars"**, Matteo Negri il colore come fondamentale elemento di dialogo tra lo spazio e la forma e ne fa uno strumento di indagine della superficie e delle sue possibilità riflettenti. Sviluppato in contiguità con la collezione permanente del **Museo d'Arte Contemporanea di Lissone**, il progetto presenta due diverse tipologie di opere, i Piano Piano e le Carte, pensate come elementi installativi entro i quali l'osservatore è chiamato, mediante una lenta contemplazione, a determinare se stesso nella relazione con le opere e a ricostruire il rapporto che lo lega allo spazio. **Inaugurazione sabato 3 marzo alle 18, esposizione fino al 15 aprile** secondo i seguenti orari: mercoledì e venerdì 10-13, giovedì, 16-23, sabato e domenica 10-12/15-19.

Franco Branciaroli riallestisce uno spettacolo evento del teatro italiano: la Medea diretta da Luca Ronconi, di cui fu protagonista nel 1996. Una ripresa del lavoro del grande regista scomparso nel 2015, riportato sulle scene da uno degli artisti che ha lavorato con lui più a lungo e in maggiore vicinanza. Un'occasione imperdibile di rivedere il grande capolavoro di Euripide in una delle trasposizioni teatrali più interessanti con Branciaroli nei panni femminili di Medea. **Dall'8 al 10 marzo, alle 21, al Teatro Manzoni di Monza.**

Fino al 22 aprile presso la **Villa Reale di Monza** in scena la mostra **"Nobody sees me like I do"**. In mostra le opere inedite di Sam Havadtoy, uno degli artisti più interessanti e originali



della scena newyorkese tra gli anni settanta/ottanta legato a personaggi come Keith Haring, Andy Warhol, Yoko Ono. La recente polemica dei quadri falsi di Modigliani e l'esposizione Serial Classic della Fondazione Prada sull'idea della copia rispetto all'originale, ha ispirato l'artista nella realizzazione di un progetto espositivo dove si incontrano oggetti, dipinti, arazzi, quadri e sculture in bronzo decorati con pizzi colorati tra le quali la riproduzione di due eroi dell'animazione quali Bugs Bunny e Betty Boop.

A Monza in scena la mostra **"La montagna tra paesaggio e musica"**, in programma al Centro Civico San Rocco **fino al 9 marzo 2018**. Un'iniziativa Culturale del Circolo Culturale Sardegna di Monza, Concorezzo e Vimercate dedicata alle Montagne per il loro rispetto e la tutela.

Fino al 23 marzo presso Serre Comunali della Reggia in scena la mostra **"Blow up"**. Bernardi Roig ispirandosi al film di Michelangelo Antonioni, propone una interessante esposizione di statue bianche di alluminio create con calchi di persone reali a grandezza naturale, che si confrontano e dialogano con lo spazio naturale del paesaggio. I lavori di Roig mettono in rilievo l'estetica irriverente e la natura essenziale dell'uomo, portando così lo spettatore a vivere una singolare esperienza emotiva che è alla base del lavoro filosofico dell'artista. Ingresso gratuito.



PAVIA

Dal 3 febbraio al 3 giugno 2018, le Scuderie del Castello Visconteo di Pavia ospiteranno un'ampia retrospettiva dedicata al

lavoro di Steve McCurry (Darby, PA, 1950), uno dei più grandi maestri della fotografia contemporanea. L'esposizione "Steve McCurry - Icons" presenta oltre 100 scatti in grado di ripercorrere quarant'anni di carriera del fotografo americano. Per tutta la durata della rassegna è in programma una serie di attività didattiche, incontri e visite guidate gratuite per bambini e adulti.

Monologo dal ritmo incalzante del comico televisivo Antonio Ornano su 'Horny', il soprannome di un uomo adulto che ancora deve capire cosa aspettarsi dalla vita, che si interroga sulla sua fragilità di marito e padre. Un quadro sulle imperfezioni del maschio adulto, sulla sua incompiutezza emotiva. Dell'importanza data al rock, le prime pulsioni sessuali e il sesso matrimoniale dopo l'avvento dei figli, ma anche i viaggi con tutta la famiglia e le piccole menzogne nel rapporto con la moglie. Il 10 marzo alle 21, al Teatro Fraschini di Pavia.

I mosaici pavimentali di epoca romanica conservati nell'antica cappella del Castello Visconteo, sottoposti ad un intervento di restauro e pulitura, dialogheranno con i mosaici contemporanei della giovane artista pop **Lady Be**, nella mostra che aprirà l'11 marzo ai Musei Civici di Pavia. Al posto dei tasselli, Lady Be per i suoi lavori utilizza piccoli oggetti di plastica come giocattoli, pezzi di materiali di recupero, oggetti di uso comune come penne, involucri di make up, tappi di bottiglie e bottoni. Protagonisti delle sue opere, come spiega il titolo della mostra, "I volti che hanno cambiato la storia, da Gesù Cristo ad Andy Warhol". La mostra resterà aperta fino al 20 maggio.

Polenta e salamini a Retorbido, centro dell'Oltrepò Pavese in occasione della nuova edizione della festa. Per l'intera giornata sarà possibile assaggiare anche la



tipica "schita calda", una focaccia impastata con farina e acqua, fritta nell'olio e servita condita con sale o zucchero, e bere il vino bianco locale. Nel pomeriggio, esibizione delle bande musicali e sfilata del corteo storico che ha come protagonista il re Bertoldo a cavallo di un asino, seguito da dame e cavalieri con costumi d'epoca. **Appuntamento l'11 marzo dalle 9.**

Domenica 11 Marzo, Breme ospiterà la 41ª Mostra dell'artigianato, commercio e agricoltura, alla presenza di espositori da tutta Italia per una domenica all'insegna dell'artigianato.

Prende al via **sabato 10 Marzo la settima edizione di Broni Cioccovillage:** una edizione che quest'anno acquisisce una location in più: quella dell'Enoteca Regionale di Lombardia in Oltrepò a Cassino Po. Banchi d'assaggio, clown, animazione, solidarietà e un show cooking d'eccellenza che avrà per protagonista il maestro pasticciere Domenico Spadafora. La due giorni oltrapadana dedicata al cibo anti-depressivo per eccellenza prende il via **sabato 10 Marzo** all'Enoteca Regionale di Lombardia in Oltrepò con dimostrazione del **Maestro Pasticciere Domenico Spadafora, maître patissier** e volto noto della tv grazie alla partecipazione al programma condotto da Caterina Balivo Detto Fatto. In programma sabato anche la cena a tema curata dallo chef **Daniele Mascherini**, per poi proseguire nella giornata di domenica 11 Marzo con **banchi d'assaggio, incontri con i produttori, degustazione di vino e cioccolato, clown, animazione, solidarietà e laboratori del gusto per grandi e piccini.** Il Cioccovillage apre alle 9,30 con banchi d'assaggio e vendita, incontri con i produttori, animazione e giochi per i bambini. Alle 15 e alle 17, in via Togni il Mago Bart stupirà grandi e piccini con uno spettacolo di magia con gli animali. Alle 16 i bambini potranno esprimere al massimo la loro creatività con il cioccolato (portici di piazza Garibaldi).



SONDRIO

Dal 9 all'11 marzo, per gli amanti del cioccolato torna nel capoluogo valtellinese uno degli appuntamenti più golosi dell'anno: il **Sondrio**

Choco Fest, una tre giorni ricca di eventi per adulti e bambini. Tutti i golosi di cioccolato potranno dare libero sfogo alla fantasia e assecondare la propria voglia di dolcezza prendendo d'assalto gli **stand, aperti dalle 9 alle 20**, che proporranno **golosità a base di cioccolato per tutti i gusti**: dai cioccolatini e praline alle creme spalmabili e tavolette; dai liquori e creazioni artistiche al cioccolato alle sculture e laboratori che lasceranno a bocca aperta. **Per i più piccoli**, il sabato e la domenica dalle 10 alle 12.30 e dalle 14 al 17.30, sono previsti dei **laboratori** durante i quali si potrà giocare con il cioccolato e realizzare delle piccole dolci creazioni da portare a casa (costo: € 5).

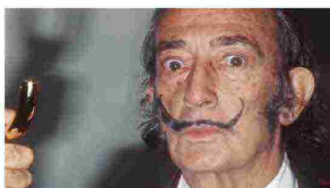
Domenica 11 marzo dalle 8.30 alle 17.30 ad Arnoga si terrà la manifestazione **"An va col slit"**, gara sulla neve con slittini, bob e prototipi, aperta a bambini e ragazzi. Alle 9 è prevista la partenza della gara, alle 12.30 pranzo e alle 16.30 l'Apréslit. In caso di maltempo la manifestazione si volgerà domenica 18 marzo.

Il 10 marzo alle 21, al Polifunzionale di Villa di Tirano, appuntamento imperdibile con il concerto evento degli EraMazzini in omaggio a due icone della musica italiana: **Mina**, che



festeggia i 60 della sua incredibile carriera, e il grande **Lucio Battisti** mancato 20 anni fa. Brani senza tempo che abbracciano trasversalmente diverse generazioni. I racconti di un'epoca, carica emotiva, personalità, eleganza ed un pizzico di allegria, questi gli ingredienti che contraddistinguono l'omaggio a Mina e Battisti degli "EraMazzini": uno spettacolo che colpisce al cuore. **Il ricavato sarà devoluto ad AISM, Associazione Italiana Sclerosi Multipla.**

Il 10 marzo torna **The Splash Ride**, l'evento più pazzo e divertente della stagione invernale in Aprica! Sfida la piscina, appositamente costruita nella **zona Campetti**, con gli sci, lo snowboard o altri mezzi o attrezzi anche ben più fantasiosi: riuscirai ad attraversare la pozza o farai... splash? A far da contorno a The Splash Ride, numerose **attività di intrattenimento**, tra cui l'immane **après-ski** sulla neve e la festa notturna con ospite Gigi L'altro e il suo tributo ufficiale a Gigi D'Agostino.



VARESE

La **Historian Gallery** di Gavirante ospita la mostra **"Il Genio di Dalí"**, un viaggio alla riscoperta della Bibbia e della Divina

Commedia, rivisitati dalla fantasia e creatività del maestro Salvador Dalí. In esposizione **fino al 31 agosto** oltre 200 litografie e xilografie originali di Dalí.

Sabato 10 marzo alle 17.30 alla Galleria Ghigginì di **Varese** sarà inaugurata la mostra **"Maps"** di **Filippo Piantanida** che resterà poi allestita **fino al 16 aprile** secondo i seguenti orari: da martedì a sabato, 10-12.30 e 16-19.

Da **venerdì 9 a domenica 11 marzo** piazza San Giovanni, dalle 10 alle 20, farà da sfondo al **"Busto Arsizio Chocofest - La Festa del Cioccolato"**, organizzata dall'associazione Arti Libere e dall'associazione Arca.

Domenica 11 marzo alle 16.30 in Villa Pomini a **Castellanza** secondo appuntamento con **"Musica in Villa"**. Con il **concerto Fiorella Zito Family Sound** si esibirà la cantante **Fiorella Zito**, cantante da sempre e insegnante per vocazione, con una formazione jazzistica e un debole per il musical.

Intrighi, sotterfugi, equivoci, menzogne, ricatti e ipocrisia: mette sotto i riflettori la parte più meschina e cinica dell'animo umano la **commedia brillante "Alla faccia vostra!"** di **Pierre Chesnot**. Lo spettacolo, con **Gianfranco Jannuzzo** e **Debora Caprioglio**, è in agenda nella serata di **venerdì 9 marzo** alle 21 al cinema teatro Manzoni di **Busto Arsizio**.

La regia di **Andrea Chiodi**
parte dai **Memoires**

Goldoniani in cui lo stesso autore dichiarava di avvalersi dell'uso di piccole **poupettes** per costruire i



suoi testi. Gli attori interagiscono con questo mondo dell'infanzia di **Goldoni** e dialogano di volta in volta con delle piccole bambole che rappresentano in modo efficace i rapporti tra i personaggi e la straordinaria macchina teatrale che è **La Locandiera**. Una locandiera che è sicuramente la rappresentazione del **Don Giovanni** letterario ma al femminile. Un gioco insomma che coinvolgerà i protagonisti nel mondo caro a **Goldoni**, dalle maschere che se ne vanno, ai costumi del repertorio fino alle sue amate **poupettes** dell'infanzia. **Appuntamento l'11 marzo alle 15.30, al Teatro Giuditta Pasta di Saronno.**

A **Varese**, in **Corso Matteotti**, ogni seconda domenica del mese, agosto escluso, si tiene il **mercato dell'antiquariato**. Si possono trovare vecchi mobili, quadri, lampade, oggetti vari esposti dai circa 100 espositori presenti. Appuntamento, dunque, **l'11 marzo dalle 8 del mattino.**

Nella giornata di **domenica 11 marzo** nelle vie di **Laveno Mombello** è in programma il **mercato dell'usato**.

RIPRODUZIONE RISERVATA

f CONDIVIDI SU FACEBOOK

tw CONDIVIDI SU TWITTER



Dietro ogni notizia c'è una storia.
Noi ve la raccontiamo.

Seguici su Instagram

1 febbraio 2019

Comments Off on INNOVAZIONE-Blockchain, insetti-robot e un incontro con Liliana Segre: scopri tutte le novità

Commerciale

INNOVAZIONE-BLOCKCHAIN, INSETTI-ROBOT E UN INCONTRO CON LILIANA SEGRE: SCOPRI TUTTE LE NOVITÀ



Newsletter dell'Università di Milano-
[Bicocca](#)

numero 1 | Gennaio
2019



CERCA IN ARCHIVIO

Cerca nel sito...

Q

Popolari

Recenti

Casuali



IMPRESE - Navale:
forum verticale a
Carrara giovedì 16
dicembre

13 dicembre 2010



CONSUMI - Made in
Italy: l'83% degli
italiani mangia
nazionale

28 febbraio 2010



IMPRESE - Italia e
Romania: Camere di
commercio alleate
per...

8 febbraio 2012



CLASS ACTION -
Berlusconi: per P.a.
parere Consiglio di...

15 maggio 2009

ADVERTISEMENT

Trauma Kit
Wedding Videos Toronto



REGISTRATI SU
[www.bicocca.com](#)

Annunci

