

Sommaro Rassegna Stampa

Pagina	Testata	Data	Titolo	Pag.
Rubrica Università Milano Bicocca - Radio Tv				
16:42	Rail	08/05/2018	TG1 ECONOMIA (Ora: 16:42:44 Min: 1:35) CoderBot, il robot didattico creato da Milano-Bicocca	6
10:59	RADIO 24	28/02/2018	SMART CITY (Ora: 10:59:11 Min: 1:13) - Coderbot: il robot didattico e la campagna di crowdfunding dell'Università di Milano-Bicocca	7
20:55	RADIO 24	28/02/2018	SMART CITY H. 20:55 (Ora: 20:55:24 Min: 5:53) - Edoardo Datteri parla del Coderbot, un robot per imparare a pensare	8
23:55	RADIO 24	28/02/2018	SMART CITY (Ora: 23:55:21 Min: 7:30) - Edoardo Datteri parla di Coderbot, il robot didattico protagonista della campagna di crowdfunding	9
06:51	Radio Popolare (Lombardia)	07/03/2018	SNOOZE (Ora: 06:51:13 Min: 6:17) - Al via la campagna di crowdfunding per il robot didattico Coderbot: se ne parla con Edoardo Datteri	10
Rubrica Università Milano Bicocca - stampa nazionale				
29	La Stampa	05/06/2018	IL ROBOT DIVENTA UN AMICO E AIUTA I BAMBINI CHE SOFFRONO DI AUTISMO (S.Bandelloni)	11
87	Topolino	23/05/2018	CODERBOT, UN ROBOT PER GIOCARE E PENSARE	13
27	TST Tutto Scienze e Tecnologie (La Stampa)	07/02/2018	ROBOT E ANDROIDI SPALANCANO LA MENTE DEI PIU' PICCOLI (S.Massarelli)	14
38/39	Corriere della Sera	16/03/2018	IDEE PER MIGLIORARE LA CITTA', A MILANO LA PIATTAFORMA PER CONDIVIDERLE (M.Rovelli)	16
14	Buone Notizie (Corriere della Sera)	26/06/2018	ALLA BICOCCA IN AUTUNNO L'UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	17
1	Buone Notizie (Corriere della Sera)	15/01/2019	ALL'UNIVERSITA' BICOCCA CROWDFUNDING DELLE IDEE (D.Cavalcoli)	18
10	Il Sole 24 Ore	19/06/2018	IN BREVE: MILANO-BICOCCA POLO CROWDFUNDING	20
21	Avvenire	19/06/2018	FORMAZIONE, LA BICOCCA DI MILANO LANCIA L'UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	21
Rubrica Università Milano Bicocca - stampa locale				
16/17	Il Giorno - Ed. Milano	03/05/2018	CODERBOT, IL ROBOTINO ADOTTATO DALLA BICOCCA CONQUISTA OLTRE 7MILA EURO E 60 SUPPORTER	22
1	La Repubblica - Ed. Milano	27/09/2018	I ROBOT A MISURA DI BAMBINO (S.Bernacchia)	26
15	Il Giorno - Ed. Monza-Brianza	30/09/2018	IL ROBOT UMANOIDE CONQUISTA IL CENTRO DI MONZA NELLA DUE GIORNI NONSTOP FACCIA A FACCIA CON LA SCIENZA	27
6	Il Giorno - Ed. Milano	13/02/2018	RACCOLTA FONDI PER IL CODERBOT DELLA BICOCCA	28
31	La Voce di Rovigo	13/02/2018	SERVONO 5 MILA EURO PER MIGLIORARE CODERBOT	29
37	Tuttomilano (La Repubblica)	22/02/2018	CODERBOT, L'AMICO A RUOTE	30
8	Mi-Tomorrow	27/02/2018	CODERBOT: IN BICOCCA C'E' IL ROBOT CHE INSEGNA A PENSARE. MA COME FA?	31
1	La Repubblica - Ed. Milano	27/09/2018	NEL PARCO PER CAPIRE LA SCIENZA (P.Coppola)	32
1	La Repubblica - Ed. Milano	27/09/2018	INCONTRI RAVVICINATI CON IL PLASMA (G.Argenti)	33
11	Il Giorno - Ed. Milano	29/04/2018	E IL ROBOT DELLA BICOCCA FA SCUOLA	35
4	Corriere della Sera - Ed. Milano	15/06/2018	BICOCCA, CROWDFUNDING PER PROGETTI INNOVATIVI DI STUDENTI E DOCENTI (El.an.)	36
17	Il Giorno - Ed. Milano	15/06/2018	BICOCCA, PROGETTI FINANZIATI CON IL CROWDFUNDING	37
Rubrica Università Milano Bicocca - online				
	Scuola24.Ilsole24ore.com	03/05/2018	OBIETTIVO RAGGIUNTO PER «CODERBOT», IL ROBOT DIDATTICO DELLA BICOCCA	38
	AskaneWS.it	02/05/2018	MILANO-BICOCCA, SUCCESSO CROWDFUNDING PER ROBOT DIDATTICO CODERBOT	39
	Impresamia.com	03/05/2018	CROWDFUNDING-SORGENIA E BICOCCA: OBIETTIVO RAGGIUNTO PER CODERBOT, IL ROBOT PER GIOCARE A PENSARE	41
	Meteoweb.eu	02/05/2018	OBIETTIVO RAGGIUNTO PER CODERBOT, IL ROBOT PER GIOCARE A PENSARE [GALLERY]	43

Sommario Rassegna Stampa

Pagina	Testata	Data	Titolo	Pag.
Rubrica	Università Milano Bicocca - online			
	Improntaunika.it	02/05/2018	<i>OBIETTIVO RAGGIUNTO PER CODERBOT, IL ROBOT PER GIOCARE A PENSARE</i>	45
	Publicnow.com	02/05/2018	<i>OBIETTIVO RAGGIUNTO PER CODERBOT, IL ROBOT PER GIOCARE A PENSARE</i>	47
	Adcgroup.it	10/07/2018	<i>DAL 18 AL 21 LUGLIO VA IN SCENA CAMPUS PARTY</i>	49
	It.Notizie.Yahoo.com	02/05/2018	<i>MILANO-BICOCCA, SUCCESSO CROWDFUNDING PER ROBOT DIDATTICO CODERBOT</i>	51
	Ilsecoloxix.it	05/06/2018	<i>IL ROBOT DIVENTA UN AMICO E AIUTA I BAMBINI COLPITI DALL'AUTISMO</i>	53
	Universitari.eu	02/05/2018	<i>OBIETTIVO RAGGIUNTO PER CODERBOT, IL ROBOT PER GIOCARE A PENSARE</i>	55
	Sempionenews.it	02/05/2018	<i>OBIETTIVO RAGGIUNTO PER CODERBOT, ROBOT PER GIOCARE A PENSARE</i>	58
	Cittadiniditwitter.it	03/05/2018	<i>OBIETTIVO RAGGIUNTO PER CODERBOT</i>	60
	Adnkronos.com	12/02/2018	<i>CROWDFUNDING PER CODERBOT, IL ROBOT AMICO DEGLI STUDENTI</i>	62
	E-gazette.it	03/05/2018	<i>OBIETTIVO RAGGIUNTO PER CODERBOT, IL ROBOT PER GIOCARE A PENSARE</i>	64
	Valori.it	12/02/2018	<i>IL ROBOT DIDATTICO CHE CRESCE COL CROWDFUNDING</i>	66
	Meteoweb.eu	12/02/2018	<i>IN ARRIVO LA CAMPAGNA DI CROWDFUNDING PER CODERBOT, IL ROBOT PER GIOCARE A PENSARE</i>	67
	Attualita.com	12/02/2018	<i>CROWDFUNDING PER CODERBOT, IL ROBOT AMICO DEGLI STUDENTI</i>	69
	Notizieoggi.com	12/02/2018	<i>CROWDFUNDING PER CODERBOT, IL ROBOT AMICO DEGLI STUDENTI</i>	71
	EveryEye.it	10/07/2018	<i>CAMPUS PARTY: AREA EXPERIENCE CON POSTAZIONI DI GIOCO, SIMULATORI, CACCIA AI DRONI</i>	73
	Automazioneindustriale.com	04/05/2018	<i>CROWDFUNDING: OBIETTIVO RAGGIUNTO PER CODERBOT, IL ROBOT PER GIOCARE A PENSARE</i>	75
	Telesettelaghi.it	12/02/2018	<i>CROWDFUNDING PER CODERBOT, IL ROBOT AMICO DEGLI STUDENTI</i>	78
	Eurogamer.it	10/07/2018	<i>CAMPUS PARTY: ALLA SCOPERTA DELL'AREA EXPERIENCE, UN VERO PARCO DI DIVERTIMENTI DIGITALE</i>	79
	Siciliainformazioni.com	12/02/2018	<i>CROWDFUNDING PER CODERBOT, IL ROBOT AMICO DEGLI STUDENTI</i>	82
	Mammeamilano.com	10/07/2018	<i>CAMPUS PARTY: VIDEOGAMES, REALTA' VIRTUALE, DRONI E ARTE DIGITALE</i>	84
	Startupitalia.eu	02/05/2019	<i>CODERBOT, IL ROBOT CHE INSEGNA CODING NELLE SCUOLE</i>	86
	Milanolife.it	10/07/2018	<i>CAMPUS PARTY, 18/22 LUGLIO RHO FIERA MILANO</i>	89
	Scuola24.Ilsole24ore.com	13/02/2018	<i>CROWDFUNDING DELLA BICOCCA PER IL ROBOT DIDATTICO "CODERBOT"</i>	91
	Game-Experience.it	10/07/2018	<i>L'AREA EXPERIENCE A CAMPUS PARTY E' GRATUITA PER TUTTI</i>	92
	AskaneWS.it	13/02/2018	<i>PER CRESCERE IL ROBOT DIDATTICO CODERBOT SCEGLIE IL CROWDFUNDING</i>	94
	Universitari.eu	10/07/2018	<i>L'AREA EXPERIENCE A CAMPUS PARTY: IL PARCO DI DIVERTIMENTI DIGITALE E' QUI</i>	96
	247.Libero.it	13/02/2018	<i>PER CRESCERE IL ROBOT DIDATTICO CODERBOT SCEGLIE IL CROWDFUNDING</i>	98
	Vg247.it	10/07/2018	<i>CAMPUS PARTY: OLTRE 100 POSTAZIONI DI GIOCO, SIMULATORI, CACCIA AI DRONI, ARTE E WORKSHOP PER BAMBINI</i>	99
	Chiacchieresulnano.blogspot.it	18/02/2018	<i>IN ARRIVO LA CAMPAGNA DI CROWDFUNDING PER CODERBOT, IL ROBOT PER GIOCARE A PENSARE</i>	101
	Cittadiniditwitter.it	19/02/2018	<i>AL VIA LA CAMPAGNA DI CROWDFUNDING PER CODERBOT, IL ROBOT DIDATTICO</i>	103

Sommaro Rassegna Stampa

Pagina	Testata	Data	Titolo	Pag.
Rubrica	Università Milano Bicocca - online			
	Oldani-lescienze.blogautore.espresso.repubblica.it	22/02/2018	<i>CODERBOT, CROWDFUNDING ALL'ITALIANA</i>	105
	Datamanager.it	11/07/2018	<i>L'AREA EXPERIENCE A CAMPUS PARTY: IL PARCO DI DIVERTIMENTI DIGITALE E' QUI</i>	107
	Milanoperibambini.it	24/02/2018	<i>SOSTIENI CODERBOT, IL ROBOT DIDATTICO PER LA SCUOLA</i>	109
	Leganerd.com	12/07/2018	<i>UN PARCO DEI DIVERTIMENTI DIGITALE</i>	111
	Radio24.ilsole24ore.com	28/02/2018	<i>CODERBOT: PARTE IL CROWDFUNDING PER IL ROBOT A PORTATA DI BAMBINO</i>	113
	Mentelocale.it/milano	12/07/2018	<i>CAMPUS PARTY 2018, PARCO DI DIVERTIMENTI DIGITALE</i>	115
	Studentville.it	12/07/2018	<i>CAMPUS PARTY: L'AREA EXPERIENCE E' UN PARCO GIOCHI DIGITALE</i>	116
	Meteoweb.eu	08/03/2018	<i>UN CODERBOT TUTTO DA SCOPRIRE: APPUNTAMENTO CON IL ROBOT PER LA DIDATTICA INTERATTIVA</i>	119
	Tecnicadellascuola.it	14/07/2018	<i>COMPETENZE DIGITALI E LOGICO-MATEMATICHE, MIGLIORANO GRAZIE AL CODING E ALLA ROBOTICA EDUCATIVA</i>	120
	Tecnoandroid.it	11/07/2018	<i>CAMPUS PARTY: AREA EXPERIENCE SARA' IL PARCO DI DIVERTIMENTI DIGITALE</i>	122
	Focusjunior.it	29/10/2018	<i>COOLEST PROJECTS MILANO: NUOVI EVENTI DI CODING CREATIVO PER GRANDI E PICCINI!</i>	125
	Scuola24.ilsole24ore.com	09/07/2018	<i>CODE4GROW, CON SAP E YUNIK CODING E ROBOTICA ENTRANO NELLE SCUOLE</i>	128
	Ilgiorno.it	09/03/2018	<i>WEEK-END EVENTI: SI PRESENTA IL CODERBOT</i>	130
	Impresamia.com	01/02/2019	<i>BLOCKCHAIN, INSETTI-ROBOT E UN INCONTRO CON LILIANA SEGRE</i>	146
	Comune.Milano.it	16/11/2018	<i>COOLEST PROJECTS MILANO, L'EVENTO SULLA PROGRAMMAZIONE INGORMATICA</i>	152
	Msn.com/it	09/03/2018	<i>WEEK-END DEL 9, 10 E 11 MARZO: EVENTI, CONCERTI E MOSTRE. COSA FARE IN LOMBARDIA</i>	153
	Milanotoday.it	16/11/2018	<i>COOLEST PROJECTS MILANO: AL VIA LEVENTO SULLA PROGRAMMAZIONE INFORMATICA DEDICATO AI RAGAZZI</i>	165
	Cittadiniditwitter.it	10/03/2018	<i>DOMANI A MILANO UN APPUNTAMENTO PER SCOPRIRE IL ROBOT DIDATTICO CODERBOT</i>	167
	Mi-Lorenteggio.com	16/11/2018	<i>COOLEST PROJECTS MILANO, L'EVENTO SULLA PROGRAMMAZIONE INFORMATICA</i>	169
	Researchitaly.it	13/03/2018	<i>ROBOTICA EDUCATIVA: PROSPETTIVE E INCOGNITE SULLUTILIZZO DEI ROBOT IN CLASSE</i>	171
	Allevants.in	17/03/2018	<i>CODERBOT ALLA DIGITAL WEEK</i>	174
	Techprincess.it	06/07/2018	<i>CODE4GROW, CODING E ROBOTICA INVADONO LE SCUOLE ITALIANE</i>	176
	Universitari.eu	06/07/2018	<i>SAP E YUNIK PORTANO IL CODING E LA ROBOTICA NELLE SCUOLE CON IL PROGETTO CODE4GROW</i>	179
	Monzatoday.it	04/09/2018	<i>LA SCIENZA IN PIAZZA: ECCO MEETMETONIGHT, LA NOTTE DEI RICERCATORI A MONZA</i>	182
	Mbnews.it	12/09/2018	<i>MONZA, IN ARRIVO "MEETMETONIGHT": SCIENZA E RICERCA ALLA PORTATA DI TUTTI</i>	186
	Vita.it	22/07/2019	<i>ASSISTERE I BAMBINI AUTISTICI CON I ROBOT. UNO STUDIO DELLA BICOCCA</i>	189
	Ideegreen.it	21/09/2018	<i>MEETMETONIGHT 2018 ARRIVA ANCHE A MONZA!</i>	192
	Ilcittadinomb.it	27/09/2018	<i>MEET ME TONIGHT, LA SCIENZA IN PIAZZA PER DUE GIORNI: TUTTI GLI APPUNTAMENTI DI MONZA</i>	196
	Mbnews.it	27/09/2018	<i>MEET ME TONIGHT, DUE GIORNI A MONZA TRA RICERCA E SCIENZA</i>	200
	6e20.it	17/07/2018	<i>CAMPUS PARTY 2018</i>	204
	Meteoweb.eu	04/09/2018	<i>CON MEETMETONIGHT A MONZA SCIENZA E RICERCA SONO A PORTATA DI MANO</i>	206

Sommaro Rassegna Stampa

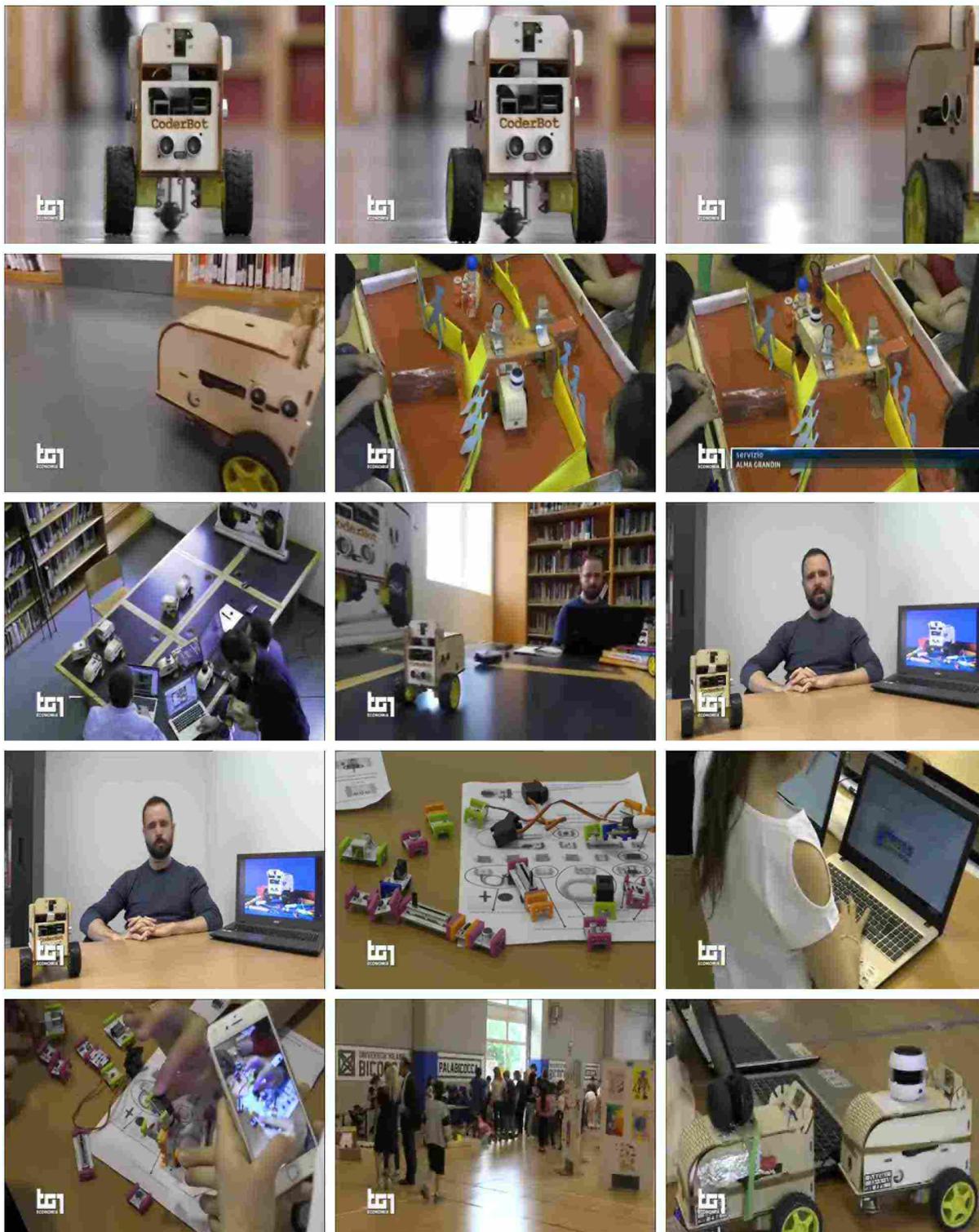
Pagina	Testata	Data	Titolo	Pag.
Rubrica	Università Milano Bicocca - online			
	Mi-Lorenteggio.com	04/09/2018	CON MEETMETONIGHT A MONZA SCIENZA E RICERCA SONO A PORTATA DI MANO	209
	Corriere.it	16/01/2019	I PROGETTI DEL CROWDFUNDING DELL'UNIVERSITA' BICOCCA	212
	Affaritaliani.it	14/06/2018	RICERCA: CACCIA A FINANZIAMENTI, BICOCCA LANCIA UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	218
	Ilfoglio.it	14/06/2018	RICERCA: CACCIA A FINANZIAMENTI, BICOCCA LANCIA UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	220
	Wired.it	19/06/2018	PERCHE' UN'UNIVERSITA' SCEGLIE IL CROWDFUNDING PER FINANZIARE RICERCA E STARTUP	222
	Ilgiorno.it	14/06/2018	LA BICOCCA LANCIA L'UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING: RACCOLTA FONDI TRA STUDENTI E PROFESSORI	225
	Arezoweb.it	14/06/2018	RICERCA: CACCIA A FINANZIAMENTI, BICOCCA LANCIA UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	227
	CataniaOggi.It	14/06/2018	RICERCA: CACCIA A FINANZIAMENTI, BICOCCA LANCIA UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	229
	Cittadiniditwitter.it	15/06/2018	NASCE A MILANO-BICOCCA L'UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	231
	Corrierecomunicazioni.it	14/06/2018	A MILANO NASCE L'UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	233
	Diariodelweb.it	14/06/2018	BICOCCA LANCIA L'UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING PER FINANZIARE I PROGETTI DI STUDENTI E DOCENTI	236
	GOOLEM.NET	22/06/2018	BICOCCA LANCIA L'UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	239
	Ilubbio.news	14/06/2018	RICERCA: CACCIA A FINANZIAMENTI, BICOCCA LANCIA UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	241
	Impresamia.com	15/06/2018	INNOVAZIONE: BICOCCA LANCIA L'UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	243
	INNOVATION-NATION.IT	20/06/2018	CROWDFUNDING IN UNIVERSITA': COSI' BICOCCA FINANZIA I PROGETTI DI RICERCA	246
	Intrage.it	14/06/2018	RICERCA: CACCIA A FINANZIAMENTI, BICOCCA LANCIA UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	248
	Lasaluteinpillole.it	14/06/2018	RICERCA: CACCIA A FINANZIAMENTI, BICOCCA LANCIA UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	250
	Lasicilia.it	14/06/2018	RICERCA: CACCIA A FINANZIAMENTI, BICOCCA LANCIA UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	253
	Leganerd.com	21/06/2018	CROWDFUNDING E UNIVERSITA' PER FINANZIARE LA RICERCA	255
	Medium.com	21/06/2018	A MILANO-BICOCCA NASCE L'UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	257
	Meteoweb.eu	14/06/2018	IDEE E PROGETTI INNOVATIVI: BICOCCA LANCIA L'UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	260
	Oggitreviso.it	15/06/2018	RICERCA: CACCIA A FINANZIAMENTI, BICOCCA LANCIA UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	262
	Olbianotizie.it	14/06/2018	RICERCA: CACCIA A FINANZIAMENTI, BICOCCA LANCIA UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	264
	Padovanews.it	14/06/2018	RICERCA: CACCIA A FINANZIAMENTI, BICOCCA LANCIA UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	266
	paginemediche.it	14/06/2018	RICERCA: CACCIA A FINANZIAMENTI, BICOCCA LANCIA UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	268
	Paginemonaci.it	14/06/2018	RICERCA: CACCIA A FINANZIAMENTI, BICOCCA LANCIA UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	270
	RADIOBICOCCA.IT	22/06/2018	NASCE L'UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	272
	Retefin.com	14/06/2018	A MILANO NASCE L'UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	274
	SassariNotizie.com	14/06/2018	RICERCA: CACCIA A FINANZIAMENTI, BICOCCA LANCIA UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	276
	Secolonuovo.it	19/06/2018	PERCHE' UNA UNIVERSITA' SCEGLIE IL CROWDFUNDING	277
	Smartweek.it	21/06/2018	BICOCCA LANCIA L'UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	279
	Socialmediamanager.it	21/06/2018	BICOCCA LANCIA L'UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING	281

Sommario Rassegna Stampa

Pagina	Testata	Data	Titolo	Pag.
Rubrica	Università Milano Bicocca - online			
	Tiscali.it	14/06/2018	<i>RICERCA: CACCIA A FINANZIAMENTI, BICOCCA LANCIA UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING</i>	282
	Udite-udite.it	19/06/2018	<i>BICOCCA LANCIA L'UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING</i>	284
	Zazoom.it	19/06/2018	<i>PERCHE' UN'UNIVERSITA' SCEGLIE IL CROWDFUNDING PER FINANZIARE RICERCA E STARTUP</i>	287
	Zeroventiquattro.it	14/06/2018	<i>BICOCCA LANCIA L'UNIVERSITA' DEL CROWDFUNDING</i>	289

TG1 ECONOMIA (Ora: 16:42:44 Min: 1:35)

Presentato il robot didattico CoderBot, creato dall'Università di Milano Bicocca, che sarà utilizzato per aiutare la formazione di studenti di diverse età.



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

SMART CITY (Ora: 10:59:11 Min: 1:13)

Si chiama Coderbot, ed è un piccolo robot didattico pensato per le scuole primarie e secondarie per aiutare i ragazzi a familiarizzare con le tecnologie robotiche. L'università **Bicocca** ha appena adottato Coderbot e ha lanciato una campagna di crowdfunding per raccogliere fondi e sviluppare una nuova versione del robottino.

SMART CITY H. 20:55 (Ora: 20:55:24 Min: 5:53)

A "Smart City" Edoardo Datteri, ricercatore presso l'Università [Milano-Bicocca](#), parla di CoderBot.

SMART CITY (Ora: 23:55:21 Min: 7:30)

Si chiama Coderbot, ed è un piccolo robot didattico pensato per le scuole primarie e secondarie per aiutare i ragazzi a familiarizzare con le tecnologie robotiche. L'università **Bicocca** ha appena adottato Coderbot e ha lanciato una campagna di crowdfunding per raccogliere fondi e sviluppare una nuova versione del robottino. Se ne parla con Edoardo Datteri professore nell'ateneo milanese.

SNOOZE (Ora: 06:51:13 Min: 6:17)

Università **Bicocca**, al via la campagna di crowdfunding per il robot didattico CoderBot. Ne parliamo con Edoardo Datteri, ricercatore e docente in **Bicocca**.



All'Università di [Milano-Bicocca](#) i test con umanoidi che suscitano l'empatia
 "Si stabiliscono forme di interazione con chi soffre di disabilità cognitive"

Il robot diventa un amico e aiuta i bambini colpiti dall'autismo

PSICOLOGIA

SILVIA BANDELLONI

Umani e macchine. Un rapporto in divenire, che apre molti interrogativi. Per esempio: è possibile che un robot sia in grado di «accompagnare» e poi aiutare la nostra psicologia?

È uno degli interrogativi affrontati all'Università degli Studi di [Milano-Bicocca](#): al convegno «Interazione uomo-robot» un tema era proprio la «robotica educativa», destinata a facilitare lo sviluppo cognitivo ed emotivo nei bambini con problemi comunicativi. «La funzione non è quella di un insegnante, ma di uno strumento didattico», commenta uno degli organizzatori, Edoardo Datteri, ricercatore di Filosofia della Scienza.

Posando sul tavolo un oggetto che ha la parvenza di un

giocattolo, prosegue: «Un esempio è questo CoderBot, robot programmabile che assume la forma di una macchina». Incorpora alcune semplici ma essenziali funzioni: è in grado di memorizzare una serie di comandi base e, grazie a questi, di muoversi su un determinato percorso. E, allora, come si trasforma in strumento didattico?

Facile programmazione

«I bambini possono programmarlo, perché è relativamente semplice. È questa attività di programmazione che spinge a potenziare le loro capacità cognitive e anche le loro attitudini nel lavoro di gruppo». Ma ci sono anche bambini con bisogni educativi speciali. Soffrono di disabilità cognitive, come le difficoltà visuo-spaziali - con problemi di orientamento - o la mancanza di attenzione e di concentrazione, oltre a quelle di tipo emotivo. È grazie alla capaci-

tà di riconoscere gli ostacoli e di evitarli che CoderBot viene utilizzato in questi casi. «Viene chiesto loro di far muovere il robot nell'ambiente circostante, così da allenarsi ad orientarsi negli spazi».

Intanto si stanno affermando i robot sociali. Spesso umanoidi, sono in grado di suscitare empatia. «All'inizio ero un po' scettico - commenta Datteri - ma poi ho capito che l'empatia artificiale non è un fenomeno illusorio. Nel nostro laboratorio abbiamo Pepper, capace di leggere proprio le emozioni: quando è acceso e ti guarda alzando la mano, come per salutarti, è innegabile che ti susciti una sorta di empatia». Questa creatura viene utilizzata con i bambini affetti da autismo.

È un esempio di come ci siano robot in grado di assumere espressioni e anche «di rispondere, in modo sensato, all'azione del bambino». Se, per esempio, il piccolo tende a

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.



Edoardo Datteri in laboratorio con i bambini e CoderBot

mettere ripetutamente le dita negli occhi, ogni volta il robot reagirà di conseguenza, con una parola del tipo «Ahi» oppure con un'espressione di dolore. Questo ripetersi innocuo di gesti e reazioni svolge una preziosa funzione di «allenamento»: il bambino può allora rendersi conto che la sua azione potrebbe recare dolore a un'altra persona e, quindi, reagire di conseguenza.

Eccesso di emotività

«Una delle questioni nate durante il convegno riguardava il fatto che gli umani sono troppo emotivi per interagire con chi è affetto da autismo - aggiunge il ricercatore -. Per quanto reattivi, invece, gli umanoidi sono meno emotivi. Ragion per cui non vengono utilizzati gli umanoidi più sofisticati che si avvicinano di più a noi». È un ulteriore

esempio di come l'interazione uomo-robot a scopi educativi e psicoterapeutici sia al centro di diversi studi. «Oggi applichiamo la robotica educativa nelle scuole, dove, a volte, incontriamo soggetti problematici. La sfida, tuttavia, sarà spingere la società a fare un uso consapevole della robotica». In altre parole, la sfida sarà «educare» noi tutti. —

© BY NO/NO ALIQUIN DIRITTI RISERVATI

084412

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

FUORI DI CHIP di Barbara Garufi 87

CODERBOT, UN ROBOT PER GIOCARE E PENSARE



TRAMITE UN SEMPLICE LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE CODERBOT PUÒ MUOVERSI IN MODI PARTICOLARI A SECONDA DI CIÒ CHE VIENE PERCEPITO DAI SENSORI

È DOTATO DI TELECAMERA, SENSORI DI DISTANZA, MICROFONO E ALTOPARLANTE

È UN PICCOLO VEICOLO CHE PUÒ MUOVERSI NELLO SPAZIO ED EMETTERE SUONI E PAROLE. PUÒ RICONOSCERE OGGETTI E VOLTI

UN PROGETTO DELL'UNIVERSITÀ MILANO-BICOCCA

Coderbot può essere utilizzato a scuola come valido strumento per promuovere l'apprendimento di abilità e competenze tecnico-scientifiche. È divertente e facile da usare.

MI PIACE
CI PIACE PERCHÉ...
Può essere programmato da bambini dai 6 anni in su!

CERCA    

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Robot e androidi spalancano la mente dei più piccoli

All'Università **Bicocca** cambia l'approccio "Invece di programmarli il segreto è decifrarli"



ROBOTICA

STEFANO MASSARELLI

«**P**rima di tutto si devono gettare nella mente del bambino i semi dell'interesse. Non tenere conto di questo imprescindibile principio è come progettare una casa senza pensare alle fondamenta». Così scriveva Maria Montessori, donna di scienza e ideatrice di quello straordinario approccio educativo che ha contribuito a formare alcune delle menti più geniali dei nostri tempi, da Sergey Brin e Larry Page, creatori di Google, fino a Jeff Bezos, ideatore di Amazon.

Lette oggi, le parole della Montessori suonano come un plauso alla robotica educativa, che sfrutta il

naturale interesse dei bambini nei confronti dei robot per stimolare in loro nuove competenze cognitive, inedite forme di ragionamento e anche capacità di «problem solving», con un perfetto bilanciamento tra creatività e rigore scientifico. Ciò che si può imparare con un robot, infatti, va ben oltre il linguaggio del «coding» e spazia fino ai campi delle scienze umanistiche e all'apprendimento di nuove lingue. «La programmazione robotica pone i bambini di fronte a sfide e problemi di ragionamento complessi da risolvere. Questo stimola in loro dei processi cognitivi e delle competenze trasversali non necessa-

riamente legati al settore della robotica», spiega Edoardo Datteri, ricercatore all'Università di **Milano-Bicocca** e coordinatore di «RobotiCSS Lab», l'unico laboratorio in Italia che si occupa di studiare come utilizzare la robotica educativa nelle scuole.

Portare un androide in classe, infatti, non basta a stimolare nuove competenze nei bambini, ma rappresenta solo il punto di inizio di un percorso didattico che, se affrontato secondo una logica corretta, aiuta i piccoli a imparare a leggere in breve tempo, accelera l'insegnamento della geografia e delle lingue e stimola anche abilità scientifiche avanzate già nella prima adolescenza. È ciò che ha dimostrato proprio il gruppo di ricerca di Datteri,

Edoardo Datteri
Filosofo

RUOLO: È RICERCATORE ALL'UNIVERSITÀ DI MILANO-BICOCCA E COORDINATORE DEL «ROBOTICSS LAB»

che ha sperimentato con ottimi risultati un approccio di robotica educativa alternativo rispetto a quello comunemente adottato nelle scuole.

«In genere si stimolano i bambini a programmare i robot per le diverse funzioni. Noi, invece, abbiamo presentato loro un robot già programmato, di cui dovevano comprendere le basi del funzionamento», spiega il ricercatore. Adottando questo metodo inverso, denominato «Roboetologia», in quanto centrato sullo studio del comportamento dei robot, i bambini hanno dimostrato di sapersi comportare come dei veri e propri scienziati: hanno osservato i movimenti del robot, hanno avanzato ipotesi sul suo funzionamento e quindi elaborato modelli matematici, seguendo le

basi del metodo induttivo.

Così come Isaac Newton elaborò la legge di gravitazione universale osservando la caduta della mela, i bambini hanno quindi dimostrato di possedere le chiavi scientifiche per interpretare il funzionamento di un robot osservando «CoderBot», il robot «open-source» pensato per la didattica nelle scuole, nato da un'idea dell'informatico milanese Roberto Privitera e adottato dall'Università **Bicocca**, che ne sta sviluppando le potenzialità attraverso la collaborazione tra il dipartimento di Scienze della formazione e quello di Informatica, con Leonardo Mariani.

«“CoderBot” è pensato per scopi educativi, capace di stimolare il pensiero computazionale nel contesto di gioco», sottolinea Datteri. È dotato di telecamera e di algoritmi di visione artificiale, è controllabile attraverso smartphone e, soprattutto, può essere riconfigurato dall'insegnante in funzione degli obiettivi didattici e dell'età dei bambini. Questa versatilità lo rende utilizzabile sia nella prima infanzia sia con gli studenti più grandi, che possono cimentarsi con linguaggi di programmazione complessi come il python. «Stiamo avviando una campagna di crowdfunding per lo sviluppo di nuove funzionalità di questo robot».

Uno degli aspetti da approfondire sarà anche l'impatto sui bambini colpiti da disturbi del neurosviluppo, come l'autismo, che notoriamente sono attratti dall'high tech: le abilità di «CoderBot», infatti, potrebbero rivelarsi utili nel coinvolgere questi bambini e nello stimolarne le interazioni sociali.

© BY NC ND ALCUNI DIRITTI RISERVATI

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

A scuola
Edoardo
Datteri
e uno
dei suoi
robot
studiati per
diventare
strumenti
educativi



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Idee per **migliorare la città**, a Milano la piattaforma per condividerle

Il progetto «Dimmi» presentato durante la Digital Week. Quattrocento eventi che durano tutto il weekend

C'è BookCity per gli amanti della lettura, PianoCity per chi preferisce la musica, la celebre settimana della moda e quella del design. Milano, le sue «Week» e i suoi «Weekend». Appuntamenti annuali, a tema, per attirare turisti e creare aggregazione tra i cittadini. Se ne aggiunge un altro, proiettato nel futuro. È iniziata ieri la Milano Digital Week, il cui tema, la rivoluzione tecnologica, è tanto trasversale da coprire — e trasformare — ogni sfera della nostra vita quotidiana. «Volevamo mostrare ciò che già si fa qui a Milano e ciò che si sta sperimentando — racconta al Corriere Roberta Cocco, assessore alla Trasformazione digitale e Servizi civici — abbiamo cercato organizzatori che ci aiutassero e a fine ottobre abbiamo lanciato una call a tutti i cittadini. Chiunque avesse idee o progetti poteva inviarceli. L'obiettivo era raggiungere almeno cento eventi. Ho paura a dire che abbiamo superato i 400».

Si è partiti, ieri mattina al Base in via Bergognone — il centro operativo della manifestazione — con la presentazione di un primo, grande, progetto, lanciato proprio dal Comune: si chiama *Digital Bridge* e lo scopo è «condividere le esperienze di innovazione con le eccellenze internazionali — spiega Cocco —. Stiamo già parlando con città come Tel Aviv, Tallin e Barcellona», i cui rappresentanti sono intervenuti all'evento. Nonché New York, con cui l'accordo risale a novembre 2016. E dalla piattaforma *Nyc Digital Playbook*, sviluppata dalla Grande Mela, è stata presa ispirazione per creare *Dimmi* (acronimo di «Digitale» e «Milano») uno strumento — lanciato proprio ieri — con cui i cittadini potranno condividere con il Comune le loro proposte per migliorare e (ri)innovare la città.

Gli appuntamenti della Milano Digital Week continueranno per tutto il weekend. Si va dalle tavole rotonde sulle implicazioni dell'intelligenza

artificiale alle proposte di nuove forme di mobilità, dai corsi di programmazione per i più piccoli ai tutorial per aiutare i cittadini a capire come sfruttare i servizi online per semplificare il proprio rapporto con la burocrazia.

«Uno dei temi a me più caro — continua l'assessore — è l'educazione digitale. Ci sono più di 80 eventi in questi giorni che prevedono corsi di formazione gratuiti». Come lo Spid Tour, per promuovere l'iscrizione all'identità digitale o le lezioni de «Il web a portata di nonno» per gli anziani.

I colossi della tecnologia, da Google a Samsung, fino a Microsoft (i cui eventi sono partiti già lunedì) partecipano con incontri, talk, spazi espositivi o con l'apertura della propria sede milanese al pubblico, come nel caso di Amazon. Poi Atm, che permette di curiosare nel suo centro di controllo o Fastweb, che mette a disposizione il suo Data Center.

Ci saranno esperimenti in realtà aumentata, ad esempio la caccia al tesoro della città con l'app di Popapps oppure il tour a sfondo architettonico tra i monumenti più iconici con lo studio Park Associati. Ci sarà anche la realtà virtuale, con la *Martian Virtual Reality Experience* del museo della Scienza e della Tecnica o *Ultrareal World*, il primo cinema a 360 gradi al Base.

Si parlerà di sanità, con la presentazione di «Il telefonino, il tuo salvavita» e dell'I.C.E. aumentato, un codice Qr che contiene il proprio profilo clinico da utilizzare in caso di bisogno di soccorsi. E poi di nuova didattica, con il robot progettato dall'università Bicocca, CoderBot, che aiuta i bambini ad imparare.

Corposo il contributo artistico: sono state aperte mostre temporanee in varie zone della città. Dalla rassegna *Che Guevara Tú y Todos* alla Fabbrica del Vapore ai prototipi esposti in *Nuove tracce di futuro* della Bit Factory, fino ai tanti eventi organizzati allo Ied e al Base.

Si arriva in periferia con il

Maua, il museo di arte urbana aumentata nel quartiere Giambellino che unisce street art e nuove tecnologie. Si scende persino sottoterra: nel complesso industriale ex Riva Calzoni, ecco *Labyr-Into*, un'esperienza multisensoriale che si ispira all'opera *Ingresso nel Labirinto* di Arnaldo Pomodoro.

E infine la colonna sonora, con la maratona radio di 36 ore, *Milano trasmette Milano*, in streaming dallo studio di Radio Raheem. Ce n'è per tutti, insomma. Basta spulciare nel lungo programma sul sito www.milanodigitalweek.com e scegliere come passare un weekend dedicato al digitale.

Michela Rovelli

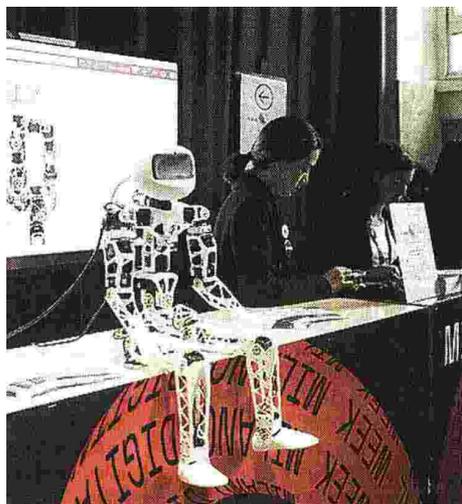
© RIPRODUZIONE RISERVATA

Sul sito

● Fino a domenica lo speciale sulla Milano Digital Week sarà arricchito di informazioni e notizie sugli eventi all'indirizzo www.corriere.it/tecnologia/milano-digital-week/

Le attività

Ci saranno esperimenti in realtà aumentata e il tour a sfondo architettonico



Robot Un evento alla Milano Digital Week

Per il ventennale

Alla Bicocca in autunno l'Università del Crowdfunding



Nasce alla Bicocca di Milano l'Università del Crowdfunding. Il primo progetto per raccogliere finanziamenti aperto a tutta la comunità dell'Università di Milano-Bicocca, a partire da studenti e ex studenti. Dopo il successo della raccolta fondi per CoderBot, il robot didattico per le scuole primarie e secondarie, chiusa con più di 7mila euro di fondi raccolti in due mesi (oltre il 140 per cento dell'obiettivo), ora l'università, in partnership con Produzioni dal Basso – la più grande community

italiana di crowdfunding – lancia in concomitanza con le celebrazioni del Ventennale la piattaforma che consente a studenti, ex studenti, docenti, ricercatori, dottorandi e dipendenti dell'ateneo di finanziare i propri progetti con il crowdfunding e il supporto delle aziende partner. Il primo bando è atteso in autunno. Durante l'estate, attraverso i social Bicocca e Produzioni dal Basso, ci sarà una sorta di diario di avvicinamento dedicato ai futuri fundraiser.



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

10

Area di servizio

Bene comune

AMBIENTE

Il riciclo delle capsule di caffè per rendere l'orto più fertile

«**E** se le capsule del caffè non fossero usa e getta?». Sono partiti da questa domanda i ragazzi del team di Alessandra Zerboni, 29 anni, dottoranda in Scienze dell'Ambiente che ha deciso di scommettere sul riciclo. Le capsule sono infatti un rifiuto difficile da smaltire, destinato quasi sempre all'indifferenziata. «Il nostro progetto - spiega la squadra - si propone di attivare una campagna di riciclaggio delle capsule, che verranno raccolte in appositi contenitori presenti all'interno dell'Università **Bicocca** così da dividerne le componenti: la parte umida, costituita dal caffè, la plastica e l'alluminio». L'obiettivo è poi riuti-

lizzare il caffè nella fertilizzazione degli orti della zona **Bicocca** mentre le altre parti verranno indirizzate ai centri di smaltimento. I ragazzi, raccolti 17500 euro necessari a far partire le attività, analizzeranno infine gli effetti del bere caffè in capsula. «Parte del nostro lavoro sarà focalizzato sullo studio della citotossicità di nanoparticelle e microplastiche estratte dal caffè, analizzando anche alcuni marker di infiammazione su modelli in vitro della barriera intestinale». Il team affronterà così i diversi marchi in commercio: aromi differenti potranno infatti determinare risultati diversi. (D.Cav.)



© RIPRODUZIONE RISERVATA

SCIENZA

La nuova frontiera per la salute? Il rene (da studiare) in provetta

Creare organoidi, riproduzioni semplificate degli organi, a partire da cellule staminali renali adulte. Questo l'ambizioso progetto di Silvia Bombelli (nella foto), ricercatrice del dipartimento di Medicina dell'Università **Bicocca**, che con la collega Chiara Grasselli e l'imprenditore Antonino Bruno punta a rivoluzionare la vita di chi soffre di insufficienza renale. «La patologia - racconta il gruppo - è molto diffusa, colpisce l'8-16% della popolazione. Ad oggi l'unica terapia disponibile per i pazienti all'ultimo stadio è la dialisi in attesa del trapianto. Negli ultimi anni è poi aumentato il numero di soggetti idonei ma non il numero di do-

natori». Ed è qui che si inserisce il progetto, che punta a ottenere in crowdfunding 5 mila euro di fondi e che si basa sulla medicina rigenerativa e l'ingegneria tissutale. L'esito finale è un modello di rene in provetta che potrebbe favorire il processo di scoperta di nuovi farmaci. Permetterebbe infatti di sperimentare nuove soluzioni in laboratorio così da aggiungere un tassello di conoscenze per lo sviluppo di terapie alternative. Obiettivo a lungo termine? Migliorare la qualità della vita di chi è affetto da patologie renali croniche abbattendo i costi a carico del sistema sanitario nazionale. (D.Cav.)



© RIPRODUZIONE RISERVATA



I fondi per le idee

L'Università di **Milano-Bicocca** ha lanciato una piattaforma di crowdfunding su progetti degli studenti utili alla collettività
Cristina Messa: «I 4 progettisti selezionati riceveranno formazione e assistenza per imparare a costruire campagne di successo»

di DIANA CAVALCOLI

Reni in provetta, capsule di caffè riciclabili, tasche modulari per ciechi, pronto soccorso psicologico. Progetti ideati da ricercatori, dottorandi e studenti. Risultato? Un intero ateneo unito nel promuovere progetti sociali pensati per il bene comune. Succede all'Università di **Milano-Bicocca** che in partnership con Produzioni dal Basso, una delle più grandi community italiane di crowdfunding, ha lanciato una piattaforma per finanziare le migliori idee innovative. Dopo il successo di CoderBot, il robot didattico per le scuole che ha raccolto 7 mila euro in due mesi, arrivano quattro nuovi progetti realizzati dagli studenti dell'Università e selezionati tra oltre 40 iniziative. «È un modello innovativo - dice il rettore Cristina Messa - e per ora unico nel



suo genere, almeno tra le università italiane. I progettisti selezionati riceveranno formazione e assistenza per imparare a costruire campagne di successo. I mini corsi saranno dedicati a fornire strumenti efficaci per favorire l'interesse di potenziali sostenitori. Da qui nasce l'idea di chiamare la piattaforma Università del Crowdfunding». Lo scopo è mettere a disposizione dei più giovani una modalità di finanziamento alternativa ai tradizionali bandi oltre a dare spazio all'imprenditorialità delle nuove generazioni. Anche per questo sono state coinvolte aziende ed enti terzi che cofinanziano le varie campagne: se i progetti raccolgono almeno il 50 per cento dell'obiettivo ottengono il restante 50 dai partner dell'iniziativa. In breve un'applicazione della finanza alternativa che diventa così leva per la ricerca e per l'innovazione.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

SOCIALE

La tasca amica dei non vedenti dove riporre telefonini e tessere

Errico Piovesan, 27enne laureando in Psicologia dei processi sociali (nella foto), ha pensato a ipovedenti e ciechi. Con alcuni colleghi ha progettato un sistema di tasche modulari (Pouches) il cui scopo è semplificare la gestione degli oggetti per chi non vede. Le soluzioni sono diverse a seconda dei capi di abbigliamento ma il principio è lo stesso: le tasche permettono di riporre un oggetto in una posizione fissa all'interno del proprio spazio personale, in modo da non doverlo più cercare. Un'operazione che può risultare frustrante per i portatori di handicap visivi. «Le EasyPouches - spiega il trio - sono progettate a partire dal-

l'oggetto che contengono. Si va dallo smartphone alle tessere fino ai device medici. E sono sostenute da un sistema di bretelle simile alle fondine ascellari sul torso o da una cintura. Mentre le pouches dedicate a carte di credito possiedono un sistema a filo retrabile come quelli per i biglietti degli skilift». La squadra, che punta a raccogliere 3 mila euro, ha ideato anche una speciale pouch-portafoglio suddivisa in alloggiamenti: ognuno destinato a una banconota specifica con linguetta tattile identificativa per riconoscere il taglio desiderato. Un approccio che passa da «user friendly» a «user-easy». (D.Cav.)



© RIPRODUZIONE RISERVATA

PSICOLOGIA

Ansia, depressione, tristezza Un pronto soccorso dà sollievo

Il primo servizio di intervento psicoterapeutico privato. A idearlo l'ex studente di psicologia e oggi laureato, Alessandro Calderoni (nella foto). Dopo aver studiato i casi di Milano e Roma, ovvero un servizio privato su base volontaria e uno pubblico in ospedale, ha pensato di creare un modello innovativo dedicato a persone «in emergenza psicologica non di competenza esclusivamente psichiatrica». Il progetto, che prevede la raccolta di 10 mila euro, ruota attorno al concetto di sollievo immediato. Ed è pensato per offrire conforto a chi vive una situazione di crisi legata a fattori diversi. Si va dagli stati d'ansia a quelli depressivi, all'incapacità di af-

frontare un lutto o situazioni gravi come il mobbing e il bullismo.

Il pronto soccorso prevede il coinvolgimento di operatori specializzati, psicoterapeuti preparati rispetto ai protocolli d'emergenza. Un modello d'intervento che potrà essere poi trasmesso, attraverso corsi di formazione ad hoc, a nuovo personale in modo da favorire la rotazione degli operatori e moltiplicare i centri. L'ambizione di fondo è dissociare il concetto di supporto psicologico da quello di «folia» e tra gli obiettivi finali c'è anche insegnare ai pazienti a gestire le situazioni di difficoltà in autonomia. (D.Cav.)



© RIPRODUZIONE RISERVATA



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

FORMAZIONE

Milano-Bicocca
polo crowdfunding

L'ateneo **Milano-Bicocca** punta sul crowdfunding. Dopo il successo della raccolta fondi per CoderBot, il robot didattico per le scuole primarie e secondarie, ora l'Università di **Milano-Bicocca**, in partnership con Produzioni dal Basso - community leader nel crowdfunding - lancia una piattaforma per consentire a studenti, ex studenti, docenti, ricercatori, dottorandi e dipendenti dell'ateneo di finanziare i propri progetti con il crowdfunding e il supporto delle aziende partner. Elemento caratterizzante del progetto è il coinvolgimento di aziende ed enti attraverso lo strumento del cofinanziamento



084412

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

FORMAZIONE**La Bicocca di Milano lancia l'Università col Crowdfunding**

Dopo il successo della raccolta fondi per CoderBot, il robot didattico per le scuole primarie e secondarie, chiusa con più di 7mila euro di fondi raccolti in due mesi (oltre il 140 per cento dell'obiettivo), ora l'Università di Milano-Bicocca, in partnership con Produzioni dal Basso – la più grande community italiana di crowdfunding – lancia la piattaforma che consente a studenti, ex studenti, docenti, ricercatori, dottorandi e dipendenti dell'Ateneo di finanziare i propri progetti con il crowdfunding e il supporto delle aziende partner.

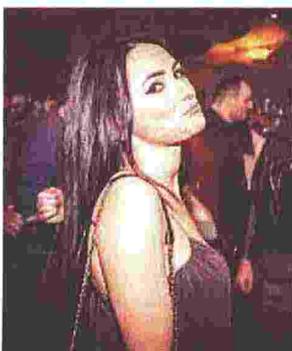


EVENTI & PERSONAGGI

Guarda tutte le fotogallery
degli eventi su www.ilgiorno.it**IN CAMPO** Leonardo Mariani, Edoardo Datteri e Roberto Previtera

CoderBot, il robottino adottato dalla Bicocca conquista oltre 7mila euro e 60 supporter

MISSIONE COMPIUTA: "CoderBot", il robottino didattico adottato dall'università di Milano Bicocca, è pronto al restyling e 29 esemplari sono già stati «ingaggiati» dalle scuole. Si chiude così la prima campagna di crowdfunding dell'ateneo, che puntava a raccogliere 5mila euro e ne ha raccolti oltre 7mila, grazie a 60 finanziatori. Fra i maggiori supporter "Sorgenia". I dieci CoderBot richiesti, cui sono associate 16 ore di formazione per gli insegnanti, saranno destinati a due scuole sul territorio italiano. 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. Parte da qui anche un progetto di crowdfunding più ampio attraverso cui Bicocca metterà a disposizione anche degli studenti strumenti per sostenere idee, capacità imprenditoriale e ricerca.



Dj set e aperitivo all'aperto Ragoo festeggia 18 anni

Ragoo festeggia 18 anni. Tra i primi discobar nati in città, domani il locale inaugura la stagione estiva con la riapertura del giardino che affaccia sul Naviglio della Martesana. Dalle 20.00 aperitivo in giardino con gli spiedini di Brac'è bike bbq. Dalle 22 dj set con Marco Rigamonti, Alex De Ponti, Thomas Borghi. Durante tutta la serata a ingresso gratuito performance dei fiati degli Ottavo Richter



Sbarca la star dei dolci made in France Collaborazione con il maestro di Peck

Sbarco a Milano per la star della pasticceria parigina Christophe Adam. Peck, nella centralissima via Spadari, fino al 10 maggio proporrà un inedito "Éclair de génie" di Christophe al gusto di limone, mandorla e caffè. Visita speciale e degustazione, quindi, con l'inventore della pasticceria francese "mono-prodotto" che nel mondo possiede 25 boutique (tre solo a Milano) e che da Peck ha sperimentato un'interessante collaborazione con Galileo Reposo, maestro dei dolci della storica maison meneghina



Ragazzi in corsa contro la fame che tormenta il nostro pianeta

Il 9 maggio si terrà la quarta edizione della Corsa contro la Fame, un evento didattico, sportivo e solidale pensato da Azione contro la Fame per i ragazzi delle scuole primarie e secondarie di primo grado. L'iniziativa nasce in Francia nel 1997, per poi estendersi a Spagna, Italia e Germania, sempre con l'idea di assegnare un ruolo chiave agli alunni ai quali viene chiesto un coinvolgimento su un tema così cruciale per il pianeta. In Lombardia hanno aderito 45 scuole per un totale di 14.120 studenti impegnati a costruire un mondo libero dalla fame

Le più viste
di ieri

1



Lombardia, ecco 5 sagre
da non perdere a maggio

2



Primo Maggio, il corteo
"contro lo sfruttamento"



ATTESTATI
La consegna
dei riconoscimenti
nella Sala Verdi
del Conservatorio
Da destra
in senso orario
Salvatore
Canfarelli
Fernando Brioschi
Patrizia Iose
Bianchetti
e Marina Bissoli



LA CERIMONIA CONSEGNALE LE STELLE AL MERITO

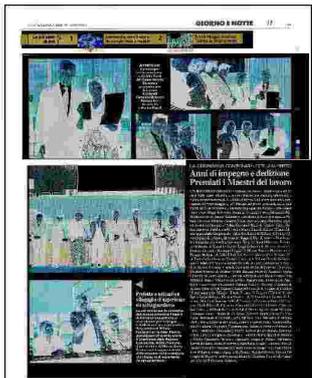
Anni di impegno e dedizione Premiati i Maestri del lavoro

UN RICONOSCIMENTO a persone che hanno lavorato per oltre 25 anni nella stessa azienda, e si sono distinte per «perizia, laboriosità e buona condotta morale». Le Stelle al Merito del Lavoro sono stata consegnate il Primo maggio a 147 Maestri del lavoro lombardi, nella Sala Verdi del Conservatorio. I premiati impiegati tra Milano e hinterland sono: Piero Baggi di Novate Milanese (Confapi Varese-Saronno); Mario Benedetti di Cusano Milanino (Tim Milano); Paolo Bertagna di Milano (Redesco Progetti Milano); Luca Biffi di Cesano Maderno, Marina Bissoli di Cassano D'Adda, Giovanni Merli di Gessate, Valter Stofler, Edoardo Taddei, Paola Tosti e Marco Turri di Milano (Thales Alenia Space Italia Gorgonzola); Aldo Boschioli di Milano, Salvatore Silvio Capizzi di Lainate, Alessandro Raggi di Rho (Leonardo Nerviano); Ivo Bregolin di Sesto San Giovanni (Weir Srl Nova Milanese); Fernando Brioschi di Usmate Velate, Luigi Colombo di Monza, Antonello Furini di Lentate, Giuseppe Leggio di Milano, Rosario Mangiapane di Burago Molgora, Achille Riboldi di Arcore, Giambattista Rossoni, Elsa Tremolada, Giuseppe Teresio Zannoni di Milano (Ibm Italia Segrate); Graziella Di Marco e Aurora Buccelli di Como, Salvatore Canfarelli di Mozzo, Lorenzo Lazzari, Gianluigi Pirillo di Paderno Dugnano, Diodato Ronzio di Milano (Poste Italiane Milano); Massimo Maria Chiarelli di Busto Arsizio, Patrizia Schelfi di Zelo Buon Persico (Sea Milano Linate); Walter Cozzi di Rho, Maria Teresa Torresani di Paolo (Avvenire Nuova Editoriale Italiana Milano); Roberto Desimini di Milano (Bracco Spa Milano); Gianpaolo Foresi di Veduggio al Lambro (Confcommercio Milano); Dario Fossati di Vergiate (Thales Alenia Space Italia Milano); Marina Gualtieri di Milano (Avnet Cusano Milanino); Massimo Guarnaschelli di Saronno e Francesco Ierardi di Lazzate, Carlo Rimoldi di Cesate, Alessandro Tonelli di Varedo (Electrolux Solaro); Michele Roberto Maini di Busto Arsizio (Enel Milano); Giuseppe Angelo Maiocchi di Arese (Novartis Farma Origgio); Vincenzo Mazziotti di Sermide (A2A Milano); Sara Missaglia di Milano (Bnl); Maria Novarria di Lainate, Gabriele Rovati (Atm); Antonina Puma di Paderno Dugnano (Centrimpresa Milano); Antonio Puopolo di Pieve Emanuele (Trenitalia); Flavio Raimondo di Cinisello Balsamo (Hoya Lens Garbagnate Milanese); Lorenzo Maria Sacchi di Milano (Unione Fiduciaria Milano); Giancarlo Santus di Milano (Monterearch Bollate); Elena Sfondrini (Mars Italia Assago); Antonio Silva di Milano (Leonardo Samarate); Cesare Sironi di Inzago (Abb Space Division Milano); Sergio Taglietti di Milano (Bizerba Desio); Alberto Tarrenghi di Melzo (e-distribuzione Milano); Maurizio Terreni di Vittuone (Unione Fiduciaria Milano).



Prefetto e istituzioni «Bagaglio di esperienze da salvaguardare»

La cerimonia per la consegna dei riconoscimenti ai Maestri del lavoro lombardi che si sono distinti per impegno e dedizione è stata presieduta dal prefetto di Milano Luciana Lamorgese. Hanno partecipato all'evento anche il presidente della Regione Lombardia, Attilio Fontana, il vicesindaco di Milano Anna Scavuzzo e i rappresentanti delle associazioni di categoria: «Un bagaglio di esperienze da salvaguardare»



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

I ROBOT A MISURA DI BAMBINO

Sara Bernacchia

Si muove, parla, interagisce con l'ambiente e le persone che gli stanno intorno. È Coderbot, a prima vista sembra una strana macchinina giocattolo, ma è un robot tra i più complessi della sua tipologia, dotato di telecamera e adatto ad essere programmato dai bambini.

pagina VII

Le storie

Dallo spazio ai fondali del mare ecco la ricerca in presa diretta

Bicocca

Parla con i robot creati a misura di bambino

SARA BERNACCHIA

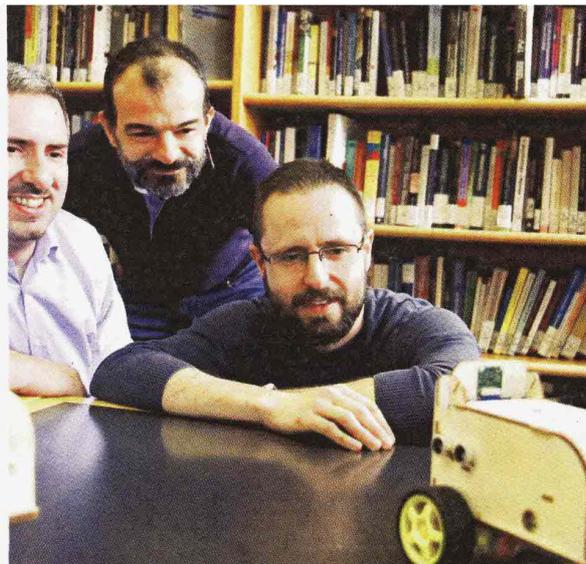
Si muove, parla, interagisce con l'ambiente e le persone che gli stanno intorno. È Coderbot, a prima vista sembra una strana macchinina giocattolo, ma è un robot tra i più complessi della sua tipologia, dotato di telecamera e adatto ad essere programmato dai bambini. Il robottino, insieme ad altri "compagni", sarà protagonista dell'appuntamento "Robotica per la conoscenza", in programma al palazzo dell'Arengario di Monza, domani dalle 15 alle 22.

Ad accogliere bambini e genitori saranno i ricercatori del Laboratorio di robotica per scienze cognitive e sociali (RobotiCSS) del dipartimento di Scienze dell'informazione dell'università Bicocca, pronti a raccontare i risultati e le modalità del loro lavoro. «I robot sono validi strumenti per conoscere gli esseri umani dal punto di vista psicologico e biologico – spiega Edoardo Datteri, coordinatore del progetto RobotiCSS Lab –. Noi studiamo il modo in cui i bambini si relazionano con Coderbot, quali com-

portamenti e quali strategie "rituali" utilizzano». E domani si potrà toccare con mano tutto questo: ascoltare le ricerche e, soprattutto, giocare con i robot». Oltre a quello con i Coderbot, ci sarà uno spazio per i piccoli fino a 3 anni, con robot programmabili attraverso tasti presenti sulla superficie, e uno per i più grandi, in cui costruire piccoli robot attraverso la piattaforma Arduino.

"Giocare" con Coderbot è semplice, si programma attraverso un computer con un'interfaccia studiata ad hoc. Deciso cosa si vuole che faccia, si crea la sequenza di comandi avvicinando sullo schermo delle tessere colorate che rappresentano le singole azioni, si dà l'ok e il robot esegue. «Osservando i bambini relazionarsi con il robot sia dopo – spiega Datteri – ci siamo accorti che queste attività stimolano processi di ragionamento che non pensavamo potessero appartenere a bimbi così piccoli».

Coderbot, già testato in diverse classi della scuola primaria, può essere un utile strumento per la didattica, soprattutto nella versione "progredita" a cui stanno lavorando i ricercatori della Bicocca, che – spiega Datteri – avrà l'interfaccia personalizzabile in base all'utente: sostituendo le scritte sulle tessere con dei disegni, per esempio, anche i piccoli che non sanno ancora leggere potranno usare Coderbot.



Sul campo

In alto da sinistra, i ricercatori del MaHRE della Bicocca alle Maldive e quelli del Laboratorio di robotica per scienze cognitive e sociali con il robot Coderbot. Sotto, gli studiosi di Scienze del farmaco della Statale e un esempio di plasma

Il robot umanoide conquista il centro di Monza nella due giorni nonstop faccia a faccia con la scienza

- MONZA -

DUE GIORNI NONSTOP di scienza e società. Si è conclusa ieri sera all'Arengario «MeetmeTonight, faccia a faccia con la scienza», un evento di divulgazione scientifica e intrattenimento all'interno del progetto «Meet - la notte europea dei ricercatori», promosso e finanziato dalla Commissione europea, con l'Ufficio scolastico regionale Lombardia, inserito nell'Anno europeo del patrimonio culturale. Da venerdì mattina rivolto alle scuole e poi lungo il pomeriggio e tutta la giornata di ieri per la città, sono stati proposti momenti ludici e sperimentali alla scoperta della chimica e dell'ecologia delle acque dolci; come tenere i denti sani; il laboratorio per riscoprire l'esperienza perinatale, per capire le capacità innate del feto e quello che si impara prima di nascere. Protagonisti i ricercatori dell'Università Bicocca e del Cnr - Irsa. Alessio Gerussi e Vincenzo Ronca, ri-

cercatori dell'Unità operativa di Gastroenterologia del San Gerardo hanno illustrato le nuove tendenze della medicina di precisione, per la cura individualizzata delle malattie del fegato.

TANTA INFORMATICA e robotica con RoboticSS Lab e il CoderBot, il robot umanoide per giocare e pensare e scoprire come la robotica può aiutarci a capire come funzioniamo. E poi i problemi della sicurezza informatica, proposti da Bicocca security lab, per prendere coscienza dei rischi di alcuni comportamenti nell'uso di smartphone e social network. Non poteva mancare la realtà virtuale che ha rivoluzionato i videogiochi. Attraverso occhiali e i guanti sensoriali si entrava nella piattaforma di Htc Vive tagliando e distruggendo cubetti virtuali con la spada laser allenando attenzione e prontezza di riflessi.

Cr.B.



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Diffusione: 5.763

LA CAMPAGNA OBIETTIVO: SVILUPPARE UNA NUOVA VERSIONE DEL ROBOT DIDATTICO

Raccolta fondi per il CoderBot della Bicocca

- MILANO -

LA **BICOCCA** lancia un *crowdfunding* per migliorare CoderBot, il robot didattico "adottato" dal laboratorio di robotica per le scienze cognitive del Dipartimento di Scienze umane per la formazione. La raccolta fondi sarà attiva dal 19 febbraio al 26 aprile sulla piattaforma De-Rev (www.derev.com/coderbot). Per i sostenitori singoli ci saranno ricompense, in forma di CoderBot e workshop per imparare a usarlo e programmarlo; per le scuole flotte da quattro a dieci robot per

la didattica interattiva con gruppi numerosi. L'obiettivo è raccogliere 5mila euro, che serviranno a migliorare il software di programmazione e controllo del CoderBot come strumento per imparare e divertirsi da proporre a insegnanti, genitori e bambini, sviluppando una nuova versione fortemente personalizzabile.

IL GRUPPO che svilupperà il nuovo CoderBot è composto 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 – spiegano – è realizzare un robot didattico facile da utilizzare, personalizzabile in base all'età e agli obiettivi formativi, per migliorare l'apprendimento in ambito scientifico, informatico e tecnologico: i ragazzi potranno infatti programmarlo e utilizzarlo applicando non solo conoscenze tecniche, ma anche il ragionamento astratto e il metodo scientifico».



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Diffusione: 17.038

Università **Milano-Bicocca**

Servono 5mila euro per migliorare CoderBot

■ 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 5mila euro. Si parte lunedì 19. 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 robotino, 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 utilizzare per la didattica interattiva con gruppi numerosi di studenti.



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

MAMMAPOPPINS

di GIOVANNA
CANZI*CODERBOT
L'AMICO
A RUOTE

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 per l'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 per migliorare gli aspetti legati al software di programmazione e controllo e creare una versione del robot personalizzabile. La raccolta fondi dura fino al 26 aprile e su www.derev.com/coderbot e l'obiettivo è raccogliere 5 mila euro. Per Sono previste diverse ricompense, tra cui il CoderBot o workshop per imparare a usarlo e programmarlo. *www.milanoperibambini.it





CoderBot: in Bicocca c'è il robot che insegna a pensare. Ma come fa?

La novità di Daniela Uva

Può essere programmato da bambini di 6 a ragazzi di 14 anni. Ha una telecamera, sensori di distanza, microfono e altoparlante e si muove emettendo suoni e parole. Grazie alle sue funzioni aiuta a imparare, ma anche a pensare. Si tratta di CoderBot, nuovo robot didattico realizzato da un team dell'università Bicocca. L'automa CoderBot è già pienamente operativo nella sua versione base. Ma ora il gruppo di lavoro milanese ne vuole realizzare una nuova versione, con un upgrade del software. In modo da ottenere un dispositivo all'avanguardia, sempre più user-friendly e performante. E personalizzabile in base all'età degli studenti e agli obiettivi formativi dell'insegnante.

CROWDFUNDING • «Il robot – spiegano dal team Bicocca, creatore di CoderBot – permetterà a scuole e docenti di migliorare l'apprendimento quotidiano in ambito scientifico, informatico e tecnologico: i ragazzi potranno programmare e utilizzare l'apparecchio applicando non solo conoscenze tecniche, ma anche ragionamento astratto e metodo scientifico. E con la nuova versione, una bambina di 6 anni non sarà

più costretta a utilizzare lo stesso software destinato ad uno studente delle scuole superiori». Per arrivare a questo importantissimo risultato, ha appena preso avvio una campagna di crowdfunding su DeRev (derev.com) della durata di nove settimane che terminerà il 26 aprile. L'obiettivo è raccogliere 5.000 euro con modalità *keep it all*. Per i sostenitori sono previsti diversi tipi di ricompense tra cui il CoderBot stesso, workshop formativi per imparare ad utilizzarlo e programmarlo. Non solo: 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.

GRUPPO DI LAVORO • Il super 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" di Milano-Bicocca. Il gruppo che svilupperà il nuovo androide è formato dal ricercatore in Filosofia della scienza Edoardo Datteri, con Leonardo Mariani, professore associato di Sistemi di elaborazione delle informazioni e Roberto Previtiera, project manager in ambito informatico ed esperto di robotica.



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Il commento

NEL PARCO PER CAPIRE LA SCIENZA

Paola Coppola

C'è la ricetta dei ricercatori della **Bicocca** che in un atollo delle Maldive provano a ripopolare la barriera corallina danneggiata con una coltivazione in laboratorio dei coralli che, una volta cresciuti, vengono riconsegnati al mare; c'è Coderbot, un robottino che parla e può essere programmato anche da un bambino. Banane e cartoni introducono al

complesso discorso sul Dna e a un viaggio in una delle frontiere biomediche più intriganti: le cure con i farmaci personalizzati. Si può incontrare da vicino il plasma che forma il 99 per cento della materia visibile anche se a molti sfugge esattamente cosa sia. Ai Giardini Montanelli per due giorni, domani e sabato, si potrà guardare e toccare con mano

tutto questo. Nelle nostre pagine abbiamo raccolto alcune delle infinite storie che i 750 ricercatori protagonisti di **Meetme' tonight** racconteranno al pubblico nei codici semplici della divulgazione portando davanti agli occhi di tutti quello che accade nei laboratori dell'università. La scienza va al parco per incontrare grandi e piccoli.



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Diffusione: 42.027

084412

INCONTRI RAVVICINATI CON IL PLASMA

Giulia Argenti

Compone oltre il 99 per cento della materia visibile dell'universo. E i suoi campi di applicazione sono in espansione: dalle missioni spaziali alla scienza dei materiali, dall'accelerazione di particelle fino alla fusione nucleare. Eppure, il plasma resta un'entità ancora poco familiare al grande pubblico. «È quasi un paradosso» spiega Alessandro Maffini.

pagina VII

Le storie

Dallo spazio ai fondali del mare ecco la ricerca in presa diretta

Politecnico

Stelle ed energia incontri ravvicinati con il plasma

GIULIA ARGENTI

Compone oltre il 99 per cento della materia visibile dell'universo. E i suoi campi di applicazione sono in espansione: dalle missioni spaziali alla scienza dei materiali, dall'accelerazione di particelle fino alla fusione nucleare. Eppure, il plasma resta un'entità ancora poco familiare al grande pubblico. «È quasi un paradosso – spiega Alessandro Maffini, ricercatore di Fisica della Materia al Politecnico –. Dal momento che il plasma costituisce la materia di cui sono fatti il sole e le stelle che ci piace tanto ammirare». Per colmare la lacuna, in occasione di [Meetme Tonight](#), il Politecnico, in collaborazione con l'Istituto di Fisica del plasma "Piero Caldirola", organizza domani, dalle 15 alle 22, e sabato, dalle 10 alle 22, uno stand dedicato al plasma e alle sue applicazioni. Quattro laboratori «per tutte le età, in cui osserveremo da vicino questa realtà ancora sconosciuta a molti» spiega Maffini, uno degli organizzatori dell'evento, insieme a Matteo Passoni, professore associato di Fisica della

Materia al Politecnico. Sì, ma che cos'è un plasma? «Per spiegarlo serve una premessa – dice Maffini –. La materia che ci circonda è costituita da atomi neutri, che hanno carica positiva nel nucleo e negativa data dagli elettroni. Nel plasma, quarto stato della materia insieme a solidi, liquidi e gas, invece, gli atomi si separano da alcuni dei loro elettroni e le particelle cariche, così formate, interagiscono in modo collettivo attraverso la forza elettromagnetica». Se comprenderlo a parole è difficile, meglio darne una dimostrazione: ai giardini Montanelli, i ricercatori riprodurranno il plasma in un tubo di vetro. «Ai partecipanti sarà data una calamita con cui potranno osservare come reagisce al campo magnetico» spiega Maffini. Dopo la produzione e l'interazione, il terzo laboratorio è dedicato allo studio della radiazione elettromagnetica emessa dal plasma. Ultima tappa il modello di Iter: «Il più grande esperimento della storia dell'umanità per lo sfruttamento energetico della fusione nucleare». Un reattore a forma di ciambella, in fase di costruzione in Francia, dove il combustibile nucleare, sotto forma di plasma, sarà portato alla temperatura di 150 milioni di gradi per fare avvenire le reazioni di fusione che liberano energia. «Se avrà successo – dice il ricercatore del Politecnico – Iter dimostrerà la fattibilità scientifica della fusione nucleare come fonte di energia per il futuro dell'umanità».

Sul campo

In alto da sinistra, i ricercatori del MaHRE della Bicocca alle Maldive e quelli del Laboratorio di robotica per scienze cognitive e sociali con il robot Coderbot. Sotto, gli studiosi di Scienze della Statale e un esempio di plasma

Ritorna **Meetme Tonight**, domani e sabato dalle 10 alle 22 ai Giardini di Porta Venezia: 60 stand, 17 talk, una serie di eventi e un esercito di 750 ricercatori pronti a rendere i loro studi alla portata di tutti. Una manifestazione nel segno della divulgazione scientifica. E, soprattutto, l'occasione per adulti e bambini di avere un faccia a faccia con gli esperimenti più avanzati e di provarli da vicino



L'ESPERIMENTO

E il robot della Bicocca fa scuola

- MILANO -

«**COSTRUENDO** si impara. E i robot, per lo meno quelli come CoderBot, servono per costruire». Così Edoardo Datteri, ricercatore che coordina il RobotiCSS Lab dell'università Milano Bicocca, presenta il nuovo robottino che debutterà nelle scuole e che è frutto della prima campagna di crowdfunding lanciata dalla Bicocca per migliorare il software e renderlo ancora più semplice e performante. CoderBot è un robot per la didattica interattiva, può essere programmato facilmente anche da bambini dai 6 anni in su: ha una telecamera, sensori di distanza, microfono e altoparlante. Si muove, «parla».

L'obiettivo della raccolta fondi era 5mila euro ma i 62 finanziatori hanno permesso di arrivare a 7.012 euro. «Se lo si propone come strumento didattico per attività scolastiche la parte del leone è dell'insegnante - continua il ricercatore -.

In tanti casi l'obiettivo è stimolare i bambini a ragionare. In altri l'obiettivo è più disciplinare. Sono stati fatti percorsi di geografia o che puntavano allo sviluppo di capacità matematiche, geometriche, artistiche e persino linguistiche. La creatività degli insegnanti è senza fine». **Si.Ba.**



La piattaforma**Bicocca, crowdfunding per progetti innovativi di studenti e docenti**

Una piattaforma di crowdfunding promossa e sostenuta dall'università, per finanziare progetti innovativi di studenti e professori anche a prescindere dai bandi e dalle borse di studio. È l'idea della Bicocca, che lancia la propria piattaforma sulla scia del successo ottenuto per il robot didattico CoderBot (7 mila euro di fondi raccolti in due mesi tramite la community Produzioni dal Basso). Con la piattaforma si coinvolgono enti terzi o aziende che diventano partner dell'iniziativa. La prima campagna è prevista in autunno. (el. an.)



L'INIZIATIVA PIATTAFORMA PER CONSENTIRE A STUDENTI E DOCENTI DI TROVARE SPONSOR

Bicocca, progetti finanziati con il crowdfunding

— MILANO —

NASCE A MILANO-BICOCCA l'Università del Crowdfunding. Il primo progetto per raccogliere finanziamenti aperto a tutta la comunità dell'Università di **Milano-Bicocca**, a partire da studenti e ex studenti. Dopo il successo della raccolta fondi per CoderBot, il robot didattico per le scuole primarie e secondarie, chiusa con più di 7mila euro di fondi raccolti in due mesi (oltre il 140 per cento dell'obiettivo), ora l'ateneo, in partnership con Produzioni dal Basso — la più grande community italiana di crowdfunding — lancia la piattaforma che consente a studenti, ex studenti, docenti, ricercatori, dottorandi e dipendenti di finanziare i propri progetti con il crowdfunding e il supporto delle aziende partner. «Tra i punti cardine dell'iniziativa, varata in concomitanza con le celebrazioni del ventennale — spiega l'università — mettere a disposizione una modalità di finanziamento alternativa

e complementare ai tradizionali bandi, offrire l'opportunità di misurarsi col mercato attraverso la gestione delle campagne, incrementare il senso e l'attitudine all'imprenditorialità». I progetti presentati e selezionati da una com-

MODELLO INNOVATIVO

Raccolti settemila euro per il robot destinato alle scuole milanesi
Tra i target enti e aziende private

missione di esperti che riusciranno a raccogliere almeno il 50 per cento dell'obiettivo necessario a realizzare l'idea direttamente dal crowdfunding, otterranno il restante 50 per cento dalle aziende partner dell'iniziativa. Il primo bando è atteso in autunno. Durante l'estate, attraverso i social **Bicocca** e Produzioni dal Basso, ci sarà una sorta di diario di avvicinamento

dedicato ai futuri fundraiser. Informazioni, suggerimenti, casi di successo e molto altro per stimolare la nascita di una cultura del crowdfunding. A settembre saranno organizzati workshop e altre iniziative informative per approfondire questi temi, presentare il bando in dettaglio e lanciare il sito dedicato.

«È UN MODELLO innovativo — dice il rettore Cristina Messa — e per ora unico nel suo genere, almeno tra le Università italiane. I progettisti selezionati riceveranno formazione e assistenza per imparare a costruire campagne di successo. I mini corsi saranno dedicati a fornire strumenti efficaci per favorire l'interesse di potenziali sostenitori. Da qui nasce l'idea di chiamare la piattaforma Università del Crowdfunding». Entro la fine di dicembre le campagne saranno pubblicate in piattaforma. Nella primavera 2019 scatterà la seconda call for ideas. I bandi verteranno su temi di volta in volta concordati con le aziende finanziatrici.



RETTORE
Cristina
Messa



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Diffusione: 17.038

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



03 Mag 2018

SEGNALIBRO ☆

FACEBOOK f

TWITTER t

STAMPA 🖨

TAG

Ateneo

Università

Crowdfunding

STUDENTI E RICERCATORI

Obiettivo raggiunto per «CoderBot», il robot didattico della Bicocca

Obiettivo raggiunto per CoderBot, 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, sarà sviluppato 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.

Il crowdfunding

CoderBot è un robot didattico per le scuole primarie e secondarie, frutto di un progetto che unisce robotica, didattica e innovazione. Lo sviluppo del software permetterà di creare una nuova versione del CoderBot fortemente personalizzabile. 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.

Il progetto più ampio

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 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».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

TECNOLOGIA Mercoledì 2 maggio 2018 - 12:46

Milano-Bicocca, successo crowdfunding per robot didattico CoderBot

Grazie ai fondi raccolti sarà ancora più flessibile e funzionale



Roma, 2 mag. (askanews) – Obiettivo raggiunto per CoderBot, il robot didattico 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: 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.

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 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. Programmare – sottolinea [Milano-Bicocca](#) – significa



Consiglio Regionale

TG Web Lombardia

VIDEO



Il food delivery conquista i centri storici di Roma e Milano



Il Vietnam e il turismo globale, la scommessa dell'isola Phu Quoc



Previsioni meteo per venerdì, 4 maggio

084412

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.

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.

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 e 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. "Con i fondi raccolti - spiegano Datteri, Mariani e Previtera - renderemo 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".

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



NOTIZIE CORRELATE



Previsioni meteo per venerdì, 4 maggio



D'Ambrosi: Basaglia voleva che matti fossero integrati



Boom di presenze al Torino Jazz Festival: in 22mila all'evento

VEDI TUTTI I VIDEO

VIDEO PIÙ POPOLARI



È morto il piccolo Alfie Evans, l'annuncio del padre su

3 maggio 2018

Comments Off on CROWDFUNDING-SORGENIA E BICOCCA: obiettivo raggiunto per CoderBot, il robot per giocare a pensare

Dalla home page

CROWDFUNDING-SORGENIA E BICOCCA: OBIETTIVO RAGGIUNTO PER CODERBOT, IL ROBOT PER GIOCARE A PENSARE



Obiettivo raggiunto per **CoderBot**, 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.

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 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. 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

CERCA IN ARCHIVIO

Cerca nel sito...



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

NEWS - Milleproroghe: tasse, incentivi, Sistri e obbligo Pos (...)

28 febbraio 2014

ADVERTISEMENT

Trauma Kit

Wedding Videos Toronto



SPESALTA 19.90
wharg-atico.com



insegnanti, saranno destinati a due scuole sul territorio italiano.

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 e 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.

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 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».

A

» Dalla home page » CROWDFUNDING-Sorgenia e **Bicocca** obiettivo raggiunto per CoderBot, il robot per giocare a pensare

ABOUT THE AUTHOR: ADMIN

ARTICOLI CORRELATI



Lavoriamo per il tuo business:
Contattaci a info@inncantiere.com
per avere servizi e consulenze
Il preventivo è gratuito!



Vieni a trovarci su inncantiere.com



Seguici via email

ADVERTISEMENT

380 followers
BY FEEDBURNER

CATEGORIE

- Approfondimenti
- Commerciale
- Dalla home page
- Formazione
- L'Intervista
- News

IM-IMPRESA MIA

Fondato e diretto da **Laura Cherubini**: direttore@impresamia.it
Redazione: redazione@impresamia.it
Pubblicità: commerciale@impresamia.it

TWEET RECENTI

GOVERNO: MANOVRA. Testo integrale del maxi emendamento del 07.09.11. Su cui a posto la fiducia: <http://t.co/1MLTWPK> via @AddThis
over a year ago

FISCO-Agosto: le scadenze dalle imposte al bollo auto: <http://t.co/ziP0t1z> via @AddThis
over a year ago

GLI ULTIMI ARTICOLI



INNOVAZIONE_Lo shopping diventa Social.: crowdfunding per 'Snapcart' con Eppela e...

3 maggio 2018



INNOVAZIONE-Prima edizione di Smaltaly RestartsUp in London: l'innovazione

"Made in..."

3 maggio 2018

SEGUICI SU...



CERCA

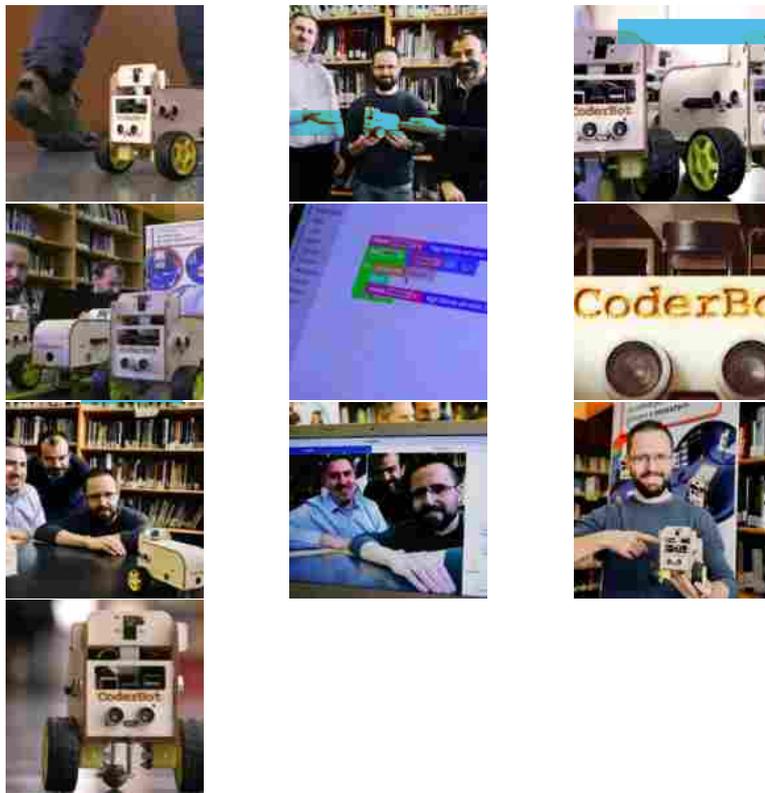
Cerca nel sito...

Obiettivo raggiunto per CoderBot, il robot per giocare a pensare [GALLERY]

CoderBot è un robot didattico per le scuole primarie e secondarie, frutto di un progetto che unisce robotica, didattica e innovazione

A cura di **Filomena Fotia** 2 maggio 2018 - 11:22

Mi piace 523.330



Obiettivo raggiunto per **CoderBot**, 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.

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 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.

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 Sorgania 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.

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 e 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 Previtiera, project manager in ambito informatico ed esperto di robotica.

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 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 Previtiera** - 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».*

A cura di **Filomena Fotia**

© 11:22 02.05.18

ALTRE FOTOGALLERY





Normative alimentari - Scarica la guida gratuita

Guida gratuita per prendere decisioni informate e conformi. Scaricala subito. mt.com/Normative/alimentari

SEI IN: TECNOLOGIA / OBIETTIVO RAGGIUNTO PER CODERBOT, IL ROBOT PER GIOCARE A PENSARE

Obiettivo raggiunto per CoderBot, il robot per giocare a pensare



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.



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 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.

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.



SEGNA LA AD IMPRONTA UNIKA

Invia la tua segnalazione direttamente alla redazione di Impronta Unika tramite il form di contatto....

- Comunicati stampa
- Aziende green
- Eventi
- Corsi di formazione

NEWSLETTER

Nome

Cognome

Email

Dichiaro di aver letto, ai sensi dell'art. 13 D.Lgs 196/2003, la Privacy Policy e di autorizzare il trattamento dei miei dati personali.

iscriviti

SOCIAL



Tweet di @ImprontaUnika



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.

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 e 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.

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 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».

02/05/2018 DI ALESSANDRO NUNZIATI



Public.

Italia

ATTUALITÀ

POLITICA
E REGOLAMENTAZIONEECONOMIA
E FINANZACULTURA
E SPETTACOLIHOBBY
E TEMPO LIBERO

SPORT

Search Companies, Topics, Organizations, Governments...

**DIESIS GROUP S.R.L.**

02/05/2018 | Press release | Distributed by Public on 02/05/2018 15:03

Obiettivo Raggiunto Per CoderBot, Il Robot Per Giocare A Pensare

Crowdfunding: 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.

Milano, 2 maggio 2018 - Obiettivo raggiunto per **CoderBot**, 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.

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 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. 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. 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 e 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 Previtiera, project manager in ambito informatico ed esperto di robotica. 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-

Related Announcements

Attualità

STATO MAGGIORE DELLA DIFESA

Firenze dei Bambini: Giocare a scoprire la Difesa

ACEA S.P.A.

Acea Ato 5 - San Vittore e dintorni, 8 maggio sospensione idrica per lavori

COMUNE DI TRIESTE

OGGETTI RINVENUTI NEL MESE DI APRILE

[more](#)

Istruzione

LIBERA UNIVERSITÀ INTERNAZIONALE[...]

Prossime giornate di orientamento

COMUNE DI FELINO

Centri estivi: contributo per le famiglie dalla Regione Emilia

COMUNE DI PONTE NELLE ALPI

Buono-scuola della Regione del Veneto

[more](#)

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Bicocca sta realizzando per mettere a disposizione della 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 Previtara** - 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». Altre foto sono disponibili qui:

<https://drive.google.com/drive/folders>

[/1ZgGISQmv9Ppe4eQ77YzOiAY2UdDyJsw7](https://drive.google.com/drive/folders/1ZgGISQmv9Ppe4eQ77YzOiAY2UdDyJsw7)





ABBONAMENTI CONTATTI ABOUT US MY ADC LOGOUT



bea EDUCATIONAL
Roma - 12 luglio
Residenza di Ripetta - Via E. Ripetta 231



Un'occasione unica di incontro per le agenzie, i partner e le aziende che investono in eventi.

Evento organizzato da

ADC group

e20 express

ADC Group- ADVexpress- **e20express**- ADVexpressTV- Awards- Cerca-

UPDATE: Polti celebra 40 anni di innovazione con una grande festa e guarda al futuro mettendo al centro il valore delle persone

Home / **e20express** / Portfolio eventi / **Evento b2c** / Dal 18 al 21 luglio va in scena Campus Party...



Evento b2c

Dal 18 al 21 luglio va in scena Campus Party. All'Area Experience un vero e proprio parco dei divertimenti digitale per bambini e adulti

L'evento organizzato in collaborazione con Regione Lombardia, porterà a Milano il meglio della creatività e dell'innovazione digitale e che si svolgerà nei padiglioni di Rho Fiera. Più di 100 postazioni di gioco per provare liberamente i videogame di maggior successo. Presenti un'area interamente dedicata alla realtà virtuale, una mostra interattiva che permetterà ai visitatori di immergersi in alcune installazioni e workshop di ogni genere, anche per i più piccoli.

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'immanicabile 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.

LEGGI le ultime notizie della sezione

Torna la Notte dei Maestri del Lievito Madre a Parma il 23 luglio

11/07/2018 12:39

Summer(Time)Wine by Stappo: degustazione con personal sommelier con vista sullo skyline di Milano

06/07/2018 18:03

Il Pinot grigio Doc delle Venezie e il formaggio Asiago Dop protagonisti a Malta

06/07/2018 14:20

McArthurGlen accende l'estate con un'esperienza di shopping speciale a base di laboratori creativi, scenografie a tema e ospiti d'eccezione

05/07/2018 17:59

Eurochocolate compie 25 anni: nozze d'argento con Perugia, città del cioccolato

05/07/2018 12:50

'Latte in Festa', la seconda edizione si svolgerà il 7 e 8 luglio sull'Altopiano di Vezza in Trentino

04/07/2018 18:41

Ricola sostiene Il Festival delle Alpi e delle Montagne Italiane

04/07/2018 17:40

Ideal torna alla WorldSBK con Motul Italia

04/07/2018 11:26

Con Coca-Cola Hbc Italia una cena a 50 metri d'altezza per i vincitori

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

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 'esperenziate' 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 fino alle ore 21:00 e 19, 20 e 21 luglio dalle 9 alle 21.**

SP

del concorso realizzato dal Gruppo Roncaglia

03/07/2018 16:02



Copyright © 2016-2018 ADC Group Srl - Via Copernico 38, 20125 Milano - P.IVA 03670830961



CHI SIAMO

Abbonamenti

CANALI

ADC Group
ADVexpress
ADVexpress TV
e20express
Awards

PUBBLICAZIONI



Milano-Bicocca, successo crowdfunding per robot didattico CoderBot

askanews Lcp

Askanews 2 maggio 2018



Roma, 2 mag. (askanews) - Obiettivo raggiunto per CoderBot, il robot didattico 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: 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.

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 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. Programmare - sottolinea [Milano-Bicocca](#) - 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.

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



Impossibile riprodurre il video

Per riprodurre il video è necessaria l'ultima versione di Adobe Flash.

Scarica Flash Player qui.

SS-400-200

Champions, Jurgen Klopp: a Roma per lottare per i nostri sogni

Askanews

Leggi altri articoli



Belen incontra dopo 5 anni Corona: "Gli vorrò sempre bene"

Askanews



Come le persone da Milano si sono arricchite quest

codice bitcoin Pubblicità



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.

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 e 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. "Con i fondi raccolti - spiegano Datteri, Mariani e Previtera - renderemo 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".

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



"Pirati dei Caraibi: La Vendetta di Salazar" - Featurette in esclusiva!
 Yahoo Cinema video



14 morti sulle Alpi in poche ore: chi sono i 6 italiani



1 Maggio gaffe, Cosmo salta sulla folla al Concertone ma nessuno lo prende
 Funweek



Nuova Range Rover Velar
 Velar Pubblicità



Pulci e zecche, come proteggere i propri animali domestici (e sé stessi)



"Il viaggio - The Journey" - Clip: "Questa volta"

Inizia la conversazione

Accedi per pubblicare un messaggio.



Notizie Funweek
1 Maggio gaffe, Cosmo salta sulla folla al Concertone ma nessuno lo prende
 E' successo di tutto al Concertone del Primo Maggio su Raitre. La gaffe più eclatante e anche dolorosa è stata quella di Cosm...



Pubblicità * codice bitcoin
Come le persone da Milano si sono arricchite quest'
 Molte persone di Italia stanno acquistando criptovalute. incontrare persone come te che l'hanno fatto



Notizie Kika Press
"Avicii si è ucciso con un pezzo di vetro", la rivelazione di TMZ
 (KIKA) - LOS ANGELES - Avicii si sarebbe ucciso con un pezzo di vetro di una bottiglia, forse di vino. Il celebre dj è stato...



Notizie Askaneews
Incidente Nordcorea, tra turisti cinesi morti anche pronipote Mao
 Il bus finito in un crepaccio il 22 aprile, 32 deceduti



Il doppio del cinema nel tuo abbonamento Sky.

Radio 105 METEO ANNUNCI REGISTRATI ACCEDI oppure collegati con 

LA STAMPA 

LEGGI **IL SECOLO XIX** Cerca...

HOME GENOVA LEVANTE SAVONA IMPERIA LA SPEZIA BASSO PIEMONTE ITALIA MONDO SPORT

Economia Cultura&Spettacoli Tech Gossip Salute Passioni ▶ Motori Foto Video TheMediTelegraph *animal house*

 **Guarda il video** 

ALL'UNIVERSITÀ DI MILANO-BICOCCA I TEST CON UMANOIDI CHE SUSCITANO L'EMPATIA | All'Università di Milano-Bicocca i test con umanoidi che suscitano l'empatia

Il robot diventa un amico e aiuta i bambini colpiti dall'autismo

silvia bandelloni

COMMENTI (0)  **ISCRIVITI** Newsletter Il Secolo XIX



Edoardo Datteri in laboratorio con i bambini e CoderBot

Con Citroën la tua estate sarà davvero indimenticabile. (Citroën)
 Promosso da Taboola

Umani e macchine. Un rapporto in divenire, che apre molti interrogativi. Per esempio: è possibile che un robot sia in grado di «accompagnare» e poi aiutare la nostra psicologia?

È uno degli interrogativi affrontati all'Università degli Studi di **Milano-Bicocca**: al convegno «Interazione uomo-robot» un tema era proprio la «robotica educativa», destinata a facilitare lo sviluppo cognitivo ed emotivo nei bambini con problemi comunicativi. «La funzione non è quella di un insegnante, ma di uno strumento didattico», commenta uno degli organizzatori, Edoardo Datteri, ricercatore di Filosofia della Scienza.

Posando sul tavolo un oggetto che ha la parvenza di un giocattolo, prosegue: «Un esempio è questo CoderBot, robot programmabile che assume la forma di una macchinina». Incorpora alcune semplici ma essenziali funzioni: è in grado di memorizzare una serie di comandi base e, grazie a questi, di muoversi su un determinato percorso. E, allora, come si trasforma in strumento didattico?

Facile programmazione

«I bambini possono programmarlo, perché è relativamente semplice. È questa attività di programmazione che spinge a potenziare le loro capacità cognitive e anche le loro attitudini nel lavoro di gruppo». Ma ci sono anche bambini con bisogni educativi speciali. Soffrono di disabilità

NEWSLETTER
Le @newsletter
 IL SECOLO XIX
 REGISTRATI 

- ULTIM'ORA**
- 05:51 Nfl: morto Dwight Clark, sua 'the catch'
 - 05:02 Guatemala, vittime vulcano salgono a 69
 - 04:46 Trump ricorre contro sblocco suoi haters
 - 03:56 Melania riappare, ma in evento privato
 - 03:50 Borsa: Shanghai negativa,

consigli.it



Deodoranti naturali, addio ai cattivi odori

Leggi su [CONSIGLIT](#) le recensioni su prodotti per la cura della persona!

084412

cognitive, come le difficoltà visuo-spaziali - con problemi di orientamento - o la mancanza di attenzione e di concentrazione, oltre a quelle di tipo emotivo. È grazie alla capacità di riconoscere gli ostacoli e di evitarli che CoderBot viene utilizzato in questi casi. «Viene chiesto loro di far muovere il robot nell'ambiente circostante, così da allenarsi ad orientarsi negli spazi».

Intanto si stanno affermando i robot sociali. Spesso umanoidi, sono in grado di suscitare empatia. «All'inizio ero un po' scettico - commenta Datteri - ma poi ho capito che l'empatia artificiale non è un fenomeno illusorio. Nel nostro laboratorio abbiamo Pepper, capace di leggere proprio le emozioni: quando è acceso e ti guarda alzando la mano, come per salutarti, è innegabile che ti suscita una sorta di empatia». Questa creatura viene utilizzata con i bambini affetti da autismo.

È un esempio di come ci siano robot in grado di assumere espressioni e anche «di rispondere, in modo sensato, all'azione del bambino». Se, per esempio, il piccolo tende a mettere ripetutamente le dita negli occhi, ogni volta il robot reagirà di conseguenza, con una parola del tipo «Ahi» oppure con un'espressione di dolore. Questo ripetersi innocuo di gesti e reazioni svolge una preziosa funzione di «allenamento»: il bambino può allora rendersi conto che la sua azione potrebbe recare dolore a un'altra persona e, quindi, reagire di conseguenza.

Eccesso di emotività

«Una delle questioni nate durante il convegno riguardava il fatto che gli umani sono troppo emotivi per interagire con chi è affetto da autismo - aggiunge il ricercatore -. Per quanto reattivi, invece, gli umanoidi sono meno emotivi. Ragion per cui non vengono utilizzati gli umanoidi più sofisticati che si avvicinano di più a noi». È un ulteriore esempio di come l'interazione uomo-robot a scopi educativi e psicoterapeutici sia al centro di diversi studi. «Oggi applichiamo la robotica educativa nelle scuole, dove, a volte, incontriamo soggetti problematici. La sfida, tuttavia, sarà spingere la società a fare un uso consapevole della robotica». In altre parole, la sfida sarà «educare» noi tutti.

© Riproduzione riservata



Leggi su consigli.it le recensioni su prodotti per la cura della persona!

DAL WEB



Mamma separata investe in Amazon e diventa ricca! Ecco come ci è riuscita
newsdiquality



Musica protagonista dell'estate torinese
Gru Village



Saper raccontare il cibo attraverso la cultura
Bocuse d'Or

Promosso da Taboola



TI È PIACIUTO QUESTO ARTICOLO?
ISCRIVITI ALLA NEWSLETTER



TI POTREBBERO INTERESSARE ANCHE



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

EDICOLA DIGITALE



- ▶ Leggi il giornale di oggi
- ▶ Scopri i vantaggi e abbonati
- ▶ Regala un abbonamento

BLOG'N'ROLL

Furbo chi legge

Marco Polo. Il viaggio delle meraviglie

di Stefania Mordegli



Peccati di gola

La "Repubblica dei contadini"

di Egle Pagano



O s'invexendava delongo abretto

A settemaia da lingua ligure

di Andrea Acquarone



Teatro: così è, se vi pare

I nuovi arrabbiati

di Silvana Zanovello



Sfashion

Kate, che "poracciata": te lo prestavo io un abito

di Beatrice D'Oria



Camici & Poltrone

Il Gaslini si prende Serena dal San Martino

di Guido Filippi



Sottobanco

Il bambino angelicato

di Paolo Fasce



Pilotina Blog

Tutto quello che vorreste sapere su shipping, politica e affari

di Giorgio Carozzi



**BREAKING NEWS** TIM: tutte le novità TIMGAMES al "Rome Video Game Lab"[Home](#) / [Università](#) / Obiettivo raggiunto per CoderBot, il robot per giocare a pensare

SEGUICI SUI NOSTRI SOCIAL



ACCEDI CON FACEBOOK

Login con Facebook

LE ULTIMISSIME!

[Obiettivo raggiunto per CoderBot, il robot per giocare a pensare](#)

2 maggio 2018

[Le dieci app da scaricare per affrontare al meglio i viaggi di lavoro](#)

1 maggio 2018

[Dieci cose sorprendenti sulla nave da crociera più grande del mondo](#)

30 aprile 2018

OBIETTIVO RAGGIUNTO PER CODERBOT, IL ROBOT PER GIOCARE A PENSARELinda Imperiali 2 maggio 2018 Università [Lascia un commento](#)

Facebook Twitter Google + LinkedIn Pinterest

La raccolta fondi per CoderBot si è chiusa con un successo oltre le aspettative. Si tratta del mini-robot "adottato" dall'Università di Milano-Bicocca che unisce informatica, didattica e innovazione. Sorgerà tra i maggiori finanziatori dell'iniziativa

Obiettivo raggiunto per **CoderBot**, 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.

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 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.

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.

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 e 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.

L'obiettivo è realizzare un robot didattico facile da utilizzare,



CERCA NEL SITO

UN PO' DI SVAGO...

[Le dieci app da scaricare per affrontare al meglio i viaggi di lavoro](#)

🕒 1 maggio 2018

[Dieci cose sorprendenti sulla nave da crociera più grande del mondo](#)

🕒 30 aprile 2018

[I personaggi della serie TV ZAG HEROEZ Miraculous, Tales of Ladybug & Chat Noir in esclusiva mondiale a Leolandia](#)

🕒 28 aprile 2018

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 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».

Acquista su Amazon.it

-1%

GoPro HERO5 Black Videocamera Subac... Campark ACT76 Action Cam 4K WIFI 16M..
Prezzo: **EUR 296,80** ✓prime Prezzo: **EUR 59,99** ✓prime

CONDIVIDI

f Facebook

🐦 Twitter

G+ Google +

in LinkedIn

📌 Pinterest

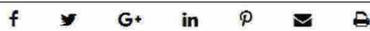
Tags [BREAKING](#) [CODERBOT](#) [CROWDFUNDING](#) [FEATURED](#) [ROBOT DIDATTICO](#)
[SOFTWARE DI PROGRAMMAZIONE](#) [SORGENIA](#) [UNIVERSITÀ DI MILANO-BICOCCA](#)

Potrebbe interessarti



Precedente

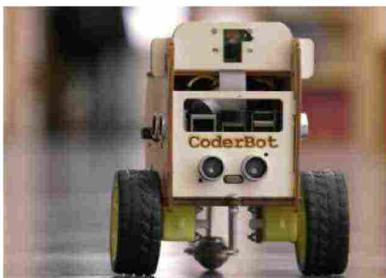
[Le dieci app da scaricare per affrontare al meglio i viaggi di lavoro](#)



SCUOLA, TERRITORIO | 2 MAGGIO 2018

Obiettivo raggiunto per CoderBot, robot per giocare a pensare

Si chiude con un successo oltre le aspettative il crowdfunding, – 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.



Milano, 2 maggio 2018 – **Obiettivo raggiunto per CoderBot, 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.

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 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.

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**.

REDAZIONALI



PROSSIMI EVENTI



03/05/2018 alle 20:30



04/05/2018 alle 09:15



04/05/2018 alle 20:00

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.**



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 e 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.

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 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».

La redazione

Continua a seguirci sui nostri social, clicca qui!



Redazione

f t G+ in p e b

La redazione di Sempione News è formata da collaboratori validi e preparati che hanno come unico obiettivo quello di fornire informazioni valide ed in tempo reale ai propri lettori.



Teatro Santuccio
"esplorazione delle comete e la..."

04/05/2018 alle 20:30



A Canegrate il
maggio della Cultura dei...

04/05/2018 alle 20:30

Pubblicità

la Cicogna CENTRO MEDICO
ginecologia | ostetricia
menopausa | sterilità
SCOPRI DI PIÙ
LEGNANO
Via Renato Cuttica, 40
Tel. 0331 545232

Pubblicità

HOTEL
Da oltre 35 anni ospitalità e cordialità

Pubblicità

Rusconi 117-18 RHO
20 ARMONICO 2018 il nuovo
ACH INTEMPORARY
DRIUM MAGGIOLINI artistico di Marco Pisoni
Il Rusconi RHO
L'ABBRAC MUSICA NUOVO C (NON È NECESSARIO) PER IN VIA N
02/930.80.46 - s

Pubblicità

FARMACIA San LUIGI

Pubblicità

Nasce a Legnano il tuo spazio di lavoro condiviso
Legnano COWO Coworking
LegnanoCoworking.it

Pubblicità

BACCO Enoteca, vino sfuso, oli, aceti, liquori e distillati
SPINASSI FASS LEGNANO

Pubblicità



Utilizziamo i cookie per essere sicuri che tu possa avere la migliore esperienza sul nostro sito. Se continui ad utilizzare questo sito noi assumiamo che tu ne sia felice.

Ok

Leggi di più

Cittadini
di TwitterISCRIVITI
AL CANALE
TELEGRAM

HOME

RUBRICHE ▾

VIDEO

REDAZIONE & NETWORK

EVENTI & MATERIALI

LIBRI

CONTATTI



Obiettivo raggiunto per CoderBot, il robot didattico adottato dall'Università di **Milano-Bicocca**: successo oltre le aspettative per la campagna di crowdfunding

0

BY REDAZIONE ON 3 MAGGIO 2018

NEWS

Obiettivo raggiunto per CoderBot, il robot protagonista del primo progetto di crowdfunding dell'Università di **Milano-Bicocca**. La campagna di raccolta fondi ha superato la soglia dei 5mila euro stabilita al lancio: grazie al contributo di oltre 60 finanziatori, fra cui Sorgenia, ne sono stati raccolti oltre 7mila. Con i finanziamenti ottenuti, entro la fine dell'anno, il robot progettato per gli studenti avrà un nuovo software che ne consentirà l'utilizzo anche a utenti con livelli di competenza molto diversi, che vanno dall'uso del joystick alla codifica vera e propria.

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 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.

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 robot si è rivelato la ricompensa più

RECENTI POPOLARI TWITTER NEWS



3 MAGGIO 2018

0

Obiettivo raggiunto per CoderBot, il robot didattico adottato dall'Università di **Milano-Bicocca**: successo oltre le aspettative per la campagna di crowdfunding



2 MAGGIO 2018

0

Le Invasioni Digitali sbarcano a Sant'Antioco: domenica un'iniziativa per promuovere il patrimonio storico del territorio



2 MAGGIO 2018

0

Il dipartimento della Protezione civile su Facebook e Twitter



2 MAGGIO 2018

0

Al via la nuova campagna social del MiBACT con #artdesign protagonista del mese di maggio

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

ambito: ne verranno prodotti e distribuiti ventinove 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, a cui sono associate 16 ore di formazione per gli insegnanti, saranno destinati a due scuole sul territorio italiano.

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 e 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 Previtiera, project manager in ambito informatico ed esperto di robotica.

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 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 Previtiera - 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».



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

Internazionale.



ABOUT AUTHOR

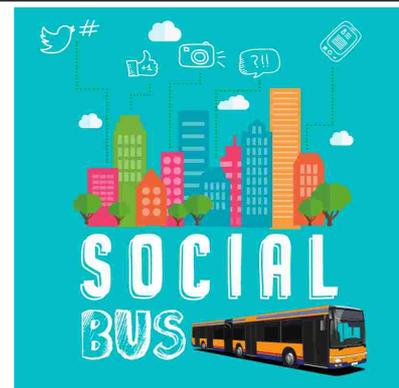


REDAZIONE

La Redazione del Giornale Cittadini di Twitter!



RELATED POSTS



Obiettivo raggiunto per CoderBot, il [#robot](#) didattico adottato dall'Università di [Milano-Bicocca](#): successo oltre le... t.co/Hq4Y701cWo

Postato da 6 Minuti via Twitter for Android

RT [@TurismoFerrara](#): Parte venerdì la seconda edizione del "NeroLaguna - [#Comacchio](#) Book Festival", incentrato sul libro giallo e noir! Un #...

Postato da 7 Minuti via Twitter for Android

RT [@PoloMusealePIE](#): [#Buongiorno!](#) Oggi [#3maggio](#) sono aperti il castello di Aglié, il castello di Racconigi, il castello di Serralunga, il Fo...

Postato da 7 Minuti via Twitter for Android

RT [@viaggiarepuglia](#): La Puglia arriva in Giappone! [#WeAreinPuglia](#) t.co/KUDFDdEA0Y

Postato da 7 Minuti via Twitter for Android



Segui [@CittadiniITwtt](#) su Twitter.



TAG CLOUD



Home . Salute . Crowdfunding per CoderBot, il robot amico degli studenti

Crowdfunding per CoderBot, il robot amico degli studenti

SALUTE

Mi piace 2 Condividi TWEET Condividi



Pubblicato il: 12/02/2018 19:32

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 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 Previtiera, 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 Previtiera - 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".

adnkronostv



Questo piccolo grande Festival

Cerca nel sito



Notizie Più Cliccate

1. "Siete tre stron...", Favino risolve il giallo della parolaccia
2. Trionfa il duo Meta-Moro
3. Prezzi bloccati, ma c'è il trucco
4. Tragedia al parco, bimbo muore dopo malore
5. Aereo cade a Mosca: 71 morti

Video



Questo piccolo grande Festival



Ibl porta in stazione l'orologio del debito pubblico



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".

 Mi piace 2 Condividi Tweet Condividi

TAG: [università Milano-Bicocca](#), [campagna di crowdfunding](#), [CoderBot](#), [robot didattico](#), [raccolta fondi](#), [studenti scuole primarie e secondarie](#), [software programmazione](#), [didattica interattiva](#), [ragionamento](#), [piattaforma DeRev](#)



In Evidenza



#LimitiZero, uno spot per raccontare l'emofilia



La Campania alla Borsa Internazionale del Turismo di Milano

Questo sito utilizza cookie di funzionalità e cookie analitici, anche di terze parti, per raccogliere informazioni sull'utilizzo del Sito Internet da parte degli utenti. Se vuoi saperne di più o negare il consenso a tutti o ad alcuni cookie [clicca qui](#). Chiudendo questo banner o accedendo a un qualunque elemento sottostante questo banner accconsenti all'uso dei cookie.

OK

No

Quanto vale il tuo impianto fotovoltaico?

Clicca qui e scopri in modo facile, veloce e gratuito con Milk the Sun



Visitali anche su: [f](#) [t](#)

tecnologia

e-gazette.it

Notiziario ambiente energia on-line dal 1999

OBBIETTIVO RAGGIUNTO PER CODERBOT, IL ROBOT PER GIOCARE A PENSARE

MILANO GIO, 03/05/2018



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



Obiettivo raggiunto per CoderBot, 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.

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 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.

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.

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 e 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.

PRIMA PAGINA
ECOLOGIA
GREEN LIFE
ENERGIA
ELETTRICITÀ
RINNOVABILI
UTILITIES
EFFICIENZA ENERGETICA
IMBALLAGGI
TECNOLOGIA
ALBO NOTANDA LAPILLO
APPROFONDIMENTI
CHI SIAMO
TAGS

ISCRIVITI ALLA NEWSLETTER

PER ISCRIVERSI ALLA NEWSLETTER SETTIMANALE GRATUITA UTILIZZARE IL **FORM CONTATTI** IN FONDO ALLA PAGINA

SUM2018
4TH SYMPOSIUM ON URBAN MINING AND CIRCULAR ECONOMY

2018
24 Maggio 2018
Milano
Novotel Ca Granda

CERCA

Cerca nel sito:

CALENDARIO EVENTI

MAGGIO						
L	M	M	G	V	S	D
	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			

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 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 Previtiera** – 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”.

▼ leggi anche:

- [Pesci-robot per difendere Venezia dall'acqua alta](#)
- [Robotica al mare, più facile capire l'oceano con i micro-robot esploratori](#)

▼ immagini



Tecnologia Milano Bicocca Coderbot Robot

LEGGI ALTRI ARTICOLI DI PAGINA TECNOLOGIA

- 03/05/2018 [Fatevi sotto! Climate-KIC è alla ricerca di startupper del cambiamento climatico](#)
- 03/05/2018 [A Los Angeles strade dipinte di bianco per abbassare la temperatura](#)
- 03/05/2018 [Six green under, ora anche le bare sono sostenibili in Gran Bretagna](#)
- 03/05/2018 [L'Europa bandisce i neonicotinoidi dai nostri piatti](#)
- 26/04/2018 [Scoperto un enzima artificiale che mangia la plastica più efficacemente degli...](#)
- 26/04/2018 [Car2go pubblica un Libro Bianco sul car sharing elettrico](#)
- 26/04/2018 [Bio-on presenta una nuova linea ingredienti cosmetici solari con micropolveri...](#)
- 26/04/2018 [Enel vende area ex Cise a Segrate, manifestazioni d'interesse entro il 30 aprile](#)
- 26/04/2018 [Con Atlas Copco zero rischi di contaminazione da idrocarburi nel processo di...](#)
- 26/04/2018 [Lombardy energy & cleantech day 2018: innovazione e trasferimento...](#)

CONTATTI

Puoi inviarc un messaggio compilando il form qui sotto. Risponderemo appena possibile.

Il tuo nome: *

Il tuo indirizzo e-mail: *

Oggetto: *

Messaggio: *

Quiz matematico: *

11 + 5 =

Risolvere questo semplice problema matematico e inserire il risultato. Ad esempio per 1+3, inserire 4.

CERCA NEL SITO

Inserisci le chiavi di ricerca:

► Ricerca avanzata

ACCESSO UTENTE

Nome utente: *

Password: *

Richiedi nuova password



Chi siamo »

Archivio

Partner »

Newsletter

Area Riservata

valori

PERIODICI DI ECONOMIA SOCIALE, FINANZA ETICA E SOSTENIBILITÀ



[FINANZA ETICA](#) [ECONOMIA SOLIDALE](#) [INTERNAZIONALE](#) [AMBIENTE](#)

IL ROBOT DIDATTICO CHE CRESCE COL CROWDFUNDING

Home / Mappè / Social innovation / Il robot didattico che cresce col crowdfunding

Standard by Corrado Fontana 12 febbraio 2018 No Comments

"Sarà in **crowdfunding** dal 19 febbraio al 26 aprile per migliorare il suo software": l'annuncio dell'ufficio stampa dell'**Università di Milano-Bicocca** fa appello alla **sharing economy** per far crescere **CoderBot**, il **robot didattico** oggetto della campagna di raccolta fondi che serviranno a finanziarne lo sviluppo.

CoderBot è infatti il cuore elettronico di un progetto pensato per le **scuole primarie e secondarie**, ma ha bisogno di migliorare gli aspetti legati al software di programmazione e controllo, in modo da offrire a **insegnanti, bambini e genitori** uno strumento più adatto per imparare (divertendosi).

Questo l'obbiettivo del **crowdfunding** attivo sulla **piattaforma**

DeRev, a caccia di quei **5 mila euro** che, per chi contribuirà,

porteranno diversi tipi di **ricompense**, tra cui esemplari di CoderBot, workshop formativi per imparare a usarlo e programmarlo, e persino - pensando alle scuole - vere e proprie flotte formate da quattro a dieci CoderBot, studiate per essere utilizzate per la **didattica interattiva** con gruppi numerosi di studenti.

Garantisce il **RobotiCCS Lab**, cioè 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**, evidentemente fiero di questo piccolo strumento **hi-tech**, utile a stimolare capacità di ragionamento astratto e soluzione di problemi (quell'attitudine al **problem solving** tanto richiesta dal mondo del **lavoro**) nei bambini e ragazzi chiamati a interagire col robot.



CoderBot, robot didattico dell'Università di Milano Bicocca - 2

NEXT

Non solo razzismo:
volontariato in crescita

PREVIOUS

UK, McDonnell: lo
scandalo dell'acqua ai
privati

Ricerca per:

CERCA

ACQUISTA IN UN
CLIC
L'ULTIMO
NUMERO
IN FORMATO
DIGITALE

Costruiamo insieme
con imprese ed assistiti
assistenza sanitaria integrativa
sui valori della **mutualità**,
della **coesione sociale**, della **rete di relazioni**.
VAI SU **www.mutuacesarepozzo.org**
PER PIANI SANITARI PER FAMIGLIE ED IMPRESE

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

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

A cura di **Filomena Fotia** 12 febbraio 2018 - 11:36

 Mi piace 521 mila


Vai alla **HOME**
e scopri tutte le notizie



CoderBot, un robot per giocare a pensare

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.

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.

A cura di **Filomena Fotia**

© 11:36 12.02.18

ARTICOLI CORRELATI

ALTRO DALL'AUTORE



Smog Milano: livelli di PM10 sopra la soglia di...



Meteo Trentino-Alto Adige: inverno record a Bolzano



La felciata: formaggio a pasta molle tipico calabrese



Valanga Hotel Rigopiano, Protezione Civile: attivare gli elicotteri avrebbe...



Rapporto Inrix 2018: il traffico nelle città rappresentato in...



Castroreale in gara per il titolo di "Borgo dei..."



PREVISIONI METEO E SCIENZE DEL CIELO E DELLA TERRA
Giornale online di meteorologia e scienze del cielo e della terra
Reg. Tribunale RC, N° 12/2010

Editore **Socedit Srl**

SITEMAP

HOME

FOTO

- FOTO METEO
- FOTO ASTRONOMIA
- FOTO NATURA
- FOTO TECNOLOGIA
- FOTO CURIOSITA'

GEO-VULCANOLOGIA

ASTRONOMIA

MEDICINA E SALUTE

TECNOLOGIA

ALTRE SCIENZE

LE ONDE ELETTROMAGNETICHE

VIAGGI E TURISMO

ACCEDI / REGISTRATI



Attualità.com

Migliaia di trader
già utilizzano
Plus500



Registrati
ora gratis

Servizio CFD
Il tuo capitale è a rischio
Plus500
Sistema Internazionale
di negoziazione

ULTIMA ORA ▾ CRONACA ▾ DAL MONDO ▾ ECONOMIA ▾ POLITICA ▾ SPORT ▾ SPETTACOLI ▾ CULTURA ▾ 🔍

ULTIMA ORA

Crowdfunding per CoderBot, il robot amico degli studenti

12 febbraio 2018 👁 4 💬 0

CONDIVIDI



tweet



Il robot didattico CoderBot (foto università [Milano-Bicocca](#))

Publicato il: 12/02/2018 19:32

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 robotino, 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 utilizzare per la didattica interattiva con gruppi numerosi di studenti. Perché il protagonista di questa raccolta fondi è un robot didattico

**EMERGENZA
TERREMOTO**



In questa pagina trovate come offrire il vostro generoso sostegno al Centro Italia vittima del terremoto:

Terremoto, come donare

NEWFIN

**SOCIETÀ DI GESTIONE
PATRIMONIALE
E WEALTH MANAGEMENT**



Block title

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

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".

Source link

Condividi:



Mi piace:

Caricamento...

CONDIVIDI



Articolo precedente

Trump fa rimbalzare le Borse

ARTICOLI CORRELATI

ALTRO DALL'AUTORE



Ultima Ora, Politica, Cronaca, Dal Mondo, Economia, Sport, Spettacoli, Cultura

Mi piace questa Pagina

Condividi

Di' che ti piace prima di tutti i tuoi amici



Gli articoli più recenti

Crowdfunding per CoderBot, il robot amico degli studenti

Trump fa rimbalzare le Borse

Bollette telefoniche, il Tar sospende la restituzione dei soldi agli utenti

Polvere in plico, nuora Trump ricoverata

Bardem e Patel testimonial di Zegna

Collisione tra treni in Austria: morti e feriti

Rimborsi falsi? Svelato il trucco

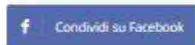
Il treno merci diretto Italia-Cina è già fallito?

Home > Adnkronos > Crowdfunding per CoderBot, il robot amico degli studenti

Adnkronos Salute

Crowdfunding per CoderBot, il robot amico degli studenti

12 febbraio 2018








Il robot didattico CoderBot (foto università [Milano-Bicocca](#))

Publicato il: 12/02/2018 19:32

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 robotino, 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 utilizzare per la didattica interattiva** con gruppi numerosi di studenti.

SEGUICI

-  9,655 Fans MI PIACE
-  1,559 Follower SEGUI
-  8,346 Follower SEGUI
-  5,465 Follower SEGUI

POPOLARE

- 

Fisco: record lotta all'evasione nel 2017 +5,8%, incassi per 20,1...

2 febbraio 2018
- 

Cremona, uccide moglie e un bambino a colpi di mannaia

24 gennaio 2018
- 

Elezioni, revocati da Corte d'appello i provvedimenti respingimento

3 febbraio 2018
- 

Latorre & C., renziani ma sacrificati: "Neanche una chiamata per avvisare"

29 gennaio 2018

Carica altro

RACCOMANDATA

- 

Attualità

Bambini adottati: la scuola è indietro?
- 

Cronaca

Ammazza la moglie e poi si suicida, orrore dalla D'Urso in...
- 

Alimentazione

I biomarcatori metabolici utili per far luce sull'obesità infantile
- 

Ansa

Istat: canone Rai esce da paniere prezzi, entra mango

1 2

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".

[Fonte articolo: [ADNKRONOS](#)]

Post Views: 4

CONDIVIDI Facebook Twitter G+ Mi piace 0 Tweet

Articolo precedente

San Valentino: da Cagliari a Stoccolma guida gay friendly a prova di coppia

Prossimo articolo

Rimborsopoli M5S, Renzi: "Di Maio parla di mele marce come Craxi sul mariuolo Mario Chiesa"

Articoli correlati Di più dello stesso autore

SEGUICI

9,655 Fans MI PIACE

1,359 Follower SEGUI

8,346 Follower SEGUI

5,465 Follower SEGUI

POPOLARE

Fisco: record lotta all'evasione nel 2017 +5,8%, incassi per 20,1...
2 febbraio 2018

Cremona, uccide moglie e un bambino a colpi di mannaia
24 gennaio 2018

Elezioni, revocati da Corte d'appello i provvedimenti respingimento
3 febbraio 2018

Latorre & C., renziani ma sacrificati: "Neanche una chiamata per avvisare"
29 gennaio 2018

[Carica altro](#)

RACCOMANDATA

Bambini adottati: la scuola è indietro?

Ammazza la moglie e poi si suicida, orrore dalla D'Urso in...



CAMPUS PARTY: AREA EXPERIENCE CON POSTAZIONI DI GIOCO, SIMULATORI, CACCIA AI DRONI

Videogiochi
Articoli
999 Notizie
130 Video
858 Immagini



Di **Davide Leoni** | 10 Luglio 2018, Ore 12:28

COMUNICATO STAMPA

Più di **100 postazioni di gioco** per provare liberamente i videogame di maggior successo. Un'area 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 Six Siege** 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 'esperienziate' 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. 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](#).

QUANTO È INTERESSANTE?
VOTI: 5



Vai ai commenti



VIDEOGIOCHI



SEGUI

CONTENUTI PIÙ LETTI



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.