

SCHOOL MAKER DAY FONDAZIONE GOLINELLI: PRESENTATI SESSANTA PROGETTI

Innovazione digitale tra i banchi

Stampanti 3D, robot e piattaforme hardware



CREATIVITÀ
Allo School Maker Day, ospitato alla Fondazione Golinelli, hanno partecipato trentasei scuole dell'Emilia-Romagna

di ZOE PEDERZINI

LA FONDAZIONE Golinelli ha nuovamente ospitato lo School Maker Day, giunto alla terza edizione: coinvolte 36 scuole della Regione che hanno presentato oltre 60 progetti, tutti all'insegna dell'innovazione digitale.

«Quest'anno l'evento è raddoppiato – spiega Roberta Fantinato, dirigente scolastico dell'Iis Belluzzi Fioravanti, tra gli organizzatori – la giornata di venerdì, infatti, ha visto il susseguirsi di workshop per docenti e la presenza di tre *hackathon* per gli allievi delle primarie e secondarie di primo e secondo grado, sabato, invece, le tre sale della Fondazione hanno ospitato i progetti che abbiamo scelto per l'esposizione». La Fondazione Golinelli è stata, dunque, invasa da robot che vagavano tra la folla, da bici interattive, da stampanti 3D e da tutto quello che gli studenti, dai 6 ai 18 anni, avevano ideato e composto. C'è chi, come la classe 5 C a indirizzo Montessori delle Carducci, si è concentrato sul mondo di virus e batteri, ispirandosi a 'Guerre Stellari', rinominato 'Guerre Cellulari', ideando, con stampanti 3D e *scratch*, una città ideale dove ogni elemento della cellula svolge il proprio ruolo. Tra gli altri, poi, Tommaso del-

la 5 B della scuola Biagi di Villa Fontana si è concentrato sulle eccellenze gastronomiche del territorio e ha creato un plastico tematico dell'Emilia-Romagna, sul quale, grazie anche a un codice QR per smartphone, si possono associare i vari alimenti alla zona di

FANTASIA

Gli studenti si sono ispirati al mondo scientifico e ai classici giochi di società

provenienza. Infine, c'è anche chi si è spinto in campo medico, giungendo in aiuto di un compagno di classe infortunato. «Abbiamo pensato a un busto ortopedico 2.0 – spiega Niccolò Vallana dell'Iis Belluzzi di Rimini – che è capace di correggere la postura grazie all'elettrostimolazione, il tutto in una semplice maglietta».

Ad accomunare quasi tutti i progetti presenti, è stato Arduino, una piattaforma hardware, forma-



ta da una serie di schede elettroniche dotate di microcontrollore.

NON TUTTI, però, hanno sfruttato l'artigianato e l'informatica digitalizzata in campo scientifico, infatti si sono visti anche gioielli, formati da stampante 3D e altre componenti, ideati ispirandosi a celebri serie tv, quali *Empire* e *Game of Thrones* e si sono visti anche giochi di società, ispirati agli scacchi e al gioco dell'oca, ideati rispettivamente dalla IA della primaria di Bentivoglio e dalla IA della secondaria di Bentivoglio. L'iniziativa fa parte delle attività progettuali previste dal Laboratorio Territoriale per l'occupabilità Opus Facere – fare per capire – ed è organizzato dall'Iis Belluzzi Fioravanti, dal Servizio Marconi Tsi dell'Usr Emilia-Romagna e da Fondazione Golinelli, in collaborazione con Città Metropolitana di Bologna e col patrocinio dell'Ufficio scolastico regionale Emilia-Romagna.



GUARDA I VIDEO

Per approfondire le novità dello School Maker Day, guarda i video sul nostro sito

www.ilrestodelcarlino.it/bologna