

Ricerca/ A Roma torna il torneo della robotica, 3 giorni di gare
In gara dal 18 al 20 marzo i robot realizzati da scuole e università

Roma, 15 mar. (Apcom) - Si corre, si dribbla, si insegue la palla. Intorno il pubblico urla e si fa sentire con cori e slogan. Ma non siamo allo stadio. In campo ci sono dei robot. E' così che funziona il trofeo internazionale della robotica, che vede le migliori realizzazioni in metallo e circuiti elettrici messi a punto dagli studenti delle scuole superiori e delle università, che si sfidano tra loro. Inizia giovedì 18 marzo, a Roma, la quarta edizione della manifestazione, promossa dalla fondazione Mondo digitale: tre giorni di gare con un torneo di calcio per i robot umanoidi programmati dalle università dei Paesi del Mediterraneo, le selezioni nazionali delle scuole per i mondiali di robotica 2010 a Singapore e, per la prima volta in campo, i soccer "peso piuma".

Una iniziativa che serve ad attirare i ragazzi alle scienze applicate, ma anche un'occasione per mostrare, nell'area espositiva, il meglio della produzione tecnologica italiana in fatto di robotica e di ricerca sull'intelligenza artificiale. Oltre venti i casi di successo, dal robot "battimani", progettato da una scuola come aiuto per i bambini disabili, alle applicazioni della robotica biomedica per la riabilitazione o la diagnosi precoce. Tra le esperienze selezionate anche le eccellenze italiane, come il Laboratorio di analisi del movimento e robotica dell'ospedale pediatrico Bambino Gesù di Roma, realizzato con il dipartimento di meccanica e aeronautica dell'università La Sapienza di Roma, o il robot terapeuta progettato dall'università Campus biomedico di Roma per la tele-riabilitazione degli arti superiori in pazienti neurologici.

L'appuntamento per l'inaugurazione è alle ore 9.30, presso l'Itis Galilei (via Conte Verde, 51), dove si svolgeranno, dalle 10 alle 17.30, i primi due giorni di gare. La premiazione avverrà sabato 20 in Campidoglio, nella sala della Protomoteca. Ad aprire ufficialmente le gare e lo spazio riservato ai laboratori dell'area dimostrativa sarà il presidente della fondazione Mondo digitale, Tullio De Mauro. Per riflettere sull'intelligenza artificiale a misura di studente, il laboratorio di cognizione naturale e artificiale (Nac) dell'università Federico II di Napoli, l'Istituto di scienze e tecnologie della cognizione (Istc) e il Consiglio nazionale delle ricerche (Cnr), proporranno poi nuove generazioni di giochi robotici.

Dpn

15-MAR-10 10:27 NNNN