
Classe digitale

Autore: Roberto Comparetti

Fonte: Città Nuova

L'istituto tecnico Giua di Cagliari premiato per un braccio robotico che gioca a dama contro avversari umani. La passione e la professionalità di docenti e ragazzi.

Un braccio robotico comandato da un programma creato al computer, in grado di sfidare avversari umani. È il lavoro che è valso il premio "Docente dell'anno" nella categoria scuole superiori al professor Roberto Manca, che lo ha guidato, mentre gli studenti di diverse classi si sono aggiudicati il premio "Classe Digitale".

In tempi di grandi problemi per la scuola sarda la notizia che un istituto tecnico, il "Giua" di Cagliari, ha vinto l'ambito trofeo fa ben sperare per l'istruzione nell'Isola. Studenti e docente sono stati premiati qualche settimana fa a Roma dal Ministro Gelmini e dai responsabili di grandi aziende informatiche.

L'iniziativa patrocinata dall'Associazione Nazionale Dirigenti e Alte Professionalità della Scuola si è svolta nel corso dei laboratori pomeridiani, al di fuori dell'orario scolastico, dimostrando ancora una volta che la voglia di fare non manca né ai docenti né tanto meno agli studenti i quali, se motivati, sono in grado di dare del loro meglio.

Il progetto partecipava anche all'E-Learning Awards, un'importante concorso a livello europeo, organizzato da European Schoolnet con diversi partner, tra cui Microsoft. In palio per le scuole vincitrici premi in denaro, del valore di migliaia di euro, e attrezzature informatiche di ultima generazione.

Per Roberto Manca, il docente che ha seguito il progetto con i ragazzi, il lavoro non era tra i più semplici perché "la dama ha miliardi di combinazioni pur sembrando un gioco facile e immediato, per questo i sistemi operativi sono messi a dura prova. I test su Windows 7 di Microsoft, che noi abbiamo provato in anteprima, sono comunque andati bene".

Marco Frau è invece uno degli studenti che hanno lavorato al progetto del robot giocatore di dama. Il suo lavoro non è ancora finito, dato che il progetto è ancora in fase di sviluppo. "Ho sempre avuto la passione per l'informatica - dice - ed il mio obiettivo e quello degli altri ragazzi è sempre stato quello di avere una competenza maggiore, per una scuola in grado di darci capacità utili per il futuro. Mi piacerebbe lavorare nel campo biomedico e costruire protesi sempre più avanzate per persone con problemi agli arti. Sono molto contento del premio e spero un giorno di diventare ricercatore in questo campo".