



CoderBot è un grande progetto open source di promozione della robotica educativa rivolta ai bambini più piccoli , nato da una sinergia tra il Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione (RobotiCSS Lab – Laboratorio di Robotica per le Scienze Cognitive e Sociali) e il Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Milano-Bicocca.

{loadposition user7}

Si tratta di un piccolo robot strutturato come veicolo su cui sono montati una telecamera, dei sensori di distanza, un microfono e un altoparlante e puo' essere programmato da bambini dai 6 anni in su , un modo per attivare laboratori STEM nella scuola primaria.

Oltre a muoversi emette suoni e pronuncia parole e può riconoscere oggetti e volti.

Trattandosi di un robot da costruire, il progetto è chiaramente orientato ad attività di tinkering e lavora su scheda Raspberry PI.

Il telaio di CoderBot è realizzato in vari materiali: legno, acrilico (plexiglass), cartone corrugato. Per ogni materiale è disponibile un disegno (SVG) adatto ad essere inviato a un servizio di taglio laser per ottenere i pezzi pronti per essere assemblati.

Il progetto CoderBot ha un [sito](#) che raccoglie tutte le informazioni necessarie a costruirne un esemplare partendo da materiali facilmente reperibili.

Oltre alla lista completa delle componenti, nella sezione [telaio](#) sono disponibili i disegni dei telai, pronti per essere tagliati tramite lasercutter, mentre nella sezione [hardware](#) sono disponibili gli schemi dei circuiti che possono essere realizzati su una breadboard oppure con schede millefori per prototipazioni.

Nelle pagine [software](#) invece sono descritte le componenti software con relative istruzioni per l'installazione.

Inoltre nella sezione [Gioca e impara](#) saranno pubblicati progetti e attività didattiche adatti al robot.

{jcomments on}

{loadposition user6}