



POLITECNICO
MILANO 1863

Lecco, 14 marzo 2019

NOTIZIE PER LA
STAMPA

Piccoli Progettisti 2.0!

Quarto laboratorio dell'Università dei bambini al Polo di Lecco

Perchè agli architetti servono i computer? Un robot può costruire una casa? Chi disegna le case? Si possono fare edifici sostenibili? Cos'è un modello? Come si realizza? Queste sono solo alcune delle domande alla base di **“PROGETTISTI 2.0 - Progettiamo con TINKERCAD”** il quarto laboratorio dell'università dei bimbi *POLIS - la città sostenibile* tenutosi oggi presso il campus del Polo di Lecco.

Come di consueto l'incontro si è aperto con l'intervento del *Sig. Perché* il cui autorevole ruolo è stato assunto questa volta da **Elena Seghezzi** del BIMGroup – Dipartimento ABC del Politecnico di Milano che, in maniera molto coinvolgente e stimolante, ha accompagnato i 43 alunni della scuola Cesare Battisti di Acquate in un bellissimo viaggio nella storia ed evoluzione della rappresentazione e progettazione grafica. La presentazione ha toccato diversi argomenti: la rivoluzione digitale, il passaggio dal concetto di reale/analogico a digitale, le differenze tra rappresentazione e visualizzazione e, ancora, l'importanza del codice di progetto, ossia del linguaggio che permette ai computer di leggere comprendere e tradurre le informazioni e i dati geometrici forniti dal progettista. Attraverso giochi e immagini si è voluto far comprendere ai bambini come la digitalizzazione stia radicalmente cambiando il modo di rappresentare e capire il mondo che ci circonda e come oggi i computer possano, tramite un apposito codice informatico, vedere, rappresentare e costruire oggetti e architetture complesse, digitali e reali.

Dopo l'introduzione del *Sig. Perché*, **Mirko Locatelli** e **Laura Pellegrini** del BIMGroup hanno dato il via alla seconda parte dell'incontro presentando TINKERCAD un software di modellazione con cui i partecipanti hanno potuto sperimentare le ultime tecniche di visualizzazione e progettazione dell'informazione come dei veri e propri progettisti 2.0. I bambini, con l'aiuto di Mirko e Laura, hanno dato libero sfogo alla loro creatività e, in piccoli gruppi, hanno così realizzato il loro progetto. “È stata un'esperienza stimolante e divertente.” - afferma **Elena Seghezzi** – “I bambini sono stati incredibilmente attenti e coinvolti in tutte le attività. È davvero bello vedere quanto siano fantasiosi e curiosi, ma anche molto preparati!”



POLITECNICO
MILANO 1863

Conclusa la fase creativa, il software ha tradotto in codice le forme e le caratteristiche degli oggetti creati mettendo in evidenza il “linguaggio” con cui i computer “vedono” il mondo.

Il laboratorio ha previsto poi una terza parte dedicata all'affascinante mondo della stampa 3D. I progetti realizzati con il computer come fanno a diventare degli oggetti o meglio ancora dei prototipi? Di che materiale sono fatti? A rispondere a queste domande ci ha pensato **Monica Pozzi**, tecnico del laboratorio di Modellazione del Polo di Lecco che, eseguendo in diretta una stampa in 3D, ha spiegato cosa è una stampante 3D, quanti tipi di stampanti 3D esistono e ha illustrato i diversi tipi di materiali che possono essere utilizzati e le loro modalità di impiego.