



Università , Rinaldi (Merck): «Curiosity cube accende la scintilla delle Stem»•

Descrizione

(Adnkronos) «Merck tiene molto all'educazione scientifica delle giovani generazioni. Il Curiosity cube fa parte di un'iniziativa più ampia che si chiama Spark, dall'inglese «scintilla». Una scintilla che vogliamo accendere nei giovani, per ispirarli e fare in modo che la curiosità nei confronti della scienza e del mondo che li circonda, li accompagni poi nel percorso di studi e li porti a considerare anche la scelta di una facoltà scientifica come una prospettiva futura. Vogliamo far capire loro che attraverso la scienza possono contribuire al progresso e all'innovazione del futuro». Lo ha detto all'Adnkronos Angela Rinaldi, Managing Director Merck Life Science Srl Italy, illustrando l'obiettivo del progetto «Curiosity cube», un container adibito a laboratorio scientifico mobile, interattivo e alimentato a energia solare, che viaggia in tutta Europa proponendo attività per gli studenti dalla quarta elementare alla terza media.

Dal 14 al 16 ottobre «sta facendo tappa in Italia, a Segrate (Milano), in via Emilia 23 «ricorda Rinaldi «e successivamente sarà nella sede di Merck ad Ivrea (Torino)», dal 20 al 22 ottobre in Piazza Ottinetti. «Vogliamo dare uno spazio ai giovani ragazzi tra i 9 e i 13 anni in cui, attraverso esperienze pratiche e concrete, possano capire che la scienza può essere anche coinvolgente, interessante, divertente. Merck «evidenzia Rinaldi «e i suoi dipendenti sono molto orgogliosi del progetto». L'esperienza educativa itinerante «infatti pensata per stimolare la curiosità scientifica e avvicinare le nuove generazioni al mondo delle Stem (Science, technology, engineering and mathematics). Il progetto, partito nel 2017, ad oggi ha coinvolto oltre 230mila giovani in 14 Paesi.

«Il tema di quest'anno «l'intelligenza artificiale «spiega Rinaldi «All'interno del cubo ci sono tre diverse esperienze: nella prima i ragazzi possono giocare a distinguere immagini reali da immagini generate con l'intelligenza artificiale. C'è poi una postazione dove possono giocare con la guida autonoma e capire che vantaggi potrà apportare nel futuro. E un'ultima postazione dove, attraverso un gioco, si compara l'intelligenza umana con quella artificiale». Il Curiosity cube «riporta una nota «unisce gioco, scoperta e riflessione. Un'esperienza pensata per lasciare il segno. Un obiettivo centrato, a quanto pare: «Il feedback che ci arriva dagli insegnanti «molto positivo. Il 98% riferisce che l'esperienza «stata non solo interessante, ma altamente formativa», conclude.

â??

salute

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

Categoria

1. Comunicati

Tag

1. Ultimora

Data di creazione

Ottobre 15, 2025

Autore

redazione

default watermark