



## UniversitÃ , Rinaldi (Merck): â??Curiosity cube accende la scintilla delle Stemâ?•

### Descrizione

(Adnkronos) â?? Merck tiene molto allâ??educazione scientifica delle giovani generazioni. Il Curiosity cube fa parte di unâ??iniziativa piÃ¹ ampia che si chiama Spark, dallâ??inglese â??scintillaâ??. Una scintilla che vogliamo accendere nei giovani, per ispirarli e fare in modo che la curiositÃ 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 facoltÃ scientifica come una prospettiva futura. Vogliamo far capire loro che attraverso la scienza possono contribuire al progresso e allâ??innovazione del futuroâ?•. Lo ha detto allâ??Adnkronos Angela Rinaldi, Managing Director Merck Life Science Srl Italy, illustrando lâ??obiettivo del progetto â??Curiosity cubeâ??, un container adibito a laboratorio scientifico mobile, interattivo e alimentato a energia solare, che viaggia in tutta Europa proponendo attivitÃ per gli studenti dalla quarta elementare alla terza media.

Dal 14 al 16 ottobre â??sta facendo tappa in Italia, a Segrate (Milano), in via Emilia 23 â?? ricorda Rinaldi â?? e successivamente sarÃ nella sede di Merck ad Ivrea (Torino)â?•, dal 20 al 22 ottobre in Piazza Ottinetti. â??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 puÃ² essere anche coinvolgente, interessante, divertente. Merck â?? evidenzia Rinaldi â?? e i suoi dipendenti sono molto orgogliosi del progettoâ?•. Lâ??esperienza educativa itinerante Ã¨ infatti pensata per stimolare la curiositÃ 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.

â??Il tema di questâ??anno Ã¨ lâ??intelligenza artificiale â?? spiega Rinaldi â?? Allâ??interno del cubo ci sono tre diverse esperienze: nella prima i ragazzi possono giocare a distinguere immagini reali da immagini generate con lâ??intelligenza artificiale. Câ??Ã¨ poi una postazione dove possono giocare con la guida autonoma e capire che vantaggi potrÃ apportare nel futuro. E unâ??ultima postazione dove, attraverso un gioco, si compara lâ??intelligenza umana con quella artificialeâ?•. Il Curiosity cube â?? riporta una nota â?? unisce gioco, scoperta e riflessione. Unâ??esperienza pensata per lasciare il segno. Un obiettivo centrato, a quanto pare: â??Il feedback che ci arriva dagli insegnanti Ã¨ molto positivo. Il 98% riferisce che lâ??esperienza Ã¨ stata non solo interessante, ma altamente formativaâ?•, conclude.

---

â??

salute

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

**Categoria**

1. Comunicati

**Tag**

1. Ultimora

**Data di creazione**

Ottobre 15, 2025

**Autore**

redazione

*default watermark*