



Realtà virtuale sulla scena del crimine

Tortolì.

24 aprile 2024 alle 00:31

Gli studenti della terza A dell'Isti sulla scena del delitto. Iscritti all'indirizzo Chimico e delle Biotecnologie, i ragazzi hanno indossato i panni di investigatore per identificare un assassino immaginario con la tecnica del fingerprinting e dell'impronta genetica.

L'attività, incentrata sulla fittizia ricostruzione di evento sanguinoso, prevedeva l'identificazione genetica a partire da quello che potrebbe essere un reale fatto di cronaca. Si sono cimentati nell'identificazione della persona ignota - responsabile dell'omicidio mai avvenuto - grazie ai materiali messi a disposizione nel laboratorio: dalle micropipette, alle centrifughe, alle vasche elettroforetiche con i rispettivi reagenti.

L'attività

Una tecnica, quella del Dna fingerprinting, che trova ampio impiego nei crimini e nelle investigazioni, oltre che nelle analisi forensi, o nei test di paternità. Il progetto, curato dall'insegnante Bernardetta Conigiu, si chiama Biotech Lab, svolto in collaborazione con la Fondazione Golinelli di Bologna (e i suoi partner), che opera nel territorio nazionale e si occupa di educazione, formazione, ricerca e innovazione, la cui delegazione ha assistito alle lezioni nel laboratorio dell'Istituto tecnico di via Scorcu diretto da Basilio Drago.

La giornata in presenza, svolta nei giorni scorsi, ha riguardato un esperimento sul Dna fingerprinting e lo stesso è stato svolto sia in realtà virtuale, ed è proprio questa la novità, sia nel laboratorio reale. In entrambi i casi è stato seguito lo stesso protocollo di laboratorio.

Caccia al killer

Dopo una breve presentazione del tutor, gli studenti hanno indossato un visore Oculus Quest 2 a testa e sono entrati virtualmente nei laboratori di Opificio Golinelli. Tutti i metodi e gli strumenti del laboratorio reale erano perfettamente replicati all'interno dell'ambiente virtuale, compresi la gestione degli errori e ogni singolo dettaglio di funzionamento degli strumenti, per rendere l'esperienza formativa completa e abilitante rispetto al laboratorio reale. In un contesto di genetica forense, gli studenti hanno analizzato campioni di Dna di possibili sospettati dell'omicidio e confrontarli con il Dna campionato sulla scena del crimine.

Al termine dell'esperienza ogni studente ha riportato la sua analisi utile a capire chi, tra i sospettati, abbia un profilo genetico compatibile con il Dna di riferimento. Il colpevole non ha scampo.

RIPRODUZIONE RISERVATA

Questo contenuto è riservato agli utenti abbonati

Per continuare a leggere abbonati o effettua l'accesso se sei già abbonato.

- Accedi agli articoli premium
- Sfoglia il quotidiano da tutti i dispositivi

Gli studenti della terza A dell'Isti sulla scena del delitto. Iscritti all'indirizzo Chimico e delle Biotecnologie, i ragazzi hanno indossato i panni di investigatore per identificare un assassino immaginario con la tecnica del fingerprinting e dell'impronta genetica.

L'attività, incentrata sulla fittizia ricostruzione di evento sanguinoso, prevedeva l'identificazione genetica a partire da quello che potrebbe essere un reale fatto di



cronaca. Si sono cimentati nell'identificazione della persona ignota - responsabile dell'omicidio mai avvenuto - grazie ai materiali messi a disposizione nel laboratorio: dalle micropipette, alle centrifughe, alle vasche elettroforetiche con i rispettivi reagenti.

L'attività

Una tecnica, quella del Dna fingerprinting, che trova ampio impiego nei crimini e nelle investigazioni, oltre che nelle analisi forensi, o nei test di paternità. Il progetto, curato dall'insegnante Bernardetta Conigiu, si chiama Biotech Lab, svolto in collaborazione con la Fondazione Golinelli di Bologna (e i suoi partner), che opera nel territorio nazionale e si occupa di educazione, formazione, ricerca e innovazione, la cui delegazione ha assistito alle lezioni nel laboratorio dell'Istituto tecnico di via Scorcu diretto da Basilio Drago.

La giornata in presenza, svolta nei giorni scorsi, ha riguardato un esperimento sul Dna fingerprinting e lo stesso è stato svolto sia in realtà virtuale, ed è proprio questa la novità, sia nel laboratorio reale. In entrambi i casi è stato seguito lo stesso protocollo di laboratorio.

Caccia al killer

Dopo una breve presentazione del tutor, gli studenti hanno indossato un visore Oculus Quest 2 a testa e sono entrati virtualmente nei laboratori di Opificio Golinelli. Tutti i metodi e gli strumenti del laboratorio reale erano perfettamente replicati all'interno dell'ambiente virtuale, compresi la gestione degli errori e ogni singolo dettaglio di funzionamento degli strumenti, per rendere l'esperienza formativa completa e abilitante rispetto al laboratorio reale. In un contesto di genetica forense, gli studenti hanno analizzato campioni di Dna di possibili sospettati dell'omicidio e confrontarli con il Dna campionato sulla scena del crimine.

Al termine dell'esperienza ogni studente ha riportato la sua analisi utile a capire chi, tra i sospettati, abbia un profilo genetico compatibile con il Dna di riferimento. Il colpevole non ha scampo.

RIPRODUZIONE RISERVATA

© Riproduzione riservata

