

## IL PROGETTO ET3 (Equip today to thrive tomorrow) di SAVE THE CHILDREN

**Equip today to thrive tomorrow (ET3)** è un progetto della durata di 3 anni (giugno 2020 - agosto 2023), che si realizza in Italia all'interno del programma più ampio *Skills to Succeed* e che si svolge contemporaneamente in altri 5 Paesi nel mondo. Il progetto è sviluppato da *Save the Children Italia*, nell'ambito di una collaborazione già in essere con *Accenture*.

Il progetto ET3 mira a raggiungere 44.000 beneficiari, tra cui 41.000 bambine/i e ragazze/i e 3.000 genitori, insegnanti, ed educatori/trici e ha come obiettivo principale quello di sviluppare le competenze umane (competenze di comunicazione e relazionali, il pensiero critico e la capacità di prendere decisioni responsabili, le dimensioni di consapevolezza socio-emotiva) e le capacità tecnologico-digitali in un percorso di avvicinamento alle materie STEM di bambine/i e ragazze/i (tra gli 8 e 14 anni) con un'attenzione alla mentalità dinamica orientata alla crescita e alla creatività in un'ottica di inclusione di genere.

In questo progetto, Scuola di Robotica ha progettato diversi laboratori per alunni e studenti dalla primaria alla secondaria di secondo grado.

A seconda del grado della scuola, sono stati modulati i temi e dosate le sfide dei laboratori. Ma tutti i laboratori condividono la stessa metodologia:

- sono dedicati a temi di interesse per tutti i partecipanti,
- i temi sono ispirati alla mission di *Save the Children* e alle challenge dell'*Agenda 2030* dell'ONU,
- utilizzano un kit eco-sostenibile di legno e cartone,
- utilizzano Halocode, un computer a scheda singola progettato per il mondo dell'istruzione e luci LED, a basso costo,
- utilizzando tablet a basso costo.

### I laboratori

Il modello eco sostenibile sarà lo strumento che permetterà di realizzare diverse azioni e avventure. Grazie alla scheda Halocode contenuta nei kit forniti alle scuole, sarà possibile programmare, con un linguaggio di programmazione visuale, diverse attività e missioni che prevedranno interazioni ed animazioni sul tablet o sul monitor.

In questo modo i partecipanti, piccoli o grandi, potranno operare nel mondo grazie a un piccolo strumento e valutare come lezioni nel virtuale possono collegarsi ad oggetti reali.

Impareranno a programmare con un linguaggio iconico simile a Scratch e lo faranno, anche i più piccoli, senza difficoltà.

Ogni partecipante potrà inventare un suo personaggio, un “digital twin” che opererà nello spazio virtuale, controllato da Halocode e avvenimenti nel mondo reale, animandosi in un gioco o in una storia interattiva.

Le competenze acquisite con questi laboratori riguardano sia le *hard* sia le *soft skills*. poiché i laboratori coinvolgono l’apprendimento di linguaggi artificiali e di linguaggi naturali (programma su Halocode e narrazione nella lingua madre); capacità di progettazione e pensiero logico e le materie STEAM; il lavoro di gruppo e la socialità. Ulteriormente saranno veicolati contenuti afferenti alla didattica tradizionale, con il supporto degli strumenti digitali.

### *Esploriamo lo spazio*

Con un’astronave eco sostenibile visitiamo i pianeti e lo spazio. Usiamo, cioè, un oggetto reale – un modellino di astronave costruibile grazie ad una serie di incastri – come strumento per il controllo di un’animazione digitale. Halocode renderà l’astronave interattiva, e grazie a ciò che accadrà sullo schermo discuteremo di esplorazione e ricerca spaziale.

### *Il giardino*

Le nostre piante hanno bisogno di cure, necessitano di essere annaffiate regolarmente e di essere mantenute in salute. Potremo curare il nostro giardino grazie a un sensore di umidità del terreno auto costruito, sfruttando dei supporti di legno e materiali comunemente reperibili, per produrre un sensore alla MacGyver che – una volta connesso ad Halocode – potrà avvisarci sullo stato di salute delle piante.

### *L’orologio*

Gli orologi Smart sono sempre più diffusi. Anche noi avremo modo di poterne progettare uno; Halocode sarà messo al polso, e potrà aiutarci nel tenere e segnare l’ora, o nel contare i passi, o nell’immaginare la nostra interazione Smart personalizzata.

### *Troppo chiasso?*

Un portachiavi intelligente misurerà l’intensità del rumore ambientale e ci avviserà se vi sia troppo rumore modificando l’intensità della sua luce.

Il sito del progetto ET3 su Save the Children: <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/progetti/equip-today-thrive-tomorrow>