

Padova, 20 novembre 2018

ALL'UNIVERSITÀ DI PADOVA NUOVI SCENARI PEDAGOGICI E TECNOLOGICI PER GLI STUDENTI DEL XXI SECOLO

Studenti del Liceo Fermi di Padova in Ateneo per validare i risultati del progetto europeo ecraft2learn.

Giovedì 22 novembre e giovedì 6 dicembre 2018, in concomitanza con la **Settimana Europea della Robotica** (16-25 novembre 2018) organizzata da euRobotics, l'associazione europea per la robotica, 15 studenti del Liceo Fermi di Padova saranno ospitati nelle aule del Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione (DEI) dell'Università di Padova per la validazione dei risultati di **eCcraft2Learn**, progetto europeo da 2 milioni di euro, di cui il Dipartimento è partner.

Il progetto **eCcraft2Learn** mira a creare scenari pedagogici in cui vengano veicolate le nuove tecnologie, sviluppando al contempo le potenzialità creative e di *problem solving* degli allievi in un quadro pedagogico più ampio. Inizialmente non era prevista la validazione dei risultati del progetto **eCcraft2Learn** in scuole italiane ma solo per quelle di Grecia e Finlandia. L'Università di Padova ha però voluto testarlo anche sul sistema scolastico italiano per creare un maggiore impatto nel mondo della scuola. Da anni, infatti, il Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione è attivo sul piano della Robotica Educativa, anche con un corso di aggiornamento per gli insegnanti, giunto già alla sesta edizione.



«La robotica e la tecnologia informatica stanno rivoluzionando il mondo della produzione e dei servizi, e particolarmente tre abilità che saranno cruciali nel XXI secolo. – dice **Emanuele Menegatti, responsabile scientifico del progetto eCraft2Learn e docente al DEI** – I ragazzi del Fermi si misureranno con la creazione di progetti che richiedono queste abilità: progettazione grafica e stampa in 3D e programmazione di schede elettroniche Arduino, il tutto inserito in un quadro pedagogico piagetiano e costruzionista di apprendimento basato su progetti. Insieme ai partner europei di eCraft2Learn – continua Menegatti – avevamo in mente questi tre obiettivi: sviluppare nuovi approcci educativi, educare a strumenti informatici e tecnologici adeguati ai ragazzi tra i 12 e i 17 anni e creare una mentalità collaborativa e imprenditoriale».

Nelle scuole di Grecia, Inghilterra e Finlandia dove la validazione si è già felicemente conclusa, gli studenti hanno creato con la guida degli insegnanti, ad esempio, un semaforo che obbedisce a comandi vocali per aiutare i pedoni più deboli (come i bambini, gli anziani, i ciechi), oppure la possibilità di dipingere solo muovendo le mani, o usare la voce per modificare lo spessore o il colore di una penna virtuale, in un ecosistema di Ideazione, Progettazione, Realizzazione, Verifica e Correzione che è alla base della progettazione industriale (pensiamo alle infinite versioni dei nostri smartphone e tablet) e che sarà cruciale per i nati nel nuovo millennio.