"CUT YOUR STEREOTYPES!"
Sartoria digitale con la modellazione 3D

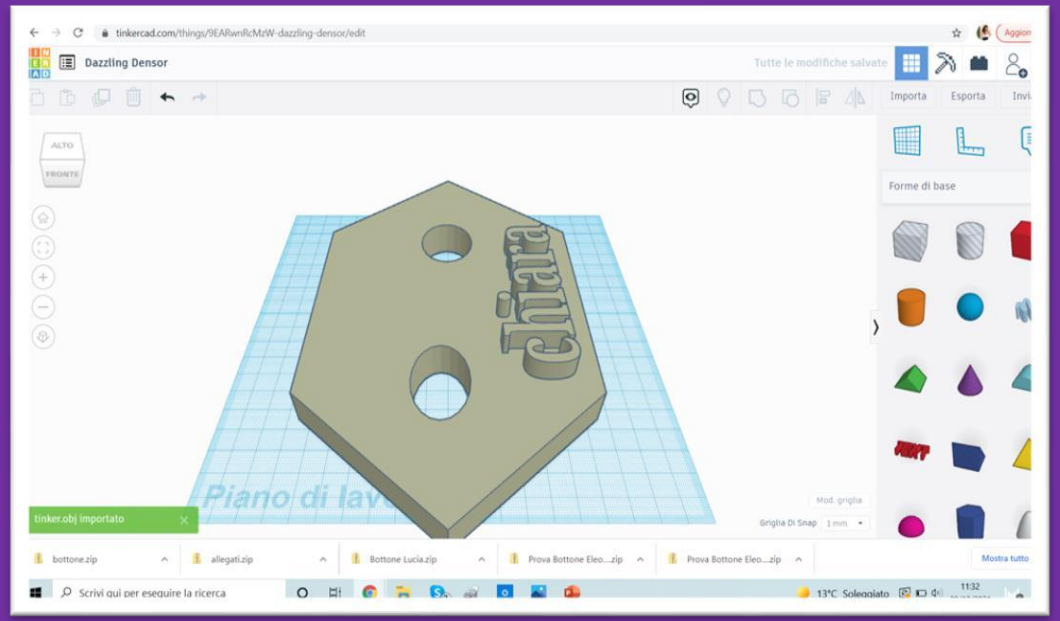
Cut your stereotypes! [Sartoria digitale con la modellazione 3D] è un progetto che vuole scontornare i vari pregiudizi sugli stereotipi di genere lavorando sull'apprendimento digitale e di artigianato. La sartoria è al maschile o al femminile? E la stampa 3D invece...solo maschile?

Ma soprattutto la sartoria digitale può fondersi con la tecnologia e la matematica per creazioni trasversali? Il nostro laboratorio affronta questi quesiti proponendo ai ragazzi una visione molto più ampia e progressista, dove gli studenti si danno al cucito e anche le donne programmano. Invertire degli stereotipi è necessario per affermare l'empowerment femminile, dedicando alle future generazioni una particolare attenzione allo sviluppo delle digital skills come l'uso di TinkerCad. Un progetto inclusivo che apre nuove visioni della programmazione e con una riscoperta in classe dell'artigianato digitale.

Il progetto è un ampio respiro, 4 ore di programmazione inclusiva e originale per far vivere alla classe un laboratorio cooperativo e inusuale. Ai ragazzi saranno proposte delle attività di sartoria digitale per un loro capo d'abbigliamento che andrà di pari passo con la scoperta della manualità e della programmazione.

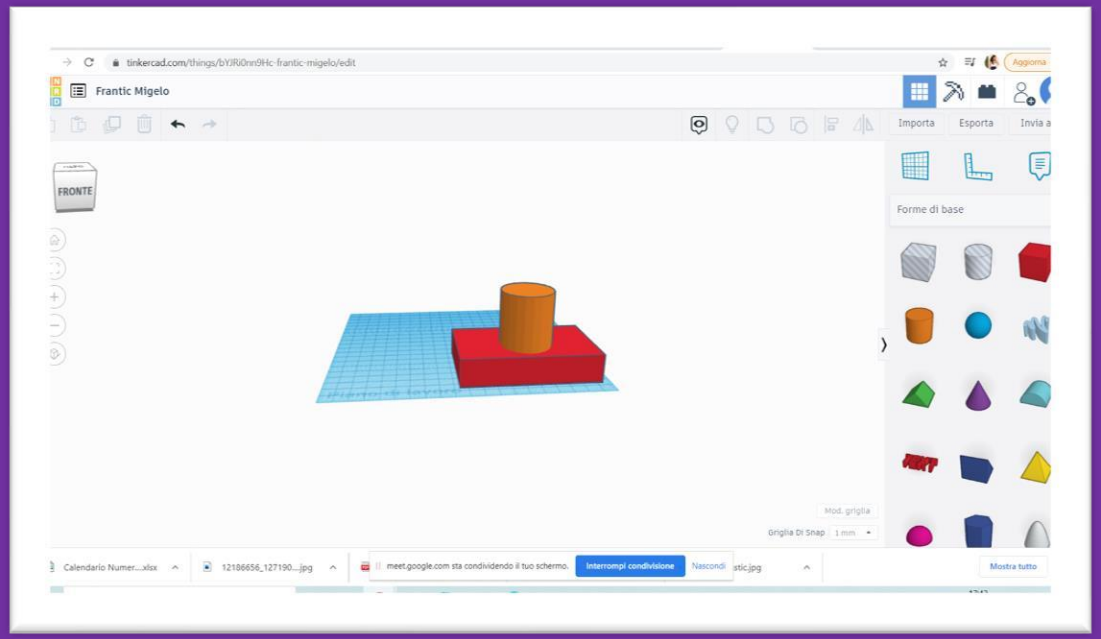
Lavorare su progetti attribuiti femminili o maschili rimodella ogni tipo di discriminazione e permette un obbiettivo in primis cooperativo, creativo e di pensiero trasversale per ottenere un prodotto finito in classe.

In seconda battuta, il nostro scopo è anche unire il manuale con il digitale, la matematica alla tecnologia aprendo un quadro ampio di possibilità e anticipando quelle che sono le esigenze poi del futuro quadro professionale e personale.



Il progetto si articola in 2 incontri:

Nel primo incontro i bambini/ ragazzi approfondiranno il concetto di forma bidimensionale e tridimensionale grazie all'utilizzo di giochi analogici e con l'ausilio di TinkerCad. Proveranno a costruire un elemento della sartoria in base all'età (bottone o carta modello) per poi stamparlo 3D. I ragazzi collaboreranno a gruppi, scegliendo una modellazione che risalti le loro singole personalità usando la matematica e la modellazione 3D. Per i ragazzi delle medie sarà possibile modellare anche con il coding e la programmazione a blocchi logici.

Nel secondo incontro si lavorerà con le stoffe e il materiale stampato in 3D per ricreare un accessorio. Si arriverà a comprendere quanto la matematica, tecnologia e artigianato siano interconnesse in progetti accattivanti e molto vicini alle tendenze dei partecipanti grazie alla metodologia learning by doing. Svilupperemo in parallelo un pensiero critico sulla parità di genere.

Referente del progetto: Eleonora Lallo tel. 3402921724 e-mail scienzainfabula@gmail.com