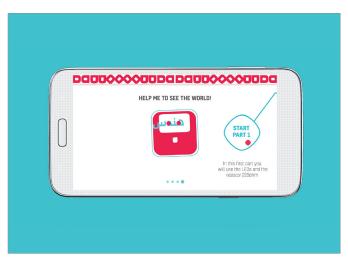
Ethafa, un kit di Maker Education per ragazze egiziane

Leyla Tawfik

Relatore - Serena Cangiano Correlatore - Marco Lurati





٦.



3.

1. Scatola principale

Packaging aperto con le cinque scatoline dei componenti in vista.

4. Scenario attività

Immagine dello scenario "Cairo" montato.

2. Applicazione

Schermata iniziale dell'applicazione per smartphone (costruzione dei personaggi).

3. Esempio di un personaggio

Personaggio "Handas" montato.

Il progetto Ethafa consiste in un kit che utilizza l'approccio della Maker Education per rendere inclusivi gli insegnamenti STEAM per ragazze le egiziane. La scelta di realizzare un progetto di Maker Education nasce da un interesse verso l'interaction design applicato al settore STEAM.

Abstract

Questo progetto esplora il tema della Maker Education indirizzato ad un target di ragazze egiziane.

Il tema della Maker Education è molto attuale: le maker faire - fiere degli inventori - sono diffuse in tutto il mondo e sempre più istituzioni sviluppano progetti in questo contesto in cui è richiesta la competenza del graphic e dell'interaction designer.

L'Egitto è un paese nel quale c'è una forte necessità di innovazione sia dal punto di vista sociale che economico e lo sviluppo del settore STEAM (science, technology, engineering, arts and mathematics) è parte di questo processo. Per questo all'interno di questa tesi è stato analizzato il contesto Maker in Egitto e le possibilità di rendere maggiormente inclusivo l'insegnamento di materie STEAM per le ragazze.

Il kit sviluppato non si pone lo scopo di risolvere il problema della disparità di genere in Egitto, ma vuo-le informare sull'ambito STEAM e ispirare le ragazze ad interessarsi alla tecnologia. Il progetto promuove valori come la collaborazione, la creatività e la sperimentazione.

Svolgimento

Lo studio dei casi studio e delle interviste raccolte è stato fondamentale nella progettazione del kit. È stato determinante definire dal primo momento le aree da approfondire durante la ricerca vista la vastità del tema affrontato.

La ricerca ha permesso di determinare i supporti più funzionali da adottare considerando il target: un kit e un'applicazione per smartphone.

Nel corso della prototipazione dei personaggi sono state utilizzate tecnologie come la stampa 3D e Arduino. Una parte importante del progetto, oltre alla creazione dei personaggi, è stata la definizione dell'immagine del brand Ethafa e la sua applicazione nel packaging.

Il progetto finale si compone di un packaging contenente il materiale necessario alla realizzazione dell'attività e accompagnato da un'applicazione per smartphone. L'attività si divide in due fasi: la prima è guidata e consiste nella costruzione dei personaggi tramite le informazioni di supporto dell'applicazione mentre la seconda fase lascia spazio alla creatività delle ragazze che con l'aiuto degli scenari possono creare delle storie e sperimentare con le interazioni dei personaggi realizzati.

Conclusioni

L'obiettivo di questo progetto si basa su tematiche sociali ed economiche. Risponde alla necessità di rendere la STEAM education inclusiva per le ragazze egiziane. Questo kit non farà di tutte le egiziane delle ingegnere o scienziate, ma offrirà un'attività educativa divertente che mostra le possibilità offerte dalla tecnologia e degli spunti informativi sulle professioni STEAM.