

CODING GIRLS TORINO

Quarta edizione – sesto anno di progetto

Avvicinare i giovani, in particolare le ragazze, alle nuove tecnologie e alle discipline tecnico-scientifiche è fondamentale per costruire un futuro inclusivo e innovativo. Promuovere l'interesse per le materie STEAM non solo permette loro di esplorare e sviluppare nuove passioni, ma apre le porte a opportunità professionali ricche e diversificate. Per questo motivo, per l'anno scolastico 2024-2025 torna con la quarta edizione **Coding Girls Torino**, il progetto gratuito promosso dalla **Fondazione Mondo Digitale**, in collaborazione con **Fondazione Compagnia di San Paolo**, che coinvolge studentesse e studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado della città di Torino e provincia, rendendoli protagonisti di un programma innovativo di formazione e sensibilizzazione - con lezioni frontali, attività pratiche e sfide creative - per stimolare l'interesse e la passione per il coding e le nuove tecnologie.

OBIETTIVI

- Sensibilizzare i giovani, in particolare le studentesse, alle opportunità che emergono da studi e professioni in ambito STEAM, attraverso un uso creativo e consapevole delle tecnologie digitali
- Favorire l'orientamento universitario e l'autoimprenditorialità
- Educare alla parità di genere
- Generare un effetto moltiplicatore a partire dalle ragazze che partecipano al progetto.

DESTINATARI

Il programma si rivolge a studentesse e studenti di **10 scuole secondarie di secondo grado** (preferibilmente a maggioranza femminile) e **5 scuole secondarie di primo grado** (preferibilmente a maggioranza femminile) di **Torino e provincia**.

ATTIVITA'

Attività per le scuole secondarie di primo grado:

- 3 incontri laboratoriali di 2 ore, in presenza a scuola, alla scoperta del coding, in cui gli studenti sperimentano l'ambiente di programmazione Scratch, anche con l'uso di funzionalità avanzate e l'integrazione di estensioni - es. utilizzo di sensori, intelligenza artificiale, traduttore - per personalizzare il proprio prodotto digitale.
- 1 evento finale a Torino, a maggio.

Attività per le scuole secondarie di secondo grado:

- 4 incontri in presenza a scuola, di 2 ore ciascuno, in cui gli studenti esplorano insieme ai formatori il mondo dell'Intelligenza artificiale generativa e delle sue applicazioni, e imparano a sviluppare un chatbot attraverso la piattaforma gratuita Botpress.
- 1 incontro in presenza a scuola, di 2 ore, di orientamento e sviluppo delle competenze trasversali e di autoimprenditorialità, con l'uso del Personal Ecosystem Canvas
- 1 hackathon finale a Torino, a maggio.

Per il triennio delle scuole superiori il progetto prevede il riconoscimento di 40 ore PCTO.

Tutti i percorsi sono arricchiti con materiali di approfondimento disponibili sulla FMD Academy (la piattaforma Moodle della Fondazione Mondo Digitale) e utilizzabili in modalità asincrona.

Per ulteriori informazioni:

e.gramatica@mondodigitale.org

Promosso da



in collaborazione con

