



Promosso da:

In collaborazione con:



## PROGRAMMA CODING GIRLS TORINO

Per gli anni scolastici 2019-2020, 2020-2021 e 2021-2022, grazie alla collaborazione con la Compagnia di San Paolo, 600 studentesse torinesi di 10 scuole secondarie di secondo grado sono protagoniste di un programma intensivo di formazione e sensibilizzazione in ambito STEAM promosso dalla Fondazione Mondo Digitale.

Obiettivi: (i) sensibilizzare le giovani studentesse alle opportunità che emergono da studi e professioni in ambito STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts & Math), in particolar modo attraverso un uso creativo e consapevole delle tecnologie digitali; (ii) favorire l'orientamento universitario e l'ingresso delle più giovani nelle facoltà tecnico-scientifiche; (iii) educare alla parità di genere.

### Le cinque C

Oltre ad abilità specifiche nel settore STEAM, il progetto è pensato per sollecitare le cosiddette soft skills, competenze trasversali e conoscenze interdisciplinari ormai indispensabili per vivere e lavorare nel XXI secolo, sintetizzate nelle cosiddette "5C":

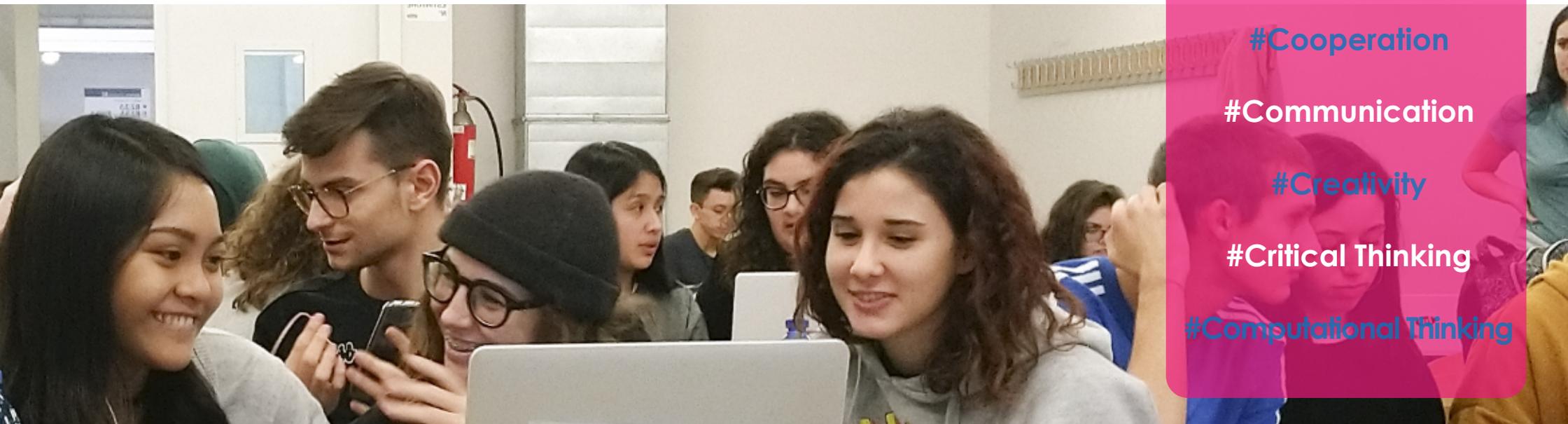
#Cooperation

#Communication

#Creativity

#Critical Thinking

#Computational Thinking



Struttura del programma annuale per le classi terze, quarte e quinte

### Attività introduttive - 2h

Modulo iniziale per riflettere sul tema della parità di genere e sulle opportunità professionali in ambito STEAM. L'incontro con role model del mondo aziendale favorisce la scoperta di nuovi sbocchi e ambiti di carriera interessanti per il futuro delle studentesse coinvolte.

### Laboratori digitali - 18h/20h

Laboratori declinati per classi su App Inventor, Arduino e comunicazione web.

### Orientamento universitario - 12h

Le studentesse incontrano ricercatrici, dottorande e professoressa per lasciarsi ispirare dalle loro storie e scoprire nuovi ambiti di studio e carriera. Suddivise in piccoli gruppi le giovani potranno entrare nei laboratori e dipartimenti tecnico-scientifici delle università e trascorrere una giornata assieme a delle mentor speciali.

### Eventi trasversali

Nel corso dell'anno scolastico le scuole si trasformano in hub e si aprono al territorio, coinvolgendo le studentesse in hackathon tematici, open day ed eventi interattivi con la comunità.

# LABORATORI DIGITALI

## START APP. First step coding

Laboratorio con App Inventor per le classi terze

Attraverso l'utilizzo di App Inventor le studentesse apprendono non solo le basi della programmazione ma anche la capacità di progettazione e realizzazione di un prodotto, trasformandosi da consumatrici passive a protagoniste dello sviluppo tecnologico.

Modulo 1 - introduzione ad App Inventor e struttura dell'applicazione

Modulo 2 - programmazione e sviluppo dell'applicazione

Modulo 3 - debug e customizzazione

Il percorso prevede 9 ore in presenza e 9 ore di smart working



## MAKE the difference. MAKE it cool!

Laboratorio con Arduino per le classi quarte

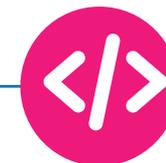
Attraverso la piattaforma Arduino le partecipanti sviluppano idee, creano nuove risposte a partire da materiali di recupero secondo la logica del D.I.Y. (Do It Yourself) e sperimentano connessioni "intelligenti" tra oggetti del mondo reale (Internet of Things).

Modulo 1 - introduzione ad Arduino e sensori analogici

Modulo 2 - sensori digitali e attuatori

Modulo 3 - motori e tecniche di programmazione

Il percorso prevede 9 ore in presenza, 9 ore di smart working e 2 ore on-line



## WWW. Web Winner Women

Laboratorio su web e comunicazione per le classi quinte

La capacità di distinguere tra siti web e blog e di saperli sviluppare, l'abilità di creare buoni contenuti e fare storytelling sono skill che tutti i giovani dovrebbero avere. Il percorso si presenta come un approfondimento sull'utilizzo di WordPress e degli strumenti necessari per la realizzazione di un Video CV.

Modulo 1 - introduzione a Word Press, siti e blog

Modulo 2 - Word Press

Modulo 3 - Web e intelligenza artificiale

Il percorso prevede 9 ore in presenza, 9 ore di smart working e 2 ore on-line

