

Progetto 17

Servizio/Ufficio proponente	Settore Innovazione e Semplificazione Amministrativa e Cura delle Relazioni con il Cittadino U.O. Pari Opportunità, Tutela delle Differenze e Contrasto alla Violenza di Genere
Titolo del progetto	Girls Code It Better
Breve descrizione	<p>Girls Code it Better, club di creatività digitale e imprenditorialità è nato per offrire alle ragazze un percorso di orientamento basato sull'esperienza per scardinare lo stereotipo che le vede poco inclini alle materie tecnico-scientifiche (ingegneria, informatica, fisica...)</p> <p>I percorsi PCTO di GCIB sono focalizzati a mantenere coerenza tra le competenze richieste dall'indirizzo di studio, quelle trasversali e la scoperta di nuove discipline, conoscenze ed esperienze capaci di innescare curiosità e connessione col mondo esterno alla scuola.</p> <p>Girls Code it Better per sua natura integra le discipline curriculari, le esperienze concrete e la visione di un futuro realistico e aperto a proposte nuove e di appeal per il mondo del lavoro o dell'università.</p> <p>Il percorso, che utilizza le tecnologie digitali quali strumenti per sviluppare la creatività, è centrato su un'architettura metodologica costruttivista costruzionista che vede nello sviluppo delle competenze una chiave di accesso all'apprendimento permanente. Le competenze chiave che il progetto tende ad allenare sono una combinazione di abilità e atteggiamenti che sollecitano l'azione e l'applicazione delle conoscenze in modo opportuno: imparare a imparare, risolvere problemi, comunicare efficacemente, lavorare in gruppo, approccio imprenditoriale sono competenze trasversali che facilitano lo sviluppo personale e professionale. Collegare gli apprendimenti al mondo reale significa poter utilizzare il sapere in contesti diversi e sfidanti. Questo approccio è possibile se il percorso formativo è orientato a un compito di realtà. Questo è l'approccio usato da Girls Code It Better nei club e questo è il naturale sviluppo di un percorso che vuole accompagnare le ragazze attraverso un percorso di orientamento inclusivo, realistico, innovativo e attivo. I percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO) di GCIB hanno l'obiettivo di offrire un orientamento e un apprendimento di tipo esperienziale e situato per indagare le attitudini e gli interessi creando progetti concreti di costruzione del sapere.</p> <p>Girls Code it Better prevede la formazione in ogni scuola di un "club" di studentesse, impegnato in un percorso di 35 ore (2,5 ore ogni incontro), guidato da due figure:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • un coach-docente, (un insegnante della scuola) • un coach-maker (reclutato sul territorio). <p>In ogni Club 20 ragazze affrontano un tema e l'elaborazione di un progetto che preveda lo sviluppo di un'area tecnica strumentale scelta tra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • schede elettroniche e automazione; • progettazione, modellazione e stampa 3D; • web design e web development; • programmazione app e gaming. • Realtà virtuale e aumentata • Videomaking. <p>Il coach docente e il coach maker, in compresenza, agevolano la scoperta degli strumenti e alimentano la creatività con il sostegno della metodologia di GCIB su impianto di PBL Enzo Zecchi per la quale hanno seguito un percorso di formazione. (nel mese di ottobre). A conclusione del percorso le ragazze saranno impegnate nella presentazione pubblica della loro esperienza e del prodotto realizzato.</p> <p>Il percorso può essere svolto in presenza, in modalità mista e online.</p>
Uffici coinvolti	Settore Innovazione e Semplificazione Amministrativa e Cura delle Relazioni con il Cittadino , U.O. Pari Opportunità, Tutela delle Differenze e Contrasto alla Violenza di Genere; in collaborazione con Officina Futuro Fondazione W-Group
N. classi che si possono accogliere per l'intero a.s.	I percorsi sono eterogenei per età ma rivolti alle studentesse
N. studenti che si possono accogliere per l'intero a.s.	20 ragazze provenienti anche da classi diverse
Monte ore individuale	35 h
Tipologia di scuole a cui prevalentemente ci si rivolge	Tutte
Prerequisiti/competenze che si intendono valorizzare	Non ci sono prerequisiti di accesso. Imparare a imparare, risolvere problemi, lavorare in team, esercitare il pensiero critico, comunicare sono le competenze chiave che le ragazze sono chiamate a esercitare e sono sei i pilastri sui quali si basa il lavoro quotidiano di GCIB: • le ragazze sono al centro del processo di apprendimento, • l'assegnazione di problemi reali e compiti autentici, • lavori a piccoli gruppi, • progettazione collaborativa, • riflessione condivisa, • utilizzo degli strumenti come mezzi creativi e non come fine.
Periodo dell'anno in cui si intende sviluppare il progetto	Da novembre 2022 a marzo/aprile 2023