



---

CIRCOLARE N. 44 DEL 30-09-2022

Alle studentesse del terzo e del quarto anno  
Alle rispettive famiglie  
Ai docenti  
Al Sito web

Oggetto: Progetto PCTO G4Greta (Girls for GREen Technology Applications), organizzato da Sapienza Università di Roma.

Il progetto è indirizzato alle ragazze del terzo e del quarto anno della scuola secondaria di secondo grado e ha l'obiettivo di indirizzare le studentesse verso il mondo dell'informatica.

Le competenze specifiche acquisite dalle partecipanti riguarderanno l'utilizzo delle tecnologie informatiche come supporto alla sostenibilità ambientale, rispondendo a due sfide centrali per la costruzione del mondo del futuro: la transizione ecologica e la transizione digitale.

**Il progetto si svolgerà in 9 incontri tra novembre 2022 e maggio 2023 presso gli spazi di Sapienza Università di Roma.**

Per comodità, riportiamo in calce a questa e-mail la descrizione sintetica del progetto. Ulteriori informazioni, incluso un cronoprogramma, sono disponibili al sito <https://g4greta.di.uniroma1.it>

Le studentesse interessate dovranno far pervenire la propria richiesta di adesione al progetto **entro e non oltre il 07/10/2022** all'indirizzo di posta elettronica: [mina.luiso@bacheleteinstein.edu.it](mailto:mina.luiso@bacheleteinstein.edu.it)

Si ringrazia per la consueta collaborazione.

Il Dirigente scolastico  
prof.ssa Stefania Cardillo

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa  
ai sensi e per gli effetti dell'art. 3, c.2, D.Lgs.39/93*



## PCTO G4GRETA (Girls for GREen Technology Applications)

**A chi è diretto:** studentesse del 3 e 4 anno delle scuole superiori

**Premessa:** Attualmente non più del 10-15% delle ragazze scelgono un percorso di studi nell'area Information and Communication Technology (ICT). Le nuove tecnologie hanno rivoluzionato il mondo (internet, reti sociali, intelligenza artificiale, solo per citare le applicazioni più diffuse) ma è stata una rivoluzione prevalentemente guidata da imprenditori e scienziati maschi. Orientare un maggior numero di ragazze ad intraprendere studi in ICT non è solo una questione di bilanciamento di genere: è noto come una maggiore diversità nei team di lavoro generi anche maggiore creatività.

**Obiettivo del progetto:** Mostrare come le tecnologie informatiche possano essere di supporto alla sostenibilità ambientale.

**Competenze acquisite:** Introduzione ai principi del coding, al problem solving, e all'uso di tecnologie per l'ambiente.

**Competenze trasversali:** teambuilding, capacità di collaborare e competere, parlare in pubblico, rispettare scadenze, social networking.

**Articolazione:** 9 giornate (circa 3 ore prevalentemente venerdì pomeriggio) nel periodo novembre 22-maggio 23, più lavoro collaborativo a casa, per sviluppare i progetti. Totale circa *50 ore certificate*.

**Dove:** Prevalentemente aule situate alla Sapienza (alcuni eventi potranno svolgersi in sedi più idonee)

**Certificazioni:** PCTO (rilasciata da IBM o Fondazione Mondo Digitale<sup>(1)</sup>); Badge competenze digitali (rilasciato da Sapienza); certificazione Design Thinking (rilasciato facoltativamente da IBM a fronte di un approfondimento ulteriore di circa 5 ore sulla piattaforma [Sviluppare competenze professionali come studente | IBM SkillsBuild](#)).

### Timeline (orientativo)

- Giornata 1 (Novembre 22) : presentazione dell'iniziativa e formazione dei gruppi (teambuilding)
- Giornata 2 (Novembre 22): lezione su tecnologie green, esempi di utilizzo di tecnologie ICT per la sostenibilità ambientale
- Giornata 3 (Dicembre 22): introduzione al Design Thinking, una metodologia di problem solving orientata all'innovazione ed ai problemi complessi.
- Giornate 4-6 (Gennaio-Febbraio 23): introduzione al coding con M.I.T. Appinventor (le ragazze dovranno essere munite di uno smartphone IOS o Android, non servono competenze di programmazione)
- Giornata 7 (Marzo 23): introduzione al public speaking e social networking
- Giornata 8 (Aprile 23): presentazione, davanti ad una giuria, dei 10 migliori progetti
- Giornata 9 (Maggio 23): premiazione dei 3 migliori progetti e party

*Nota:* fra la giornata 6 e la 8, i team svilupperanno autonomamente un loro progetto di App Green, e invieranno ad una giuria l'applicativo ed un video di spiegazione come da istruzioni che riceveranno. Tutti i progetti saranno valutati, ma solo i primi 10 verranno presentati in pubblico.

*Nota:* Non sono necessarie competenze pregresse di programmazione. Le ragazze lavoreranno in team di 4-6. E' necessario che siano munite di uno smartphone o tablet Android o IOS, e, per il lavoro da svolgere in remoto, almeno una o due componenti del team abbiano un computer.

**Collaborazioni:** IBM e Fondazione Mondo Digitale collaboreranno attivamente al progetto G4GRETA che, per il 2022-23, arricchirà una delle declinazioni locali dei progetti *NERD?* e *Coding Girls*, rispettivamente.