



CodingGirls Roma-USA, 90 ragazze programmatrici alla Palestra dell'Innovazione

CodingGirls Roma-Usa, promosso da **Fondazione Mondo Digitale** e **Ambasciata Usa In Italia** con la collaborazione di **Girls Who Code**, è giunto alla fase finale, rivelando nelle studentesse romane un enorme potenziale creativo e collaborativo: ovunque l'esperienza è stata accolta con entusiasmo e straordinaria carica di energia, dimostrando che le ragazze possono app-assionarsi allo studio dell'informatica e sono disponibili a cimentarsi in nuove professioni, sviluppando da subito le *e-skills* per il lavoro.



Dopo la staffetta formativa nelle scuole con i **laboratori di coding** che hanno coinvolto **400 ragazze dai 15 ai 20 anni**, ora si passa all'esperienza immersiva nella **Palestra dell'Innovazione** (*Phyrtual InnovationGym*). Si parte sabato mattina, alle 9.30 per con l'**hackathon**, la maratona di programmazione che coinvolge 90 ragazze romane, che mettono alla prova capacità di ragionamento, progettazione, creatività, problem solving per raggiungere un obiettivo comune: produrre videogiochi e applicazioni efficaci per avvicinare le coetanee al coding. A guidare e sostenere le ragazze, che si cimentano nel loro primo hackathon, ci sono le coach di Girls who Code, studentesse e ricercatrici della Sapienza di Roma e giovani maker del primo **Fab Lab** declinato anche al femminile, grazie al progetto **Maker fashion**(accessori di moda e abiti intelligenti).

Nel pomeriggio negli spazi della Palestra dell'Innovazione arrivano anche programmatrici giovanissime: dalle 15 alle 17 il **laboratorio di coding** è dedicato alle bambine tra 8 e 11 anni. In parallelo, dalle 14.30 alle 17, si svolge "**Makeymakey: let's create fun!**", laboratorio di elettronica con i circuiti morbidi, promosso nell'ambito di **Google for Entrepreneurs Week Italia**, aperto alle progettiste da 10 a 14 anni, per sviluppare anche capacità imprenditoriali.

Piccole e grandi lavorano con **Scratch**, il linguaggio di programmazione gratuito sviluppato da Lifelong Kindergarten Group dei Media Lab del Massachusetts Institute of Technology (Mit). Scratch, infatti, rende semplice e divertente la creazione di storie interattive, giochi e animazioni e la condivisione delle creazioni sul web.

L'hackathon prosegue fino a domenica e dopo la fase di sviluppo e confronto verranno premiate le tre idee più originali, efficaci e innovative.

A **CodingGirls Roma Usa**, iniziativa promossa nell'ambito del **semestre italiano** di presidenza del Consiglio dell'Unione europea e in occasione della **Settimana europea della programmazione**, collaborano anche **Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, Roma Capitale, Dipartimento di Informatica** dell'Università **Sapienza** di Roma e **Microsoft**.

Per superare stereotipi di genere e attrarre le giovani donne verso la carriera digitale **CodingGirls Roma-Usa** ha permesso alle studentesse di sperimentare in prima persona l'uso attivo delle nuove tecnologie, proponendo modelli positivi da seguire. Per tutta la settimana sono state affiancate da due coach dell'organizzazione americana Girls who Code, Ashley ed Elizabeth, entrambe ventisettenni, e da otto universitarie e ricercatrici della Sapienza Università di Roma, di diversa età, da 23 a 33 anni.