



Al via Coding Girls, il progetto per avvicinare le ragazze alla programmazione



Nel 2014, nell'ambito del semestre italiano di presidenza del Consiglio dell'Unione europea e in occasione della Settimana europea della programmazione, Fondazione Mondo Digitale e Ambasciata Usa in Italia, con la collaborazione dell'associazione americana Girls Who Code, hanno promosso la prima edizione di Coding Girls Roma-Usa, otto giorni di eventi interamente dedicati a

bambine e ragazze, dalla primaria alla secondaria superiore.

Giunta alla sesta edizione, l'iniziativa viene riproposta anche nel 2019, con l'obiettivo di accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico agendo su diversi fronti:

- lotta a pregiudizi e stereotipi
- formazione alla pari
- modelli positivi
- esperienze formative trasformative.

Secondo il recente rapporto [The future of women at work](#) del McKinsey Global Institute, entro il 2030 fra i 40 e i 160 milioni di donne dovranno pensare a una nuova occupazione oppure riqualificare le proprie competenze in ambito tecnologico per non rimanere escluse definitivamente dal mondo del lavoro. A oggi però è donna soltanto il 20% dei lavoratori nella scienza e nella tecnologia e il 35% degli studenti di discipline Stem.

Per accelerare questo processo, il programma lancia una nuova sfida a centocinquanta Coding Girls delle scuole superiori che entro l'anno dovranno formare 10.000 coetanee. Dal 5 al 22 novembre, guidate dalle coach americane Anthonette Peña e Emily Bradford, esperte di Computer Science, le giovani programmatrici saranno protagoniste di una staffetta formativa in oltre 60 scuole di 14 città italiane: Bari, Bologna, Cagliari, Catania, Milano, Napoli, Palermo, Pisa, Pistoia, Reggio Calabria, Roma, Salerno, Torino e Trieste.

Il progetto prevede una serie di attività: allenamenti di coding nelle scuole, Hackathon tematici, eventi con il territorio e staffette formative tra le città coinvolte.

Molti gli aspetti che saranno affrontati durante la formazione: dal pensiero computazionale alle attività di team building, dalle tecniche di animazione in aula allo storytelling.