

Newspaper metadata:

Source: Il Quotidiano Del Sud Author: FABRIZIA SERNIA
Country: Italy Date: 2019/11/19
Media: Printed Pages: 13 - 13

Media Evaluation:

Readership: 70.605
Ave € 8.475
Pages Occupied 0.75



LA SCUOLA CHE FUNZIONA

Parità tra generi, questione di coding
È il progetto che fa la differenza

di FABRIZIA SERNIA

Videogiochi, app, applicazioni per smartphone e console. Chi ha detto che programmare è una attitudine maschile? Ludovica, Martina e Alessandra, del Liceo G.B.Vico di Napoli, vincitrici - con i compagni di scuola Salvatore e Andrea - del primo premio dell'hackathon di programmazione "Coding girls" di sabato scorso a Napoli, con il progetto Abil.mente, sono alcune delle agguerritissime ragazze convinte che saper usare, progettare e gestire quello che c'è dietro un'app sia anche una "cosa" da ragazze.



STATISTICHE

Le ragazze non brillano solo nelle materie letterarie

Il loro video gioco, rispondendo al tema "fare la differenza", mostra come passare ad un mondo di puledri attraverso la raccolta di dieci rifiuti. Come le loro coetanee di Bari, Sonia, Elisabetta, Alessandra, prime classificate alla maratona pugliese, con il videogioco "La conoscenza cambia il mondo", ed anche come le vincitrici della sfida di ieri all'Università degli Studi di Palermo, pensano che saper programmare sia divertente e possa renderle più emancipate e preparate nell'accesso alle professioni del futuro.

brillano nelle materie letterarie, ma nel corso degli anni cresce il divario di genere in matematica e scienze.

INUMERI

All'Università, rivela il rapporto Almalaurea 2019, sono il 58,7% dei laureati, con percentuali di partecipazione ancora troppo esigue, fra il 25 e il 30%, nelle lauree scientifiche. A spezzare una lancia a favore delle donne è il rapporto "Cracking the code: Girls' and women's education in science, technology, engineering and mathematics (STEM)", pubblicato dall'Unesco, ove si sottolinea come la disparità di genere nelle STEM sia frutto di pregiudizi culturali e sociali, non sia riconducibile ad abilità innate o fattori biologici, ma dipenda dall'allenamento cerebrale a creare nuove connessioni. Un allenamento che è influenzato dalle esperienze, dalla socializzazione e dai processi di apprendimento.

COSA FARE

Come rompere il tetto di cristallo? Attraverso un'attività di formazione che, partendo dalla programmazione in Scratch, un linguaggio semplice, alla base dei videogiochi, sviluppato e rilasciato gratuitamente dall'MIT di Boston, apre le porte al pensiero computazionale, alle tecniche di animazione 3D e allo storytelling.

Non solo. Permettendo di sperimentare la creatività in un ambiente tecnologico e a struttura modulare, appunto in un coding lab, "Coding Girls" punta a far acquisire a tutti i giovani, ma soprattutto alle ragazze, la consapevolezza della propria leadership e delle proprie capacità, sia attraverso l'uso attivo di strumenti innovativi, sia alimentando una



Schierati come una squadra i protagonisti Nella prima foto al centro la Console Usa Karen P. Schinnerer con la supercoach Emily Bradford e le Coding girls a Napoli

TENDENZE

Cresce la leadership nelle proprie capacità

IL PROGETTO

Giunto alla sesta edizione, il progetto promosso dalla Fondazione

Mondo Digitale in partnership con la Missione Diplomatica degli Stati Uniti in Italia e Microsoft Italia, partito quest'anno il 5 novembre, è nato per accelerare il processo della parità di genere nei settori della scienza e della tecnologia, le cosiddette discipline STEM.

Secondo i dati della Relazione sul Bilancio di genere 2018 del MEF, a scuola le studentesse

staffetta formativa, nella quale, dopo qualche anno, sarà questo stesso capitale umano ad essere tutor e coach di ragazze e ragazzi più giovani.

In questo processo virtuoso, dove le competenze acquisite si travasano in modo fluido e coinvolgente fra le coding girls più "anziane" e quelle più piccole, giocano un ruolo di spicco le super coach americane Anthonette Peña e Emily Bradford, ricercatrici esperte di Computer Science, provenienti rispettivamente dalla Silicon Valley, la prima e dal National Board Certified Teacher and STEM Teacher Lead in USA, la seconda.

SUPER COACH

Hanno allenato e guidato le giovani programmatrici, attraverso laboratori e allenamenti, durante tutta la serie di competizioni, affiancando un esercito di 150 Coding Girls già formate, cresciute nelle scuole

superiori, oppure all'università, ricercatrici e role model, reclutate in 13 Atenei italiani aderenti al progetto. La loro missione?

Far appassionare alla programmazione una platea di 10 mila studenti e studentesse di 80 scuole, in 14 città italiane: Bari, Bologna, Cagliari, Catania, Milano, Napoli, Palermo, Pisa, Pistoia, Reggio Calabria, Roma, Salerno, Torino, e Trieste.

ULTIMI FUOCHI

Il tour, che terminerà venerdì 22 novembre a Roma, mercoledì prossimo farà tappa all'Università Mediterranea, Reggio Calabria. Quest'onda di entusiasmo e voglia di creare la propria storia animata in 3D, è contagiosa. Lara Forgiione, studi umanistici e oggi grafica 3D esperta di realtà virtuale, dopo un serio percorso di specializzazione, oggi è una giovane coach apprezzatissima. Di-

ce: «Il coding è come imparare una lingua. Non è altro che l'applicazione del pensiero computazionale». Per essere coding girls non è indispensabile essere assi della matematica.

Tuttavia, come dicono Giorgia, 15 anni, del Tito Lucrezio Caro di Napoli, e Ramona, 18 anni, del Liceo Nitti, con il coding si acquisisce maggior sicurezza e consapevolezza del loro valore. Riassumono il significato del progetto le parole di Karol P. Scinnerer, Public Affairs Officer del Consolato generale USA a Napoli. «È un onore per me - ha detto - rappresentare la quinta edizione americana a Napoli. La parità di genere è un obiettivo ancora lontano».

Per gli Stati Uniti il progetto è molto importante per tre motivi: per l'innovazione, pilastro della crescita economica, per il sostegno alle materie STEM, per l'obiettivo della parità di genere nella tecnologia e anche nell'arte, che non è soltanto per gli uomini».