

## Le “girls” dell’Istituto comprensivo di Scarperia e San Piero a Bologna per la chiusura di GIRLS CODE IT BETTER 2023/24

Nell’anno scolastico 2023/24, per la terza volta, l’Istituto comprensivo Scarperia e San Piero ha aderito al progetto Girls Code It Better, un progetto promosso e finanziato dalla Fondazione Officina Futuro, che si pone l’obiettivo di avvicinare le studentesse alle discipline STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics).

In Europa il divario di genere nelle competenze digitali continua ad essere uno dei maggiori ostacoli alla partecipazione delle donne al mondo del lavoro e alla digital society in genere, nonostante il 59,2% dei laureati sia donna.

Sul sito del progetto si legge:

*“in un mondo sempre più “tecnologico” le aziende hanno bisogno di persone con competenze tecniche: la disponibilità di queste risorse determinerà il successo o meno dei paesi. In questa competizione l’Italia sta giocando con solo metà della squadra: senza le ragazze. L’universo femminile infatti non sceglie percorsi professionali in ambito STEM.*

*Abbiamo deciso d’investire sul paese: mettere ragazzi e ragazze sulla stessa linea di partenza per stimolarli a una competizione sana, fatta di squadre eterogenee e bilanciate nelle quali la differenza di intelligenze, prospettive, esperienze produca innovazione”.*

Girls Code It Better è un progetto gratuito di creatività digitale e imprenditorialità nato nel 2014 per avvicinare le ragazze alla tecnologia e alle carriere STEM. Girls Code It Better favorisce una connessione tra il percorso scolastico e quello professionale alimentando l’interesse per il digitale e l’innovazione.

Il progetto prevede la creazione di gruppi di lavoro (club) extra-curricolari pomeridiani e gratuiti nelle scuole secondarie di primo e secondo grado, nelle quali le ragazze guidate da un coach-docente e un coach-maker affrontano un tema/problema e l’elaborazione di un progetto.

Le aree strumentali, cioè gli ambiti nei quali le ragazze possono sperimentarsi, sono

- **ELETTRONICA E AUTOMAZIONE:** creazione di circuiti e programmazione delle schede elettroniche per creare prototipi in grado di controllare luci, suoni, movimento e tanto altro.
- **FABBRICAZIONE DIGITALE, MODELLAZIONE E STAMPA 3D:** disegno di un oggetto virtuale sul monitor del PC e poi vederlo realizzato nella realtà grazie ad una stampante 3D.
- **WEB DESIGN E WEB DEVELOPMENT:** creazione di un sito web
- **SVILUPPO APP E GAMING:** imparare la programmazione giocando e divertendosi, utilizzando dei semplici ambienti di sviluppo per creare personaggi e mondi di un videogame.
- **REALTÀ AUMENTATA E VIRTUALE:** farei comunicare realtà e fantasia immergendosi nella realtà virtuale, amplificando così lo spazio con la realtà aumentata.

Durante quest'anno scolastico è stato attivato un club che ha coinvolto 26 ragazze della scuola secondaria di primo grado sia dal plesso di Scarperia che da quello di San Piero. Il gruppo, dopo una fase di sperimentazione delle tecnologie, ha scelto di realizzare un artefatto che sensibilizzasse alla gestione consapevole dei rifiuti, in accordo ai due "goal" dell'Agenda 2030 "Vita sulla terra" e "Vita sott'acqua".

Sotto la guida esperta del "coach" Piero Fabiani, le ragazze hanno realizzato un gioco da tavolo reale, con espansione nella realtà aumentata, per realizzare il quale hanno utilizzato le competenze acquisite di grafica, stampa 3D e creazione di ambienti virtuali.

L'11 maggio, infine, il gruppo ha partecipato all'evento finale, organizzato a Bologna dalla Fondazione Officina Futuro, che ha riunito i club delle scuole del centro e del nord durante il quale ogni club ha presentato il proprio artefatto.

La Dirigente Meri Nanni, insieme ai docenti che hanno accompagnato le ragazze nel percorso, Daniele Parpagnoli e Ruben Caliandro, ringrazia tutti i genitori che hanno favorito la partecipazione delle alunne e in particolare quelli che hanno accompagnato il gruppo all'evento finale.

La scuola si augura di poter realizzare in futuro nuovi progetti per avvicinare tutti gli alunni, e le alunne in particolare, alle discipline STEM attraverso attività coinvolgenti e innovative.

