

# GIRLS CODE IT BETTER

## Premessa

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. In Italia lavora ancora meno di una donna su due. Le aziende cercano sempre più figure professionali con competenze tecniche e digitali. Mentre cresce questa richiesta, **la percentuale di specialisti ICT donna in Italia**, secondo il Digital Economy and Society Index (DESI) della Commissione Europea, **è ferma al 16%** e rappresenta solo un terzo dei laureati in scienze, tecnologia, ingegneria e matematica. Questo dato stride con il livello di formazione delle donne rispetto agli uomini. In Italia il 59,2% dei laureati è donna. È necessario avvicinare le ragazze alle discipline di maggior appeal per il mondo del lavoro e possiamo farlo accompagnandole attraverso un percorso formativo e di orientamento attraverso l'esperienza.

## Girls Code It Better

Girls Code It Better è un progetto gratuito di creatività digitale e imprenditorialità nato nell'a.s. 2014-2015 per avvicinare le ragazze alla tecnologia e alle carriere STEM. Girls Code It Better realizza progetti nelle scuole secondarie di primo e secondo grado e crea progetti interscuole ed extrascuola. In questi anni ha creato 519 laboratori coinvolgendo 223 scuole e più di 10.000 ragazze in 16 regioni italiane.

È un progetto di **Officina Futuro Fondazione W-Group**, che crea iniziative centrate sulle pari opportunità di accesso al mondo del lavoro, promuove una maggiore consapevolezza sociale volta a rimuovere le disparità di trattamento e attraverso azioni concrete favorisce la rimozione degli stereotipi di genere. Persegue, senza scopo di lucro, finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale, opera nel settore dell'orientamento al lavoro e dell'educazione.

## I Club

GCIB prevede la creazione di Club (laboratori) extra-curricolari pomeridiani e gratuiti rivolti alle scuole secondarie di primo grado (45 ore) e secondo grado (35 ore) nelle quali 20 ragazze guidate da un **coach-docente**, (un insegnante della scuola) e un **coach-maker** (reclutato sul territorio) affrontano un **tema/problema** e **l'elaborazione di un progetto** che preveda lo sviluppo di un'area tecnica strumentale scelta tra:

- schede elettroniche e automazione;
- progettazione, modellazione e stampa 3D;
- web design e web development;
- programmazione app e gaming;
- realtà virtuale e aumentata;
- videomaking e grafica.

I pilastri del progetto sono: collaborazione, costruzione della conoscenza, valorizzazione delle diverse formae mentis. La metodologia didattica GCIB su impianto PBL Enzo Zecchi è inclusiva e stimolante, rafforza il valore della riflessione e del pensiero creativo a favore di una progettazione efficace. L'intero percorso rifiuta la dicotomia tra sapere scientifico e umanistico, ma spinge le studentesse ad appropriarsi delle conoscenze necessarie e degli strumenti utili alla realizzazione di un progetto.

*Obiettivi e modalità:*

Il laboratorio ha come finalità principale quella di avvicinare le partecipanti alla progettazione e creazione attraverso le tecnologie. L'attività di creazione sarà punto culminante di un percorso di ideazione e progettazione che le ragazze partecipanti svolgeranno a grande e piccolo gruppo guidate e sostenute dai coach.

I coach presenti avranno sia competenze didattico-educative (coach docente) sia competenze tecniche (coach maker).

I coach lanceranno una sfida iniziale alle ragazze che le porterà all'ideazione, alla progettazione e alla realizzazione di un prodotto/servizio che potrà soddisfare la sfida e risolvere il problema posto loro.

La sfida riguarderà un tema di interesse per il territorio, la collettività, il target.

Il percorso di scoperta e di creazione nasce dalle riflessioni delle ragazze e si concretizza attraverso l'uso delle tecnologie.

Ogni fase del percorso vedrà le partecipanti impegnate nella scoperta di ciò che la tecnologia può permettere loro di creare. Questo dimostrerà alle ragazze che il genere non è un elemento discriminante nell'acquisizione delle competenze tecnologiche. Il percorso è a sostegno di un uso consapevole e opportuno delle tecnologie innovative. Per le ragazze delle scuole secondarie di secondo grado il percorso ha valore di PCTO.

### *Il Tema/la sfida*

Il tema fornito alle ragazze rappresenta il compito di realtà, il problema autentico che saranno chiamate a risolvere.

### **Premi e riconoscimenti**

- Nell'anno scolastico 2019-2020 in collaborazione con Comune di Bologna Ufficio Pari Opportunità, Tutela delle differenze e Contrasto alla violenza di genere, attraverso il progetto "Verso l'agenda 2030: ragazze e donne in forma-azione scientifica" approvato e finanziato dalla Regione Emilia Romagna GCIB ha sperimentato i primi Club nelle scuole superiori e, dopo il successo della prima edizione, nell'anno scolastico 2020-2021 ha rinnovato la collaborazione realizzando anche i laboratori online;
- Il progetto ha partecipato a Coolest Project (Milano) in collaborazione con Edizioni "Il Castoro", al Festival della Mente a Sarzana (2019) proponendo in entrambi i casi due laboratori;
- Girls Code It Better ha stretto un accordo di collaborazione per misurare l'impatto del progetto sulla scuola e sulle ragazze che partecipano ai club con le università Harvard Kennedy School, LEAP Bocconi, DSE Università di Bologna;
- Con grande soddisfazione nell'anno scolastico 2020-2021 GCIB ha ricevuto la nomina di Twinkle "Learning Heros" in occasione della giornata Internazionale dell'Educazione dell'UNESCO 2021. Durante la piena emergenza Coronavirus ha contribuito alla ripresa dell'apprendimento e della scuola;
- Ha partecipato, in qualità di Formatori, al Club dei Docenti di Treccani;
- Nel 2022 il progetto ha ricevuto il Premio Nazionale Competenze digitali, l'iniziativa promossa dal Dipartimento per la trasformazione digitale della Presidenza del Consiglio dei Ministri, nell'ambito di Repubblica Digitale e realizzata con la collaborazione di Formez Pa, nella categoria "Digitale contro il divario di genere" (<https://innovazione.gov.it/notizie/articoli/competenze-digitali-i-4-progetti-vincitori-del-premio-nazionale/>);
- Alla XII edizione del Premio Nazionale dell'Innovazione (2022) il progetto si è aggiudicato, "Il premio dei Premi", che viene assegnato annualmente a soggetti che operano nell'industria, nel design, nel terziario, nella PA e nelle Università e che si sono contraddistinti per l'originalità delle innovazioni che hanno sviluppato relativamente a prodotti, processi, modelli di business ([https://cotec.it/en\\_US/premio-nazionale-per-innovazione-premio-dei-premi-xii-edizione-2022/](https://cotec.it/en_US/premio-nazionale-per-innovazione-premio-dei-premi-xii-edizione-2022/));