

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/);



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per la Toscana
Ufficio III

*Politiche di supporto all'autonomia scolastica coordinate con gli enti locali, nazionali ed internazionali,
studenti, diritto allo studio, disabilità*

Ai Dirigenti delle Istituzioni scolastiche Statali Secondarie di primo e secondo grado della Toscana
e, p.c. Ai Dirigenti degli uffici degli Ambiti Territoriali della Toscana
Al corpo Ispettivo USR Toscana

Oggetto: Aperte le candidature per le scuole al progetto Girls Code It Better

Si porta a conoscenza delle Istituzioni scolastiche interessate che è possibile candidarsi alle attività del progetto "Girls Code It Better" attraverso il seguente link <https://girlscoditbetter.it/candidatura-scuola/> entro 28 maggio 2023 (le candidature saranno accolte in ordine cronologico).

Girls Code It Better è un progetto gratuito di creatività digitale e imprenditorialità per avvicinare le ragazze alla tecnologia e alle carriere STEM, curato da Officina Futuro Fondazione W-Group, che crea iniziative centrate sulle pari opportunità di accesso al mondo del lavoro e attraverso azioni concrete favorisce la rimozione degli stereotipi di genere.

Girls Code It Better 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.

Il laboratorio ha come finalità principale quella di avvicinare le partecipanti alla progettazione e creazione attraverso le tecnologie.

Maggiori informazioni nei documenti allegati.

IL DIRIGENTE

Roberto CURTOLO

Allegati:

-Officina Futuro Fondazione W-Group.pdf
-GCIB Scheda progetto.pdf



Firmato digitalmente da
CURTOLO ROBERTO
C = IT
O = MINISTERO
DELL'ISTRUZIONE

Responsabile del procedimento:
Roberto Curtolo
email: roberto.curtolo@istruzione.it
Tel. n: +39 055 2725 250

Via Mannelli, 113 – 50136 Firenze
Tel.055 27251
e-mail: PEO direzione-toscana@istruzione.it
e-mail: PEC: drto@postacert.istruzione.it
Web: <https://www.miur.gov.it/web/miur-usr-toscana>

Referenti:
Pierpaolo Infante – Francesca Gallo
Antonio Lezzi – Antonio Restivo
e-mail: drto.grupposupportopnrr@istruzione.it

OFFICINA FUTURO FONDAZIONE W-GROUP

Officina Futuro Fondazione W-Group è una fondazione nazionale nata nel 2019 ha sede a Vicenza, in viale San Lazzaro 14.

La Fondazione 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.

La Fondazione persegue, senza scopo di lucro, finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale, opera nel settore dell'orientamento al lavoro, dell'educazione, istruzione e formazione lavorativa, intendendo favorire l'attuarsi di iniziative che permettano a soggetti socialmente svantaggiati di trovare una collocazione, di rimanere nel mondo del lavoro e di migliorare la propria condizione lavorativa.

La Fondazione, attraverso la propria attività, intende promuovere una maggiore consapevolezza sociale volta a rimuovere le disparità di trattamento tra generi sul luogo di lavoro.

Per il raggiungimento delle finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale svolge le seguenti attività istituzionali di interesse generale:

- (a) attività di orientamento e laboratori in tutti gli ordini di scuola primaria, secondaria di primo grado, secondaria di secondo grado, istruzione superiore e universitaria, sia pubblica che privata, aventi ad oggetto l'orientamento consapevole, il recupero del gap formativo, il riallineamento delle competenze e conoscenze, l'approfondimento di tematiche critiche e strategiche per l'inserimento lavorativo di soggetti o categorie anche temporaneamente fragili o socialmente svantaggiati;
- (b) attività educative, di istruzione e anche innovative, rivolte principalmente a settori di popolazione o a territori, che si trovino, in un determinato periodo storico, in condizione di svantaggio rispetto alle richieste del mercato del lavoro;
- (c) attività di formazione extra-scolastica, finalizzate alla prevenzione della dispersione scolastica ed al successo scolastico e formativo, mediante l'organizzazione di corsi di formazione e laboratori destinati al recupero del gap formativo o all'implementazione delle competenze necessarie per lo sviluppo personale e professionale di soggetti o categorie svantaggiate rispetto al mercato del lavoro;
- (d) corsi di formazione professionale per soggetti che necessitano di un riallineamento delle competenze per permanere nel mondo del lavoro;
- (e) promuovere e organizzare seminari, corsi di formazione, manifestazioni, convegni, incontri, procedendo alla pubblicazione dei relativi atti o documenti, e tutte le iniziative idonee a favorire un contatto tra la Fondazione, gli operatori, organismi pubblici e privati, nazionali ed internazionali, ed il pubblico a cui si rivolge la Fondazione;
- (f) promuovere e realizzare attività di ricerca scientifica con l'obiettivo di individuare, studiare e rimuovere ostacoli, temporanei o radicati, al successo lavorativo propri di categorie o soggetti in condizione di svantaggio;
- (g) individuare, organizzare e promuovere attività atte a sradicare pregiudizi e ostacoli alla parità di trattamento nell'entrata e nella permanenza nel mondo del lavoro facilitando azioni di pari opportunità;

Officina Futuro Fondazione W-Group organizza, gestisce, coordina e promuove Girls Code It Better su tutto il territorio nazionale.