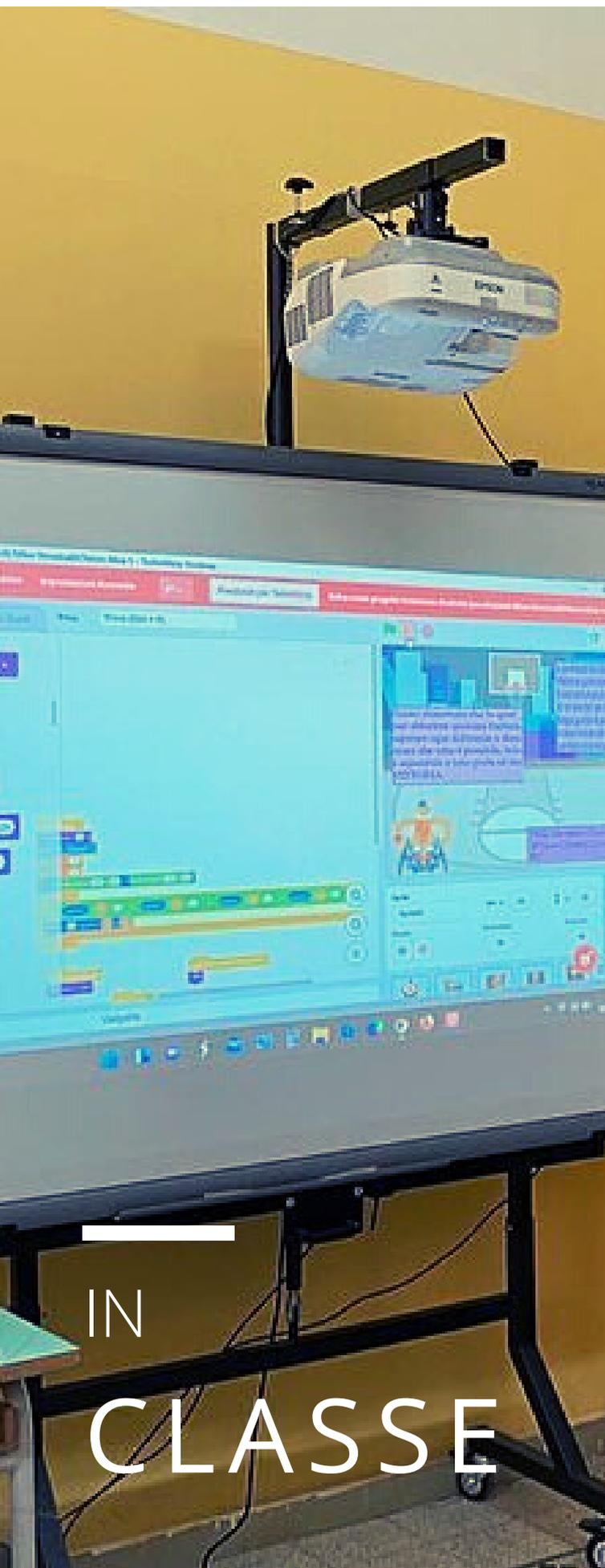




LICEO CLASSICO "TOMMASO CAMPANELLA"

CODING GIRLS

FEBBRAIO 2022



Angela Malavenda, IIRC

CODING: ALUNNE DEL LICEO DIVENTANO AMBASSADORS UFFICIALI DEL PROGETTO CS FIRST

Nei mesi di Novembre e Dicembre alcune nostre alunne del Liceo Classico "Tommaso Campanella" hanno partecipato al progetto "Computer Science First Ambassadors", al termine del quale hanno conseguito la certificazione di Ambassador ufficiale del coding. Nel contesto di questo progetto hanno avuto l'opportunità di ampliare le loro conoscenze informatiche, di beneficiare di una formazione con uno specialista del coding e di trasmettere alle loro classi, come delle piccole docenti, un nuovo bagaglio culturale di competenze. Il coding è un linguaggio della contemporaneità, fondamentale per il nostro futuro, che ci permette di essere dei creatori di lavori digitali. Io sono Angela Malavenda, sono un'alunna del nostro Liceo Classico "Tommaso Campanella" e frequento la classe 3C, e quest'anno ho avuto la splendida occasione di addentrarmi nel mondo della programmazione informatica. Ho potuto apprendere che conoscere le basi dei linguaggi di programmazione è essenziale per comprendere il mondo odierno. È stata un'esperienza molto bella, interessante e formativa individuare nuovi metodi per poter sperimentare la tecnologia in modo divertente, creativo, sicuro, coinvolgente e consapevole. Utilizzando la piattaforma di Scratch abbiamo potuto imparare come realizzare un nostro videogame, come sviluppare in modo originale le nostre competenze digitali e come integrare l'informatica a tutte le diverse discipline realizzando dei progetti multidisciplinari. Al termine del lavoro abbiamo potuto illustrare i nostri videogame alle nostre classi durante delle vere lezioni che si sono tenute nelle varie aule e nel laboratorio di informatica della nostra scuola. L'obiettivo principale del progetto era quello di acquisire familiarità con il mondo della programmazione digitale, realizzando dei nostri videogame, per essere in grado di trasmetterlo ai nostri compagni rendendo le lezioni più interessanti e coinvolgenti. Nonostante ciò, ci si potrebbe domandare perché questo progetto era indirizzato solo alle ragazze? Era un corso destinato solo alle ragazze perché proprio le donne sono ancora una minoranza nel settore delle Scienze Informatiche e poche sono le studentesse che per il loro futuro scelgono questo percorso di studi. Questo accade, ancora nel XXI secolo, perché si pensa erroneamente che l'informatica sia una materia più adatta agli uomini o si pensa che in questo campo non vi siano creatività, collaborazione e utilità sociale. Si tratta di stereotipi che noi alunne del Liceo classico "Tommaso Campanella" siamo riuscite a superare, cimentandoci in qualcosa di nuovo che ci ha coinvolto e divertito e che ci ha fatto scoprire tutto ciò che il coding può insegnare anche a livello formativo ed educativo, diventando così delle vere Ambassadors di questo progetto.

Chiara Bellantone, IVF

Permane l'adesione del Liceo Classico "Tommaso Campanella" al progetto Coding Girls, il cui principale obiettivo è quello di accelerare il raggiungimento delle pari opportunità nel settore scientifico e tecnologico.

Oltre al Percorso per le Competenze Trasversali e l'Orientamento, gestito da tutors universitari, con l'obiettivo di far apprendere agli studenti come creare un sito web, il Liceo ha aderito ad un'altra attività organizzata da Coding Girls, che ha permesso ad alcune studentesse di affacciarsi al mondo del Coding.

Grazie ad una serie di incontri è stato possibile per le allieve approfondire la propria conoscenza di Scratch, un linguaggio di programmazione con una semplice interfaccia visiva che consente, ai più giovani ed inesperti, di creare storie digitali, giochi e animazioni, promuovendo il pensiero computazionale, il problem solving, la creatività e la capacità di comunicare e concretizzare le proprie idee.

A conclusione di questa esperienza le ragazze hanno realizzato dei giochi con finalità didattiche, che hanno presentato ai propri compagni in qualità di Ambassadors. Hanno reso evidente l'utilità didascalica dei propri progetti e raccontato la loro personale esperienza con Coding Girls.

Al di là di quelli che sono gli stereotipi di genere in campo informatico, obiettivamente infondati, visto che fin dagli albori della disciplina, che ha come capostipiti Ada Lovelace e Charles Babbage, entrambi i sessi si sono dimostrati competenti e capaci di collaborare. È importante evidenziare come il pragmatismo delle studentesse abbia abbattuto un secondo tipo di pregiudizio sull'informatica stessa, per il quale la programmazione è ritenuta poco creativa.

Le ragazze hanno messo in luce, con i loro giochi, come il coding sia un mezzo per manifestare la propria creatività, un po' come una penna per uno scrittore. Maturata questa consapevolezza, hanno coniugato il coding allo studio delle più svariate discipline, dalla letteratura latina alla lingua inglese.

Le nostre
IDEE

