



IL NOSTRO FUTURO È TUTTO UN PROGRAMMA

SONO ALLA MODA COME IT GIRL. PASSANO IL TEMPO AL COMPUTER A PREPARARE APP E A INSEGNARE ALLE RAGAZZE CHE IL WEB NON È UN MONDO PER SOLI MASCHI. GRAZIA HA PARLATO CON LE NUOVE MISSIONARIE DIGITALI *di Maria Teresa Cometto*



A sinistra, Mirta Michilli, 48 anni, direttore della Fondazione Mondo Digitale. A destra, Monica Marelli, 46 anni, fisica. In alto, le ragazze del progetto Girls Who Code.

Avete mai sentito parlare di Reshma Saujani? Probabilmente no, ma se il prossimo Steve Jobs sarà una donna, forse sarà anche merito suo. Questa americana di origini indiane ha deciso di aprire l'ennesimo fronte della battaglia per le pari opportunità tra uomini e donne e l'ha fatto sfidando i maschi su uno dei terreni che più amano: la tecnologia. Reshma ha fondato a New York Girls Who Code ("Ragazze che programmano"), un'organizzazione che insegna alle ragazze a programmare al computer, scrivere app ed essere protagoniste della rivoluzione digitale. L'ho incontrata a Wall Street, alla festa in onore delle prime "laureate" dei suoi corsi. Reshma è bella, giovane, elegante e non corrisponde affatto allo stereotipo della "geek girl", la ragazza tecnologica tutta occhiali, capelli spettinati e T-shirt a righe orizzontali. Mi ha spiegato la sua missione: «Chiudere il gap sessista nel settore tecnologico, rompendo lo stereotipo secondo cui programmare è roba da uomini». Nella Silicon Valley, il cuore dell'informatica mondia-

le, solo un lavoratore su cinque è donna e così Reshma organizza seminari dove ragazze dai 13 ai 17 anni imparano a programmare, disegnare siti internet, creare applicazioni. Già 4.000 studentesse hanno frequentato questi corsi, a New York e in tutti gli Stati Uniti e, lo scorso ottobre, anche a Roma. Anche loro, come me a New York, hanno scoperto che il mondo dell'hi-tech è tutt'altro che fuori moda.

Per esempio, in Gran Bretagna, l'alter ego di Reshma Saujani si chiama Amelia Humfress e sembra una it girl. È un motivo c'è: prima di diventare amministratore delegato della scuola di programmazione Steer, lavorava nel mondo della moda, tra i tacchi firmati Jimmy Choo. «Ma oggi», dice, «non immagino niente di più creativo che lavorare davanti a un computer». E in Italia? La pensano sicuramente come lei le ragazze della Fondazione Mondo digitale (mondodigitale.org), che hanno portato nel nostro Paese l'esperienza di Girls Who Code grazie all'aiuto dell'ambasciata americana. Oltre 400 ragazze delle scuole superiori romane hanno partecipato a una settimana di corsi e "hackaton", le maratone di programmazione per informatici.

«Vogliamo ispirare le ragazze a entrare nel settore hi-tech perché offre più opportunità di lavoro, buoni guadagni e molta flessibilità. Numerose aziende tecnologiche permettono di lavorare anche da casa», dice a *Grazia* Mirta Michilli, 48 anni, direttore della fondazione. Programmare è facile, assicura, se si comincia con Scratch, uno strumento sviluppato dal Massachusetts Institute of Technology, una delle più importanti università di ricerca del mondo: nella versione più semplice è una specie di puzzle i cui "pezzi" vengono spostati come fossero mattoncini Lego. Tanto che viene adottato in tutta Italia anche nei corsi pomeridiani per bambini e ragazzi nei cosiddetti Coderdojo (dall'inglese "code", programmare, e dal giapponese "dojo", scuola di arti marziali). «Non sapevo niente di questo mondo, è stata un'esperienza fantastica che mi ha cambiato la vita, credo proprio che diventerò una programmatrice». Loredana, liceale romana dai capelli blu che ha partecipato a un recente hackaton.

ambiente dominato dai maschi. «Quando frequentavo Ingegneria informatica al Politecnico di Milano noi ragazze eravamo meno del 10 per cento», ricorda Silvia Bindelli, veronese 31enne, per tre anni sviluppatrice web per Trussardi e ora a Nizza per l'azienda informatica Amadecus. «In mezzo a tanti uomini, ti senti sempre giudicata. Per aiutare le donne che lavorano nel mio settore a non sentirsi isolate, io collaboro al network femminile di Ubuntu, che è un progetto di software libero, e faccio la mentore per le più giovani». Fare rete, infatti serve, perché la sensazione di essere escluse è sempre in agguato.

«In terza media avevo un computer e ho imparato a programmare su un manuale americano: per i miei amici ero una secchiona un po' strana e mi sentivo diversa rispetto alle mie compagne», racconta la fisica Monica Marelli, autrice del libro *Hanno taggato Biancaneve* (Giunti). «Sono sopravvissuta grazie alla persona meno tecnologica in famiglia, mia nonna, che mi ha detto di seguire la mia passione». Oggi proprio un libro di Marelli, *La Fisica delle ragazze* (Editoriale Scienza), sarà la base del prossimo progetto al femminile del Coderdojo Brianza: «Inviteremo le ragazze a creare un videogame in cui la protagonista si deve truccare sfruttando i principi di chimica e fisica nella scelta di prodotti e colori», racconta Debora Mapelli, 35 anni, bibliotecaria a Vimercate e animatrice del gruppo.

Paura di matematica e fisica? «È un mito che noi donne non siamo portate per studiarle», dice Valentina Gelsomini, 33 anni, ingegnere aerospaziale e tutor dei corsi Coding Girls della Fondazione. «A volte non sei brava a scuola in queste materie e non ti piacciono solo perché i tuoi professori non te le spiegano nel modo giusto. Ma puoi sempre trovare aiuto fuori dalla scuola, online e con iniziative come la nostra». Coderdojo Brianza una volta al mese invita i bambini dai 6 ai 9 anni a cimentarsi con l'Abc della programmazione. «Di solito le bambine scelgono animali come cavalli, farfalle e gattini per i personaggi dei videogiochi che creano, usano colori più tenui e preferiscono giochi poco cruenti. Ma una ci ha stupito: ha scelto un subacqueo che doveva scappare da uno squalo», racconta Mapelli.

Per lungo tempo a tener lontane le ragazze dall'idea di tuffarsi nell'hi-tech c'è anche il timore di sentirsi diverse dalle coetanee e di ritrovarsi in un

PIÙ BRAVE, MA IN MINORANZA

Negli ultimi dieci anni le laureate italiane in materie scientifiche, esclusi il settore medico e l'ingegneria, sono **19.083 contro 36.837 maschi** (dati Almalaurea). E dire che le studentesse non sono meno brave: finiscono gli studi in meno tempo e con voti più alti. A **Ingegneria** la percentuale di donne è salita dal **18 al 24%** in un decennio, mentre in **Informatica** la tendenza è al ribasso: dal **29% del 2004 al 14% dell'ultimo anno**.

«Con il web e gli smartphone l'informatica è dappertutto: le ragazze devono impararne il linguaggio», dice Federica Triglia, 31 anni, analista software di ePress Information Services a Milano. «Io ho iniziato molto presto grazie a mio papà, fanatico delle novità tecnologiche. Ora mia figlia Arianna, di 2 anni, è capace di far partire il gioco Peppa Pig sul portatile, ma so che non si fermerà qui». E infatti tutto il mondo dell'infanzia sta cominciando ad attrezzarsi ai nativi digitali, persino ai più piccoli. Negli Stati Uniti la Mattel, l'azienda che commercializza la Barbie, ha dovuto scusarsi per un libro del 2010 in cui la bambola bionda simbolo della femminilità un po' sexy si dimostrava troppo in difficoltà se messa davanti a un computer. Sì, un'altra rivoluzione è cominciata. ■