

## Newspaper metadata:

Source: Elle  
Country: Italy  
Media: Periodics

Author: GABRIELLA  
GRASSO  
Date: 2020/11/14  
Pages: 82 - 84

## Media Evaluation:

Readership: 2.231.000  
Ave € 93.300  
Pages Occupied 3.0



Web source:

ELLEinchiesta



# IL digitale NON È UN clan per MASCHI

Lo dice l'Onu, lo ribadisce la UE: è ora che gli **stereotipi** di genere vengano superati e che le donne entrino nel magico mondo professionale della tecnologia. Perché il **futuro** ha bisogno di loro (e delle loro soft skills)

di GABRIELLA GRASSO

Se siete alla ricerca di qualche motivo di ottimismo in quest'epoca di pandemia, qui ne troverete almeno due. Il primo: il lockdown e la tendenza a stare di più in casa hanno provocato un'accelerazione digitale che potrebbe tornare utile al nostro Paese, che è messo maluccio nelle graduatorie europee sulla digitalizzazione: al 24° posto su 28, con un DESI - Digital Economy and Society Index - di 43,9 contro la media europea del 52,5. «Negli ultimi otto mesi abbiamo usato di più ogni tipo di servizio digitale, incluso l'e-commerce, e il numero di *online buyers* è passato da 23 a 25 milioni: forse non si può parlare di rivoluzione digitale, ma di accelerazione sì», spiega Maria Teresa Minotti, Director di PayPal Italia. Il secondo motivo di ottimismo è legato al primo: un crescente sviluppo digitale si accompagna inevitabilmente a un aumento di posti di lavoro. «In base alla ricerca LinkedIn *Emerging Jobs Italia*, 7 su 10 delle professioni più richieste oggi sono legate alle innovazioni tecnologiche. Al primo posto ci sono gli sviluppatori di software, seguiti da altri settori come il digital marketing e l'analisi dei dati. In questi ambiti le donne sono ancora troppo poche e la ragione per questo gap è esclusivamente culturale», aggiunge Minotti. In un momento in cui in Italia la disoccupazione nella fascia d'età 18-29 anni è al 22 per cento (dati Istat 2019) e in cui l'emergenza covid minaccia di peg-

giore la situazione economica del Paese, è incredibile scoprire che il *mismatch* tra domanda e offerta di competenze informatiche è raddoppiato dal 2015 al 2020: vuol dire che metà dei posti di lavoro nel settore resta vuota per mancanza di professionalità disponibili. Questo spiega perché dall'Onu all'Unione Europea (che l'anno scorso ha firmato la *Women on digital Declaration*) fino ai governi dei singoli Paesi, ci sia un proliferare di programmi pensati per incoraggiare le ragazze ad avvicinarsi alle materie STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics).

Insomma, pare proprio che sia arrivato il momento di liberarsi del senso di inadeguatezza e rendersi conto che la barriera che separa le donne da certe professioni è solo culturale. Scilla Signa, project manager di FuturMakers, progetto di didattica tecnologica della digital experience company Synesthesia, racconta che durante gli open day di presentazione dei corsi ha assistito a scene tipo questa: «Davanti al mio invito a iscrivere i figli, alcuni genitori mi hanno risposto, senza remore: "Magari il maschietto sì, ma non è una cosa da femmine..."». Motivo per cui da due anni Scilla coordina l'evento GirlsTech, mirato a diffondere, con laboratori e dibattiti, la cultura tecnologico-digitale tra le giovani. Un'intensa attività in questo senso la svolge anche la Fondazione **Mondo Digitale**, in particolare con l'associazione Coding Girls che organizza incontri e corsi per ragazze coinvolgendo scuole e atenei. «Nel nostro Paese l'orientamento universitario e professionale è in mano alle famiglie, dove esiste ogni genere di stereotipo. A partire dall'abitudine di dire a una bambina che ha preso 5 in matematica: "Non sei portata" e a un maschio con lo stesso voto: "Non hai studiato"», afferma **Mirta Michilli**, direttore ➔

In Europa le donne rappresentano il 52 per cento della popolazione ma svolgono solo il 15 per cento dei lavori nel settore delle tecnologie. Solo un laureato su tre in materie STEM è femmina.

KIM SUN-HYE



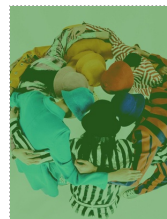
**Newspaper metadata:**

Source: Elle  
Country: Italy  
Media: Periodics

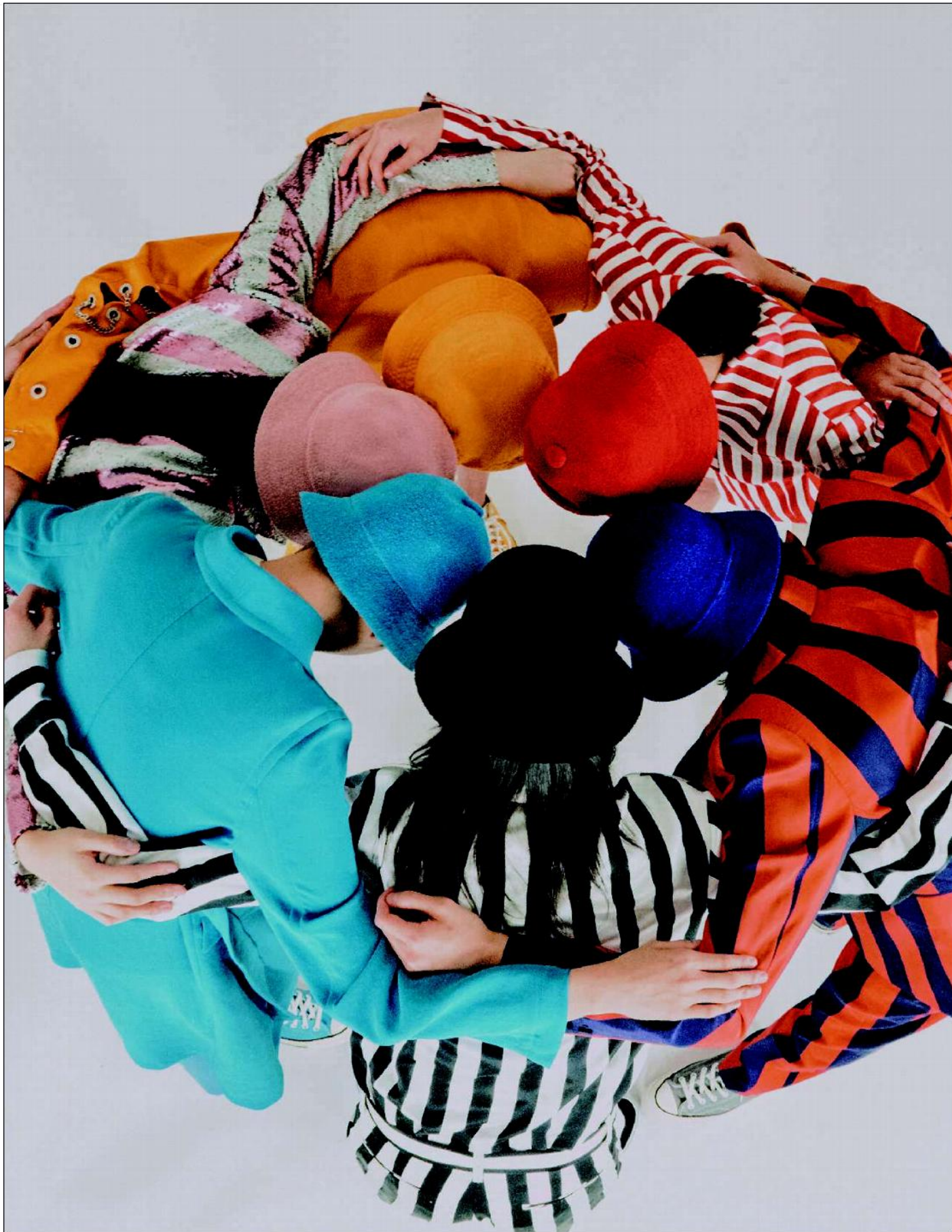
Author: GABRIELLA  
GRASSO  
Date: 2020/11/14  
Pages: 82 - 84

**Media Evaluation:**

Readership: 2.231.000  
Ave € 93.300  
Pages Occupied 3.0



Web source:





## Newspaper metadata:

Source: Elle  
Country: Italy  
Media: Periodics

Author: GABRIELLA GRASSO  
Date: 2020/11/14  
Pages: 82 - 84

## Media Evaluation:

Readership: 2.231.000  
Ave € 93.300  
Pages Occuped 3.0



Web source:

ELLEinchiesta



Nella serie tv *Lo straordinario mondo di Zoey* (su RaiPlay) la protagonista è una programmatrice tutt'altro che nerd che gestisce un team maschile. Cosa fa quando è giù di morale? Non si ingozza di cioccolata, né esce a fare shopping: Zoey si mette a smontare e rimontare il primo device elettronico che le capita a tiro.

generale della Fondazione e cofondatrice di Coding Girls. «In realtà quando le ragazze hanno accesso alle informazioni giuste, quando capiscono che lavorare nel mondo della tecnologia non significa essere dei nerd che stanno tutto il giorno davanti al computer, perché la programmazione si fa anche in gruppo ed è molto creativa, quando scoprono le tante applicazioni quotidiane della programmazione iniziano ad appassionarsi. Ed è un bene. Perché puntando alle "solite" facoltà investono tempo e soldi in una formazione per la quale non c'è mercato. Invece nel settore della tecnologia esistono moltissimi posti di lavoro qualificati e ben remunerati: il che non è un dettaglio se si desidera creare una famiglia». Eleonora Arnese ha 23 anni, si è laureata in Ingegneria dell'automazione a Milano e collabora con Coding Girls: «Lo faccio perché mi dispiacerebbe troppo che una ragazza che prova curiosità o interesse verso certe materie si privasse della possibilità di approfondirle per paura di non essere adatta. Non è vero che certi studi siano più "giusti" per i maschi e che siano aridi: non si imparano formule a memoria, bisogna capire il ragionamento che c'è dietro e già questo è un processo creativo. Sì, c'è molta creatività, soprattutto quando si cercano soluzioni ai problemi».

Insomma, la freddezza di numeri e codici di programmazione è solo apparente. Da diversi anni l'acronimo STEM ha acquistato la A di Arts, diventando STEAM. «Per Arts si intendono le scienze umane e sociali come la linguistica, la psicologia cognitiva, le neuroscienze: quell'insieme di discipline umanistiche capaci di suscitare interesse ed emozioni e che sono fondamentali per lo sviluppo della tecnologia, specialmente quando si parla di intelligenza artificiale», dice Gianna Martinengo, pioniera del digitale italiano e fondatrice dell'associazione Donne e Tecnologia. «Anni fa si pensava

che un'applicazione fosse adeguata quando efficiente, oggi pensiamo che lo sia quando è efficace, cioè percepita dagli utilizzatori come adatta ai loro bisogni. Chi sviluppa deve privilegiare le esigenze degli utenti e in questo le donne hanno una particolare sensibilità perché dotate di empatia e intelligenza emotiva». A questo proposito, ecco cosa ci dice Maria Finadri, project manager di Fastweb Digital Academy, vera e propria scuola di cultura digitale: «Ogni anno il World Economic Forum, con il rapporto *The future of jobs*, compila un elenco delle competenze trasversali più richieste dal mondo del lavoro e quest'anno ci sono due new entry: l'intelligenza emotiva e la flessibilità cognitiva. Compiono poi la creatività, il pensiero critico, la capacità di risolvere problemi complessi. Nessuna grande azienda fa più un colloquio basandosi solo sulle competenze tecniche: vuole conoscere le soft skills del candidato, che possono essere innate o frutto di un lavoro su di sé». Per immaginare un device che aiuti una persona con disabilità o un assistente digitale (come Alexa) il pensiero non può essere né rigido né unico. *La diversity* (che include il femminile, ma non solo) è fondamentale perché un software sia per tutti e non contenga nel suo codice degli stereotipi. E di questo le aziende sono ben consapevoli».

Avvicinandosi al mondo della tecnologia digitale, insomma, si scoprono parecchie cose interessanti. Intanto che la programmazione è dappertutto. Dietro al faretto che si illumina al nostro passaggio, dietro al calorifero che si accende all'ora che decidiamo noi, dietro al robot che opera al posto del chirurgo c'è

una scheda elettronica che riceve gli "ordini" da un codice che qualcuno ha scritto. Inoltre la programmazione è un'attività entusiasmante per chi la fa, come conferma la 34enne Antonella Di Piero, laureata in Informatica con un lavoro nel settore dell'automotive: «È un nuovo linguaggio di comunicazione a tutti gli effetti. Così come ogni scrittore è diverso, lo stesso vale per i programmatori. Ognuno ha il proprio stile riconoscibile. Dietro la scrittura di un codice c'è una grande potenzialità espressiva, creativa e personale: si può arrivare a dire la stessa cosa in mille modi diversi». Infine, la programmazione allena il nostro cervello. Spiega Maria Finadri: «Il pensiero computazionale che sta dietro al coding implica che un problema complesso

venga spezzettato in problemi più elementari di cui conosciamo la soluzione. Si risolve quello più piccolo e poi, gradualmente, si arriva a quello più grande. In pratica è un modo nuovo di affrontare le difficoltà: e non intendo solo quelle dell'informatica, ma anche quelle della vita». |

IN ITALIA  
SOLO IL **24,6%**  
DEGLI ISCRITTI  
ALL'UNIVERSITÀ  
SI LAUREA IN  
MATERIE STEM:  
I MASCHI SONO  
PIÙ DEL **DOPPIO**  
DELLE FEMMINE