

Progetto PINKAMP

Il Liceo Rosmini di Rovereto(TN), dal 21 giugno al 2 luglio, ha aderito, grazie alla referente prof.ssa Bianca Toldo, al "PinKamP", ad un progetto ideato per ragazze creative e motivate, incuriosite dalle tecnologie digitali, che desiderano avvicinarsi all'informatica, all'ingegneria dell'informazione e alla matematica, e scoprire come queste possano essere applicate a tutte le discipline in modo creativo e divertente. Il PinKamP è promosso dal Comitato Unico di Garanzia (CUG) dell'Università degli Studi dell'Aquila ed è ideato e realizzato dai Consigli di Area Didattica di Matematica, di Informatica e di Ingegneria dell'Informazione del Dipartimento di Ingegneria e Scienze dell'Informazione e Matematica. L'obiettivo principale è quello di avvicinare le ragazze alle discipline inerenti alla società digitale, oltre gli stereotipi di genere, cercando di rimuovere barriere e pregiudizi, dimostrando come le donne possano contribuire allo sviluppo e al miglioramento delle tecnologie del futuro, grazie alla loro creatività, sensibilità e attitudine al problem solving.

Alla base dell'iniziativa c'è l'interesse a fornire alle ragazze conoscenze di base sulla matematica, informatica e ingegneria dell'informazione, fornendo abilità utili ad affrontare scelte di orientamento universitario e professionali.

Nell'edizione 2021 di PinKamP si è parlato di droni, realtà virtuale e immersiva, realizzazione di siti web e software matematici per modellare e simulare fenomeni biologici ed epidemiologici.

Durante la prima settimana del progetto i professori dell'università hanno svolto delle lezioni riguardanti le discipline Stem (scienza, tecnologia, ingegneria e matematica), accompagnate dall'intervento di un ospite

speciale che ha descritto sia il mondo lavorativo in generale sia le difficoltà che una donna può incontrare nelle professioni di ambito scientifico. Successivamente le ragazze sono state divise in piccoli gruppi per favorire la socializzazione, ed ogni gruppo è stato chiamato a realizzare un progetto che in seguito verrà presentato, visionato e valutato da una giuria composta da professori di ingegneria, matematica, scienze dell'informazione. Per tutto il corso della seconda settimana le ragazze hanno lavorato a contatto con il proprio team e con il tutor referente scambiandosi idee, opinioni al fine di realizzare un progetto creativo ed avvincente.

''Questo progetto è stato molto entusiasmante; oltre che aver approfondito ed acquisito nuove conoscenze in ambito informatico, scientifico e matematico ho avuto la possibilità di realizzare un sito web, conoscere meglio la realtà virtuale e cimentarmi nel mondo dei droni. Inoltre ho ascoltato molte testimonianze di donne che quotidianamente lavorano nell'informatica, nell'ingegneria dell'informazione e con la matematica. Lavorare in team, confrontarsi, la capacità di analisi, di relazione, e la capacità di comunicazione, sono alcune delle soft skills acquisite che porterò con me nel mio futuro percorso universitario e lavorativo e soprattutto nella vita ''.

Ilaria Donadio 4^ASP

“Il progetto del PinkamP, fin da subito, mi è sembrato molto interessante. Durante queste due settimane sono riuscita ad approfondire alcune materie scientifiche, a conoscere delle ragazze stupende con le quali ho condiviso questa mia esperienza. Credo che oltre ad essere un progetto molto formativo dal punto di vista conoscitivo, è allo stesso molto utile per mettersi in gioco, capire le proprie passioni e riuscire a relazionarsi con professori universitari. Sicuramente questo percorso mi ha dato tanto, perché non solo mi sono cimentata in nuove discipline, ma mi sono divertita

veramente tanto e per questo devo ringraziare le mie compagne di gruppo Ilaria, Giulia, Noemi e il nostro fantastico tutor Tiziano che ci ha accompagnate e aiutate durante la nostra esperienza.”

Evelin Dapor 4^ASC

Ecco il sito che le ragazze hanno realizzato durante questa esperienza

<https://pinkamp.disim.univaq.it/pinkampers2021/ada-lovelace/>