

Un **finanziamento** di 25.000 euro per dieci studentesse delle scuole medie superiori per favorire le lauree in Informatica, Ingegneria, Matematica e Fisica: dal Corriere una spinta verso le materie «Stem» con l'aiuto di Google

«S

e mio padre non mi avesse regalato un computer quando ero piccola, probabilmente non avrei studiato informatica». Valentina De Vivo ha 27 anni, oggi lavora in Enel, è campana e fa parte del Google Developers Group che riunisce i programmatori informatici. Oggi, grazie a quel dono e grazie alla sua tenacia, fa parte di quella piccola, piccolissima quota di donne — il 9 per cento, in media con il dato europeo — che in Italia lavora nel campo tecnologico.

Nell'Ottocento

Valentina l'ha capito prima delle sue altre compagne. Fare il liceo scientifico e studiare ingegneria informatica l'avrebbe portata lontano: «Sapevo che se avessi voluto trovarmi un lavoro decente in una regione dove la disoccupazione giovanile è altissima (il 51,1 per cento, ndr) avrei dovuto scegliere un ambito tecnico». E così è stato. Valentina, pur essendo molto giovane per gli standard

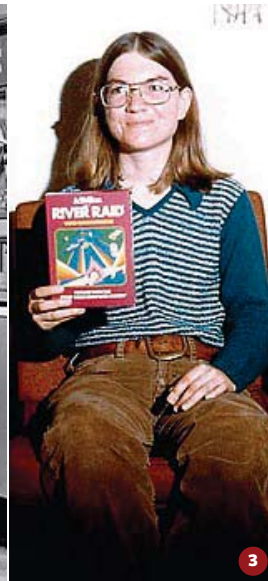
I numeri / 1

In Italia, ma il dato medio è europeo, il 9 per cento delle donne lavora nel campo tecnologico

italiani, ora ha un buon lavoro ed è soddisfatta di quello che fa. Affermarsi in settori percepiti come prettamente maschili, tuttavia, non è per nulla facile. Ada Lovelace, considerata la prima programmatrice informatica della storia, venne incoraggiata dalla madre matematica a impegnarsi in ambito scientifico.

Prima linea

E questo accadeva nell'Ottocento, quando alle donne veniva chiesto di essere belle e di non pensare troppo. Grace Hopper, ammiraglio della marina statunitense, durante la seconda Guerra Mondiale contribuì ad elaborare un programma per decifrare le comunicazioni del nemico, dopo essersi arruolata nonostante le sue caratteristiche fisiche non fossero quelle richieste. Sister Mary Kenneth Keller decise di prendere i voti ma questo non le impedì di diventare la prima donna americana a conseguire nel 1965 un dottorato in informatica. Certo, come fa notare



Una borsa per ragazze che amano le scienze

Come fare

● Rcs Mediagroup, grazie a una donazione di Google, mette in palio 10 borse di studio del valore di 2.500 euro ciascuna, per incentivare la formazione universitaria scientifica nelle materie Informatica, Ingegneria, Matematica e Fisica.

● Il bando è rivolto alle studentesse residenti in Italia delle Istituzioni Scolastiche secondarie di secondo grado, statali e paritarie.

● Le candidature potranno essere effettuate online su iltemodelledonnie.corriere.it/bando-inumeri per cominciare il 30 marzo 2015.

anche Walter Isaacson nel suo ultimo libro *The Innovators*, sono tutti nomi che la storia non ricorda. Steve Jobs e Bill Gates, si li abbiamo tutti in mente. Ada, Grace e Mary, sono rimaste nell'ombra, «vittime» di una rimozione collettiva, nonostante i loro meriti. Dai primi del Novecento ad oggi le cose sono cambiate, certo. Ma non si può ancora cantare vittoria. In Europa solo nove sviluppatori su 100 sono donne e appena il 19 per cento dei manager è di sesso femminile contro il 45 per cento in altri settori dei servizi. In Italia le matricole di ingegneria, secondo i dati del ministero dell'Istruzione, sono il 22,7 per cento contro il 77,3 per cento dei maschi. Una percentuale che sale a 30,5 contro 69,5 solo per matematica, fisica e informatica.

Il muro

Se l'obiettivo però è sfondare quel muro e arrivare al 50-50, allora le ragazze devono andare oltre lo stereotipo «la matematica è cosa da maschi» che le vuole iscriversi solo a scienze politiche, sociologia e psicologia. «Accade spesso che le ragazze nella scelta del loro percorso di studi si auto censurino e che scelgano materie considerate per convenzione più femminili. Ma talvolta si tratta di decisioni legate più al modello educativo che all'inclinazione reale», spiega Cristina Messa, rettore dell'Università Bicocca di Milano. L'influenza delle madri (e dei padri), i giocattoli che ci hanno regalato da piccole, l'educazione. Sono tanti i fattori che contribuiscono a tenere le donne lontane dalle materie Stem (Scienza, Tecnologia e Matematica). «Quando mi sono iscritta all'Università negli anni

70 era comune pensiero che le donne non fossero portate per la logica, uno stereotipo davvero lontano dalla realtà», racconta Paola Invernardi che, dopo essere diventata una delle prime docenti di informatica in Italia, oggi è rettore dell'Università dell'Aquila.

I vantaggi

Gli addetti al settore però non hanno dubbio, assumere donne è utile anche al datore di lavoro: «Nei laboratori informatici e di programmazione permette di avere un approccio più ampio ai problemi e di risolverli meglio», ha dichiarato a Beppe Severgnini Yonca Brunini, vicepresidente marketing Google per i Paesi dell'aerea

mediterranea. Proprio lei che è nata in un piccolo paesino della Turchia e oggi vive e lavora a Londra.

La parità di genere, comunque la si guardi, è dunque un vantaggio per tutti: «Quando si costruisce una casa, una città, una scuola, se vogliamo che questa diventi un luogo per tutti, dobbiamo coinvolgere nella sua realizzazione ogni attore. Questo vale anche per i settori produttivi, indipendentemente dalla geografia o da ciò che si produce. Quindi se la tecnologia, la finanza o la scienza sono mondi esclusivamente maschili, significa che sono incompleti. E dunque difettosi», sottolinea Emma Sinclair, giovane imprenditrice

che lavora sia in campo tecnologico che finanziario in Gran Bretagna. Importante, però, aggiunge Emma, è non farsi spaventare: «Ancora oggi, quando entro in una stanza, sono l'unica donna. E tanti mi giudicano solo per i miei tacchi alti o per il mio aspetto fisico». Lei però non se ne cura e tira dritto.

I numeri / 2

In Europa solo 9 sviluppatori su 100 sono donne e appena il 19 per cento dei manager è di sesso femminile

La formazione

Il mondo, insomma, non lo cambi se ti fermi alle prime difficoltà. Ecco perché il Corriere della Sera lancia un'importante iniziativa rivolta alle studentesse delle scuole medie superiori. Dieci borse di studio del valore di 2.500 euro ciascuna, messe in palio da Rcs Mediagroup, grazie a una donazione di Google, per incentivare la formazione universitaria scientifica in Informatica, Ingegneria, Matematica e Fisica. Un piccolo contributo, certo, che vuole essere solo un inizio. Ma che può aiutare le ragazze a realizzare il loro progetto. Per avere tutte le informazioni, per scoprire chi selezionerà le candidate e per iscriversi è semplice: basta cliccare su iltemodelledonnie.corriere.it/bando-inumeri per cominciare il 30 marzo 2015.

Marta Serafini
martaserafini
© RIPRODUZIONE RISERVATA

Creative

I video giochi? Perché no Le altre tecno possibilità



Angry Birds
Conosciuto come videogioco sviluppato da Rovio Mobile. Lo sviluppatore è un vero mestiere

Oltre alla borsa di studio del Corriere della Sera ci sono altre opportunità per le ragazze che vogliono specializzarsi in ambito tecnologico. La prima è promossa da Digital Bros Academy, in collaborazione con la società d'incoraggiamento d'Art e Mestieri per gli aspiranti designer, creativi e si rivolge agli sviluppatori di videogame. In palio tre borse, di cui una dedicata alle donne, per tre corsi post-diploma di un anno - Game Designer, Game Developer e Artist & Animator 2D/3D (informazioni su www.dbgameacademy.it). Poi, il bando europeo per la borsa di studio Anita Borg Memorial. Per partecipare le candidate devono essere iscritte a programmi di formazione di tipo informatico, ingegneristico o strettamente legati a materie tecniche (www.google.com/anitaborg/emea/). Infine, la fondazione del Politecnico di Milano con l'associazione nazionale donne ingegneri e architetti ha organizzato diversi incontri nelle scuole superiori e nelle Università: il prossimo è il 30 ottobre in Bovisio, a Milano, sul tema «Consapevolezza e coraggio».

Chi sono

1) Ada Lovelace (1815-1852), figlia di Lord Byron e di una matematica, è considerata la prima programmatrice della storia
2) Grace Hopper (1906-1992) informatica e ammiraglio statunitense. Ha contribuito a decrittare le comunicazioni del nemico durante la II Guerra Mondiale
3) Carol Shaw (1955) è considerata la prima videogame designer donna. È nata a Palo Alto in California
4) Marissa Mayer (1975), ingegnere informatico. È amministratore delegato di Yahoo! ed è tra le poche donne a coprire un ruolo di comando nella Silicon Valley