



Rovereto

Videogame contro la violenza di genere

Le ragazze delle Damiano Chiesa hanno realizzato tre programmi didattici

Il progetto

L'istituto roveretano ha aderito al club Girls Code It Better di Officina Futuro Fondazione, che mira ad abbattere le differenze di genere

di **Leonardo Omezzoli**

Tre videogiochi per sensibilizzare i propri compagni di classe e d'istituto, per insegnare loro il rispetto dell'altro e soprattutto per contrastare in modo chiaro la violenza di genere partendo proprio dai banchi di scuola, dalle piccole schermaglie di vita quotidiana. I tre videogame sono stati creati dalle ragazze del club "Girls Code It Better" della scuola secondaria di primo grado Damiano Chiesa dell'IC Rovereto Est che ha aderito al progetto Girls Code It Better (Gcib) di Officina Futuro Fondazione W-Group, che mira ad abbattere le differenze di genere nel campo della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (Steam). «Il progetto ha coinvolto ragazze di prima, seconda e terza - spiega la professoressa **Federica Scottini** -



Il progetto

La rappresentazione grafica cartonesca delle ragazze che hanno elaborato i tre videogiochi, con le professoressa e il coach tecnico.

Un lavoro che le ha viste protagoniste sia nella ricerca della tematica, sia nella costruzione dei progetti applicandosi anche alla programmazione in maniera condivisa e sinergica con il supporto di un tecnico e dell'insegnante». Studio, progettualità e programmazione hanno così permesso alle 13 ragazze coinvolte di realizzare tra applicativi ludici che si prefiggono l'obiettivo di smuovere gli animi di coetanei arrivando fino ai loro genitori e quindi, in un insegnamento a catena a divulgare sempre più il rispetto e la parità di genere. «Si è trattato - continua Scottini - più di un semplice corso

sulle applicazioni digitali, il progetto si è dimostrato un vero laboratorio creativo e imprenditoriale. Le 13 ragazze hanno scelto di affrontare un tema di stretta attualità e che a loro sta molto a cuore: la disparità e la violenza di genere». Nasce così «La mia voce è un'arma» da cui sono nati i tre diversi videogiochi, programmati da zero attraverso la piattaforma Scratch. Il primo gioco digitale si chiama «Le donne nella storia», un quiz interattivo per scoprire il ruolo femminile nelle diverse civiltà. Il secondo intrattenimento videoludico è «La violenza di genere», un percorso di domande basato su casi di cronaca e dinamiche quotidiane, progettato

per far immedesimare e riflettere i coetanei. Infine, il terzo game play è un'escape room virtuale, «Rapimento horror», pensata per diffondere e far memorizzare i numeri telefonici anti-violenza. «Il team di studentesse composto da Abrar, Aida, Alice, Amelia, Anna, Annalia, Bassma, Camilla, Ines, Miriam, Monika, Noria e Sofia racconta la professoressa Scottini - è stato guidato da me, da Lorena Glongo e dal coach maker (colui che segue la realizzazione del programma ndr) Kevin Toninelli. Le ragazze hanno affrontato il lavoro con una vera metodologia di progetto, ossia hanno prima svolto la ricerca e fatto una riflessione sui

dati online, poi hanno sviluppato i videogiochi su Scratch. Un'esperienza - continua la professoressa - che ha rafforzato le loro competenze tecnologiche e di cittadinanza attiva». Affinché «La mia voce è un'arma» raggiungesse tutte le classi della scuola e i genitori, le ragazze hanno realizzato un video in cui le loro voci raccontano il progetto. La proiezione in Sala Filarmonica ha aperto un dibattito, a tratti acceso e polemico. Un confronto che si è rivelato importante e decisivo per far emergere come gli stereotipi di genere, purtroppo, risultino ancora fortemente radicati anche tra i ragazzi e le ragazze più giovani. Il progetto ha maturato e rafforzato nelle studentesse la convinzione che sia fondamentale lottare per ottenere la parità dei diritti e dei doveri tra maschi e femmine. «Educare alle pari opportunità - ci tiene a sottolineare Scottini - significa semplicemente insegnare ai giovani a credere in se stessi, indipendentemente dal genere, rispettando le inclinazioni e i talenti di tutti». Significativo l'appello delle stesse studentesse che chiedono alle giovani generazioni di responsabilizzarsi ricordando a se stesse e ai loro coetanei di essere un seme per la crescita di un mondo futuro più sano ed equilibrato: «Visto che i giovani sono il futuro, bisogna trattare questo argomento maggiormente, e a scuola!».