



Fab Camp Ragazze Digitali

I numeri della seconda edizione

Si è conclusa venerdì 23 giugno la seconda edizione del Fab Camp “Ragazze Digitali” organizzato da PromolImpresa - Borsa Merci, Azienda speciale della Camera di commercio di Mantova in collaborazione con il Laboratorio territoriale per l’Occupabilità e con la sede mantovana di UNIMORE.

L’iniziativa, realizzata all’interno di LTO Mantova, sito in Strada Spolverina n. 11, ha avuto l’obiettivo di avvicinare le ragazze al mondo dell’informatica, della programmazione e della fabbricazione digitale puntando su un approccio coinvolgente e divertente.

Le ragazze, infatti, hanno avuto la possibilità di partecipare (per un totale di 40 ore di lezione) a uno dei due **percorsi paralleli** che hanno previsto attività di **introduzione alla programmazione e allo sviluppo di videogiochi interattivi attraverso il linguaggio Python** o **attività di fabbricazione digitale attraverso l’utilizzo della strumentazione in dotazione all’interno del Laboratorio** (Stampante 3D, Taglio Laser, Robotica, ...).

Ben 46 le ragazze che hanno portato a termine l’esperienza!

Questo l’elenco dei 14 istituti/licei/CFP di provenienza delle ragazze digitali: Istituto Tecnico Carlo D’Arco, ITES Pitentino, Istituto Superiore Fermi, Liceo Artistico Giulio Romano, Liceo Classico Virgilio, Redentore, Bonomi Mazzolari, Enaip Lombardia, Istituto Superiore Sanfelice di Viadana, Istituto Superiore Manzoni di Suzzara, Istituto Superiore Gonzaga di Castiglione, Liceo Artistico Dal Prato di Guidizzolo, Istituto Falcone di Asola, Istituto Galilei di Ostiglia.

Divise in gruppi trasversali ai diversi Istituti di provenienza, le ragazze hanno presentato con entusiasmo i prodotti ideati e realizzati durante il percorso.

7 gli entusiasmanti videogiochi ideati, programmati e presentati dai gruppi:

“Donut King”, un labirinto realizzato da Celeste Oliani, Aurora Zaldini, Camilla Causetti e Sabina Ciobanu;

“Raining Food”, l’acchiappa frutta salutista realizzato da Miel Hqe, Emma Zanatta, Harpreet Kaur e Balvir Kaur;

“Phanton Rage”, un’avventura horror realizzato da Giorgia Isonni, Ottavia Battaglia, Thao Vi Truong;

"Mario Tower", il salto dei cubi realizzato da Alessia Gandini, Beatrice Cottarelli, Giada Oleandro;

"Darwin's Tower", un tuffo nell'evoluzione della specie realizzato da Beatrice Bassi, Benedetta Zambelli, Ethel Campailla;

"SILSIL", un viaggio nel mondo dell'orco verde realizzato da Emily Hu, Giulia Sanguanini, Lorena Matilde Cianci, Sara Sanguanini;

"Figther Cat", le gatto-avventure realizzato da Benedetta Abbiani, Flora Bartoli, Greta Carra, Sara Chiarentin.

5, invece, i gruppi dediti alla produzione di orologi mediante metodologie di prototipazione rapida e fabbricazione digitale:

"Fantasy" con progetti realizzati da Abadzi Seraphine Eyram, Cindulet Maria Chiara, Jin Elisa, Zanoni Janiss, Zuccati Matilde

"Sport" con progetti realizzati da Benfatti Eleonora, Billo Asia, Fusari Nicole, Mazzali Livia, Pedrazzi Lisa

"Cinema" con progetti realizzati da Benatti Demetra, Guizzi Veronica, Qoli Kiara

"Design" con progetti realizzati da Brocca Asia, Migliorini Marta, Pini Giada

"Arte" con progetti realizzati da Brigoni Vittora, Costantinescu Andreina Beatrice, Manganiello Diana, Morelli Giulia, Polcini Flaminia:

Il Fab Camp, interamente gratuito, è stato realizzato grazie al contributo dei progetti "Formazione e Lavoro" finanziato dal sistema camerale con l'aumento del 20% del diritto annuale e del progetto "Giovani CO-protagonisti" sostenuto da Fondazione Cariverona.

Camera di Commercio

Industria Artigianato e Agricoltura Mantova

Via P.F. Calvi, 28 – 46100 Mantova

Tel. 0376 2341 Fax 0376 234234

email: stampa@mn.camcom.it – <http://www.mn.camcom.gov.it>