

nera e motivarle ad intraprendere quelle carriere e quei percorsi professionali che in futuro offriranno un lavoro certo remunerato e di prestigio: "Maggie vuole essere molto di più di un personaggio, racchiude parità di genere e pari opportunità, diritti

che ciascuna ragazza deve avere per essere un domani una donna realizzata nelle proprie aspirazioni e diventare una risorsa per la società".

*Maria Alessandra Panbianco
club di Merate*

Debutto a corte

Nelle giornate di domenica 11 e 18 novembre, si è svolto il lancio dell'educational game in un contesto blasonato, ovvero la Rassegna "Avventure di Carta", percorsi fantastici attorno al libro, giunta alla sua ventiseiesima edizione.

Madrine Lucia Bonzanini, Past Presidente del Club di Novara, e Silvia Ruspa, sua Segretaria.



Lo stand allestito a Galliate per la presentazione di Maggie con nella foto in basso Laura Capra, Silvia Ruspa e Lucia Bonzanini



All'interno del Castello Visconteo Sforzesco di Galliate, per nove giorni, si è snodato un percorso culturale, ludico ed artistico incentrato sulla "Bellezza".

(Per saperne di più: www.avventuredicarta.it)

Ad impreziosire il lancio, oltre alla location, quinte d'eccezione, vale a dire le illustrazioni dello scenografo Emanuele Luzzati, col suo Pulcinella ed il Mediterraneo.

Innumerevoli i bambini e ragazzi che, incuriositi, hanno incontrato Maggie.

Il lancio "a corte" è stato preceduto da una comunicazione ufficiale all'Ufficio Scolastico Provinciale di Novara che, già in prossimità del 29 settembre (data corrispondente al lancio nazionale), aveva presentato la app, invitando le scolaresche all'appuntamento, in Castello.

Sono circa duemila i bimbi che hanno visitato il castello di Galliate, dal 10 (giorno dell'inaugurazione) al 18 di novembre.

I numeri di "Avventure" sono stati di tutto rispetto: 26 editori; 61 fra autori, illustratori ed artisti; 25 volontari; 55 sponsor; 200 incontri di formazione.

Conseguentemente, la “nostra Maggie” ha incontrato una vasta platea ed è stato curioso notare come anche i genitori si siano lasciati sedurre dalle ricerche della giovane esploratrice.

È stato gratificante l’incontro con una mamma che, avvicinata allo stand di Maggie, ha raccontato di essere stata una studentessa frequentante il Corso Bocconi, indetto dal Club di Novara e di essere grata a Sorooptimist anche per Maggie che “Sicuramente, aiuterà mia figlia ad amare la matematica, divertendosi”. Il Club di Novara, nell’ambito della realizzazione della manifestazione, ha collaborato alla realizzazione della mostra “Magnifiche visioni fra immagini e poesia”, dell’illustratrice Sonia Maria Luce Possentini, Premio Andersen 2017.

Circa cento tavole ispirate alla bellezza femminile che sono state presentate al pubblico da Possentini,

salutata dall’attuale Presidente del Club di Novara, Gloria Conti.

Un dato interessante è stato verificare come numerose bambine, incuriosite dall’immagine di Maggie, abbiano espresso gradimento nei confronti della matematica e delle scienze, a differenza di tanti maschietti.

A rendere maggiore il clima di festa, distribuzione di dolcetti perché è risaputo che “con un po’ di zucchero, la pillola va giù”.

Visto il successo dell’iniziativa, si sta riflettendo sull’opportunità di replicare l’esperienza, magari la primavera prossima, al Castello di Novara. Potrebbe essere l’occasione per delineare un primo bilancio circa l’utilizzo di questo strumento innovativo.

*Silvia Ruspa
club di Novara*

Imparare la matematica giocando



Maggie all'IC Ferraris

Lunedì 12 novembre, nell’aula magna della scuola primaria Galileo Ferraris alla presenza del dirigente professor Vincenzo Guarino e delle insegnanti delle scuole primarie G. Ferraris e G. Rodari, la presidente del Sorooptimist club di Vercelli avv. Rita Buccetti, accompagnata dalle socie ing. Sara Viazzo e prof. Rita Chiappa, ha presentato alle docenti l’educational app Maggie e il tesoro di Seshat.

La app, disponibile in italiano e inglese, gratuita e scaricabile su dispositivi Apple e Android, è stata creata dal Club di Firenze con il contributo di tutti i club Sorooptimist italiani grazie alla consulenza di docenti dell’Università di Pisa esperti nella didat-

tica della matematica a livello di scuola primaria. Può quindi essere utilizzata a livello individuale ma anche in classe per insegnare questa materia in modo divertente, in quanto il gioco comporta non solo un miglioramento nelle competenze, ma anche una riduzione dell’ansia nei confronti della matematica, piuttosto frequente a ogni livello di istruzione, specialmente fra studentesse. Il pregiudizio di genere (“la scienza e la tecnologia sono roba da maschi”) è infatti ancora molto forte.

Inoltre una storia con protagonista Maggie, una ragazzina che, per trovare reperti della civiltà egizia per il museo di famiglia, affronta un’avventura risolvendo enigmi con l’aiuto della matematica, offre un modello alternativo a immagini stereotipate di protagoniste di videogiochi.

Il gioco rientra nell’ambito del progetto del Sorooptimist d’Italia “SI fa STEM” che ha lo scopo di cercare di rimuovere i pregiudizi che scoraggiano le ragazze dall’isciversi a facoltà dell’ambito STEM (cioè Scienze, Informatica, Ingegneria, Matematica). Vista l’importanza che riveste la scuola nella formazione di una mentalità scientifica, oggi ancora poco sviluppata nel nostro paese, il progetto è destinato sia alla scuola primaria che all’ultima classe della scuola superiore nell’ottica dell’orientamento verso facoltà universitarie di tipo scientifico.

*Rita Chiappa
club di Vercelli*