

Azione STEAM UP alle ragazze

Report delle attività, numeri e impatto

2026

L'Azione STEAM UP alle ragazze nasce per affiancare le scuole nella promozione delle discipline di area STEAM con attenzione specifica alle studentesse: l'obiettivo è far **crescere le conoscenze** e sviluppare un **immaginario STEAM** al femminile così da fornire alle ragazze gli strumenti per scoprire e rafforzare il proprio **talento STEAM**.

Il Progetto mette a disposizione una serie di "kit" pronti all'uso, con **risorse didattiche aperte e gratuite** a disposizione dei docenti e ha un risultato evidente con i **webinar tematici** a cui possono partecipare studenti e studentesse da scuole di ogni ordine e grado. Le attività proposte prevedono il **lavoro in gruppi omogenei per genere** per spingere le ragazze a confrontarsi fra loro su tematiche tradizionalmente lontane dal mondo femminile.

Di seguito troverai una sintesi delle attività realizzate durante l'anno scolastico 2025/26 e gli indicatori di partecipazione e di raggiungimento degli obiettivi dell'Azione.

Richiedi le credenziali Moodle qui



STEAM UP alle ragazze

L'azione in breve

36

**DOCENTI E
FORMATORI**

670

**STUDENTI E
STUDENTESSE**

335

**STUDENTESSE
COINVOLTE**

30

**SCUOLE E
ISTITUTI IEFP**

INTELLIGENZA ARTIFICIALE
excel metodo tinkering risorse open
quiz interattivi chatbot NEUROSCIENZE storytelling multimediali
onde sonore "STEAM UP Bot Bid
BOTANICA alle ragazze" analisi dati
stampa 3D Word Wall ESCAPE ROOM VIRTUALE
prompt divina commedia suono educazione civica robot
LETTURA INTERATTIVA

STEAM Up alle ragazze: *Neuroscienze ed emozioni*

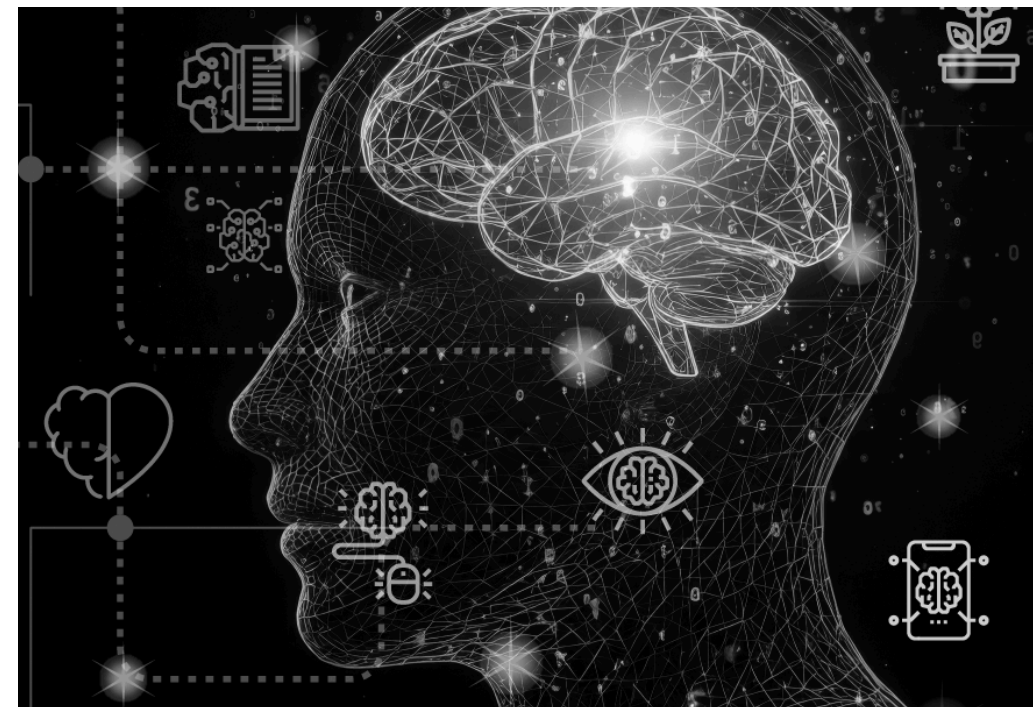
Un laboratorio condotto dalla professoressa Elisa Pelosi dell'Università di Genova per imparare ad allenare le nostre capacità di empatia scoprendo come il corpo reagisce alle emozioni.

Target: secondarie di I grado e biennio di II grado

Discipline coinvolte: neuroscienze

Guarda il webinar [sul portale moodle](#)

SCARICA IL MATERIALE QUI



Se non hai ancora le credenziali per accedere alla piattaforma Moodle dove trovi le schede attività e i materiali per replicare i laboratori, [puoi richiederle compilando questo form](#).



STEAM Up alle ragazze: ***BotBid, osservare le relazioni pianta-suolo, leggere i dati, scegliere il futuro***



Un laboratorio che insegna a prendersi cura di un orto virtuale. Guidati dalle professoresse Enrica Roccotiello e Giovanna Guerrini, ragazze e ragazzi imparano a far crescere il loro orto virtuale tramite l'**applicazione web BotBid**.

Target: dalla classe 5a della primaria

Discipline coinvolte: biologia

Guarda il webinar [sul portale moodle](#)



SCARICA IL MATERIALE QUI

Se non hai ancora le credenziali per accedere alla piattaforma Moodle dove trovi le schede attività e i materiali per replicare i laboratori, [puoi richiederle compilando questo form](#).

STEAM Up alle ragazze: *Dantedi: nel cuore della Commedia con un'Escape quiz virtuale in classe*

Un laboratorio che porta a scoprire la Divina Commedia sotto un'altra veste insieme a **Manuela Mercia**. Attraverso un'Escape quiz virtuale la lettura diventa esperienza attiva per spronare ragazze e ragazzi a risolvere sfide, interpretare indizi e collaborare tra loro.

Target: dalla 1a secondaria di I° grado

Discipline coinvolte: letteratura, educazione civica e competenze digitali

Guarda il webinar [sul portale moodle](#)

SCARICA IL MATERIALE QUI



Se non hai ancora le credenziali per accedere alla piattaforma Moodle dove trovi le schede attività e i materiali per replicare i laboratori, [puoi richiederle compilando questo form](#).





STEAM Up alle ragazze: ***Un chatbot sotto l'ombrellone***

Un laboratorio per affrontare con una marcia in più i compiti estivi. Insieme ad Angela Maria Sugliano, studentesse e studenti scopriranno le muove frontiere tecnologiche per usare l'IA a proprio favore e allenare un chatbot in base alle proprie esigenze.

Target: fino alla 2a di secondaria di II°

Discipline coinvolte: tecnologia

Guarda il webinar [sul portale moodle](#)



SCARICA IL MATERIALE QUI

Se non hai ancora le credenziali per accedere alla piattaforma Moodle dove trovi le schede attività e i materiali per replicare i laboratori, [puoi richiederle compilando questo form](#).



In questa sezione si trovano i **risultati delle attività** realizzate ad oggi dall'inizio dell' Azione STEAM UP alle ragazze nel 2021.

L'azione del Progetto regionale si avvale delle competenze e delle risorse messe a disposizione da **Liguria Digitale** che ha condotto operativa del Progetto e che nel 2023 ha ottenuto la **Certificazione UNI/PdR 125:2022** per la parità di genere.

Oltre a una **panoramica generale relativa agli indicatori di partecipazione** di studentesse e studenti, sono esposti e analizzati nel dettaglio alcuni risultati raccolti grazie ai feedback ricevuti al termine delle attività svolte.

STEAM UP alle ragazze

Report complessivo dei dati

23

INIZIATIVE

3442

**STUDENTESSE E
STUDENTI**

1800

STUDENTESSE

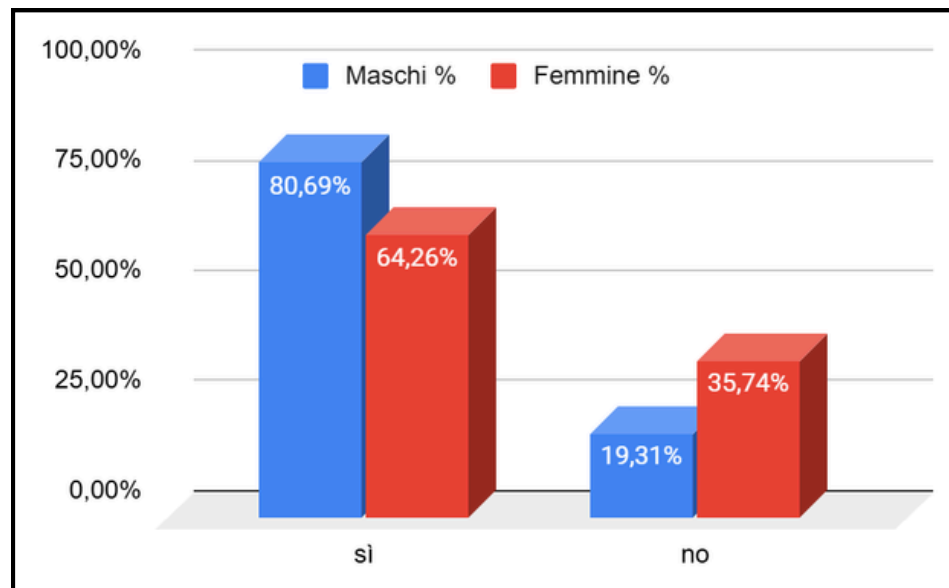
185

DOCENTI

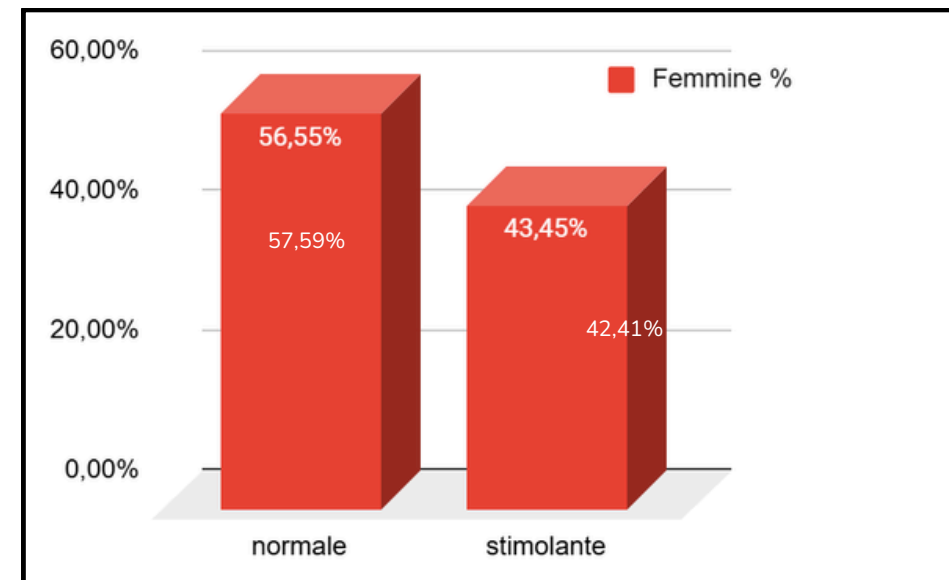
Quali risultati?

I grafici riportano i risultati dai feedback ricevuti al termine dei webinar da studentesse e studenti che hanno usato i kit. **Le attività dell'Azione hanno permesso di raggiungere gli obiettivi:** contribuire nell'accrescere le conoscenze dei partecipanti e nella costruzione di un immaginario STEAM interessante e possibile per le ragazze.

Durante le attività proposte dagli esperti, hai imparato NUOVE PAROLE E CONCETTI?

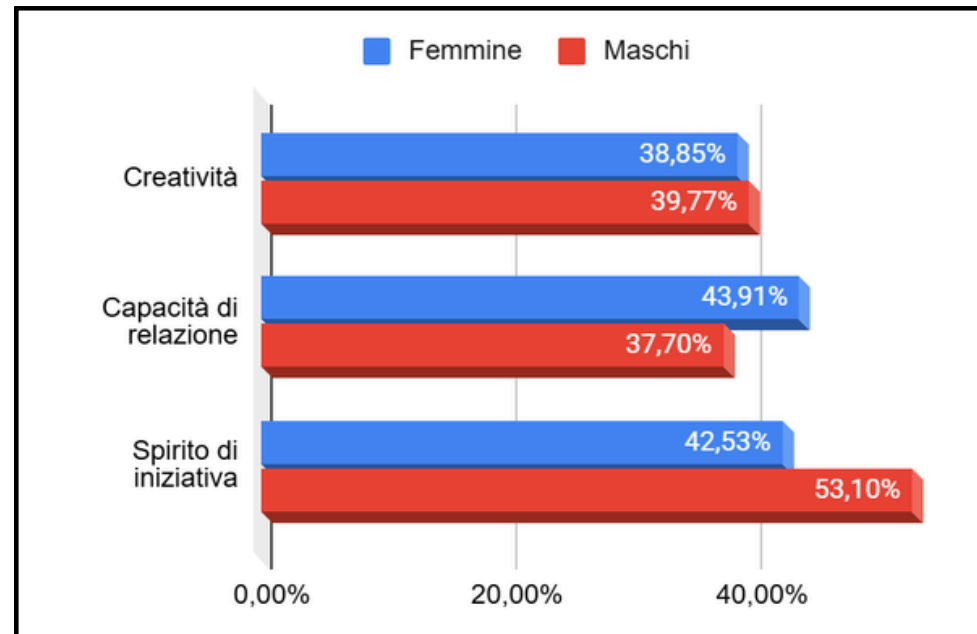


LAVORARE IN GRUPPO CON LE TUE COMPAGNE su temi tradizionalmente lontani dal mondo femminile, È STATO NORMALE O STIMOLANTE?



Lavorare sulle tematiche STEAM, incide sulle competenze trasversali degli studenti? Cosa ne pensano le studentesse e gli studenti? È stato chiesto

Pensi che svolgere attività scientifiche o tecniche permetta di **METTERE IN CAMPO E SVILUPPARE**



Creatività: la percezione è sostanzialmente equilibrata tra maschi e femmine: risponde "molto" il 39,77% dei maschi e il 38,85% delle femmine. Il dato conferma che entrambi i gruppi ritengono il lavoro in ambito STEM come occasione di esercizio di problem solving creativo.

Capacità di relazione: il dato è più alto tra le femmine (43,91%) rispetto ai maschi (37,70%). Le studentesse riconoscono con particolare forza il valore del lavoro con gli altri per arrivare a soluzioni condivise.

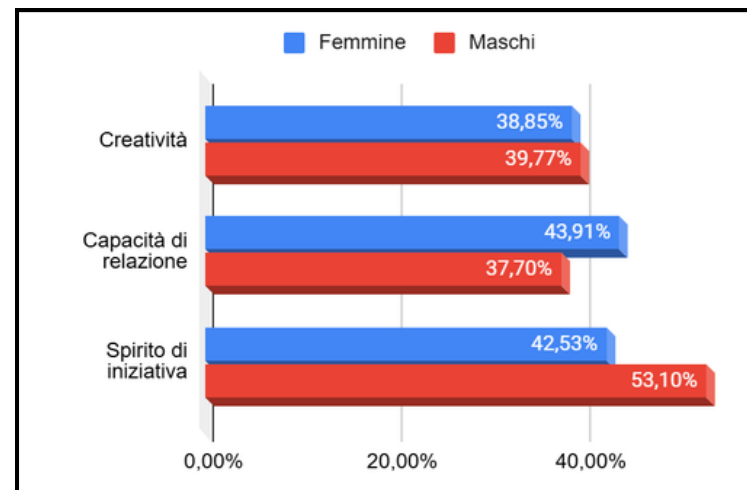
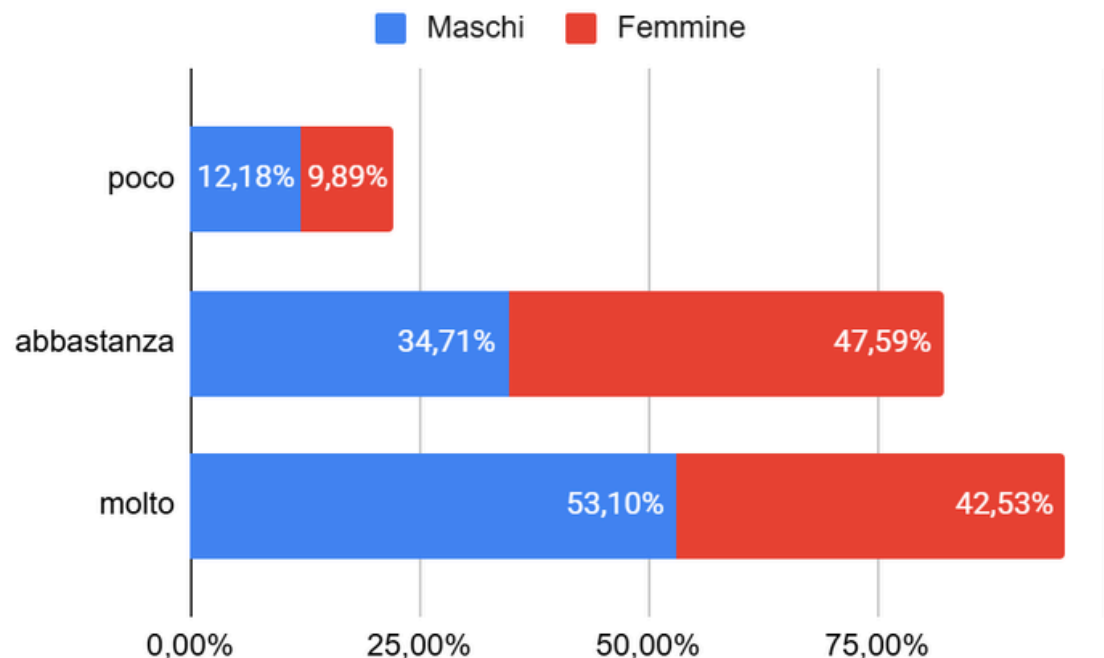
Spirito di iniziativa e voglia di riuscire: i maschi esprimono più spesso il livello "molto" (53,10% contro 42,53% delle femmine). Considerando però "abbastanza" e "molto" (si veda nel prosieguo del documento), anche le femmine raggiungono un valore molto elevato (90,12%), segno che la sfida tecnica è riconosciuta come esperienza di tenacia e completamento del compito.



Dettaglio sulle competenze trasversali: **SPIRITO DI INIZIATIVA**

Le attività STEAM stimolo per esercitare spirito di iniziativa nelle ragazze

Pensi che svolgere attività scientifiche o tecniche permetta di mettere in campo e sviluppare **SPIRITO DI INIZIATIVA**



Per studentesse e studenti, lo **spirito di iniziativa**, “la voglia di riuscire”, è la competenza più esercitata durante le attività dell’Azione STEAM-UP.

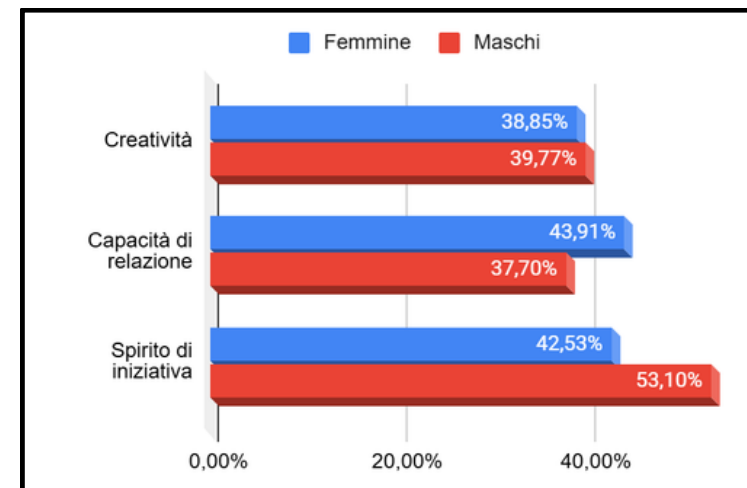
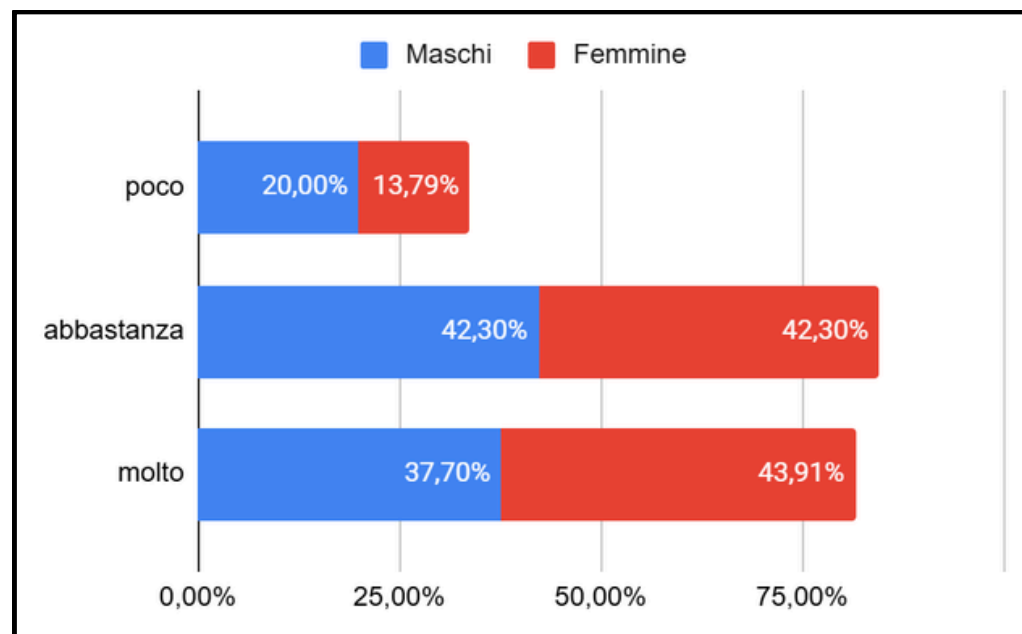
Le risposte mettono in evidenza lo stimolo per tutti, con una prevalenza del dato riferito agli studenti. Questo testimonia la necessità di attività STEAM a scuola per permettere alle ragazze di esercitarsi in questa attitudine riconosciuta e tradizionalmente appannaggio dell’universo maschile.



Dettaglio sulle competenze trasversali: **CAPACITÀ DI RELAZIONE**

La presenza delle ragazze preziosa per portare capacità di relazione nelle professioni STEAM

Pensi che svolgere attività scientifiche o tecniche permetta di mettere in campo e sviluppare **CAPACITÀ DI RELAZIONE**



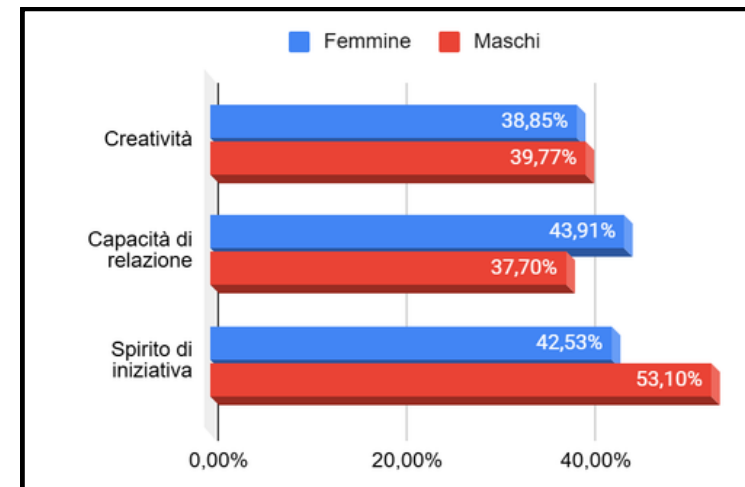
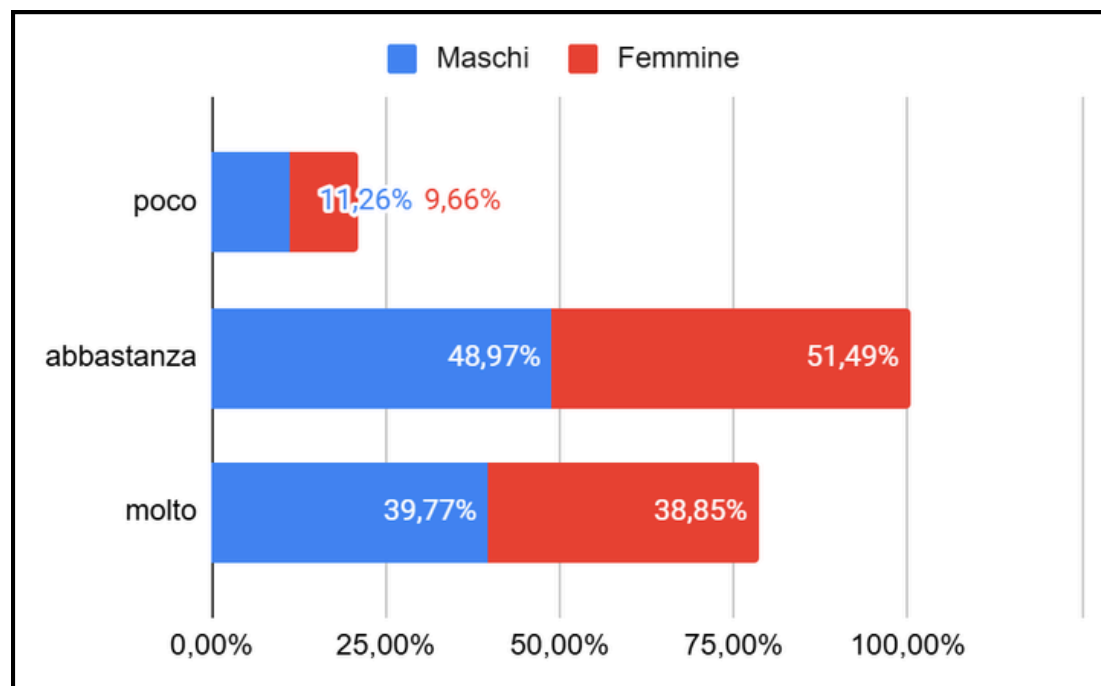
Le studentesse più degli studenti riconoscono alle attività STEAM un potenziale per l'esercizio delle **competenze di relazione**, tratto distintivo dell'universo femminile. Per gli studenti è la competenza meno riconosciuta. Questo testimonia la capacità delle ragazze di portare in ogni campo di esperienza la propria inclinazione verso le relazioni, e quindi la necessità di questa nel settore delle discipline (e in prospettiva nelle professioni) tecniche e scientifiche.



Dettaglio sulle competenze trasversali: **CREATIVITÀ**

Necessità di esercitare le ragazze a riconoscere nelle attività STEAM il luogo dell'immaginazione e creatività

Pensi che svolgere attività scientifiche o tecniche permetta di mettere in campo e sviluppare **CREATIVITÀ**?



Sono gli studenti più delle studentesse a riconoscere nelle attività STEAM un potenziale per l'esercizio delle **competenze di creatività**. Questo risultato può essere letto come testimonianza della necessità di abituare le ragazze a considerare le attività STEAM come strumento di espressione libera delle proprie inclinazioni e immaginazione.

SCUOLA DIGITALE LIGURIA



Liguria
Digitale



scuoladigitaleliguria.it



scuoladigitale@regione.liguria.it
digitalteam@regione.liguria.it



Progetto Scuola Digitale Liguria
Gruppo del Progetto Scuola Digitale Liguria



Progetto Scuola Digitale Liguria



[scuoladigitaleliguria](https://www.instagram.com/scuoladigitaleliguria)



Progetto Scuola Digitale Liguria