

# STEAM-UP alle ragazze

## *il percorso della Liguria*

Mercoledì 14 giugno, ore 16 - 18  
Live streaming da Liguria Digitale

**SCUOLA  
DIGITALE  
LIGURIA**



**Liguria  
Digitale**

# Agenda

**ORE 16.00**

## Apertura e saluti istituzionali

*Riccardo Battaglini, Direzione Business PA, Mercato e Digital Academy - Liguria Digitale*

*Simona Ferro, Assessore Istruzione e Pari Opportunità - Regione Liguria*

**ORE 16.15**

## L'azione STEAM-UP alle ragazze

*Monica Cavallini, PM Scuola Digitale Liguria - Liguria Digitale*

*Angela Maria Sugliano, Associazione EPICT Italia*

**ORE 17.00**

## Gruppo di lavoro di Repubblica Digitale "Superamento del divario di genere nell'ambito delle competenze digitali"

*Isabella Bruni, Università di Firenze, membro del gruppo di lavoro*

**ORE 17.15**

## Certificazione UNI/PdR 125:2022 parità di genere

*Simonetta Premi, lead auditor Sistemi Gestione Qualità - Liguria Digitale*

**ORE 17.30**

## Premio Progetto Scuola Digitale Liguria

*Simona Ferro, Assessore Istruzione e Pari Opportunità - Regione Liguria*

*Monica Cavallini, PM Scuola Digitale Liguria - Liguria Digitale*

**ORE 18.00**

## Conclusione lavori

## L'azione STEAM-UP alle ragazze

**Monica Cavallini**

**PM Scuola Digitale Liguria, Liguria Digitale**

# Scuola Digitale Liguria

Investimento a competenza regionale con Fondi Europei e avvio del progetto nel 2016.

Scuola Digitale Liguria **è un'azione sistematica di Regione Liguria** che rappresenta il punto di riferimento per la realizzazione della *scuola digitale* ligure e si avvale della conduzione operativa di Liguria Digitale, società in house per la strategia digitale complessiva.

Ha l'obiettivo di **facilitare e supportare il sistema d'istruzione regionale** integrato, Istituti scolastici (ISA) di ogni ordine e grado e Istituti di Istruzione e Formazione Professionale (IeFP), nell'attuazione dell'innovazione a scuola per **formare i giovani alle nuove competenze ICT** richieste dal mondo del lavoro e prepararli alla cittadinanza digitale **con un focus specifico rispetto al gender gap**.

*Scuola motore dell'innovazione del territorio:* Regione Liguria parte dall'istruzione per trarre vantaggio dallo sviluppo del territorio collaborando con gli stakeholder di riferimento (Enti, aziende ICT, associazioni) individuando e superando le criticità, valorizzando le eccellenze e favorendo l'attuazione di una Scuola 4.0 pronta agli scenari contemporanei.

# Le azioni per la Community

## Eventi di progetto

Per il coinvolgimento attivo della Community, la diffusione delle opportunità offerte dal progetto e formazione non formale

## Osservatorio e Mappa

Trend dell'innovazione ligure: patrimonio informativo delle esperienze con il digitale a scuola e rappresentazione su mappa pubblica.

## Azione Mentor

Docenti e formatori valorizzano l'Osservatorio e la diffusione della cultura della documentazione

## Digital Team

Servizio e supporto di esperti ICT di Liguria Digitale per reti, connettività, infrastrutture tecnologiche e avvisi PNRR

## Comunicazione

Online con sito istituzionale, Gruppo e Pagina Facebook, LinkedIn, Instagram, canale YouTube, newsletter

## STEAM-UP alle ragazze

Un'azione per creare abilità e immaginario nelle ragazze rispetto a discipline scientifiche e tecnologiche



# STEAM-UP alle ragazze: conto

Scuola Digitale Liguria ha la possibilità di essere in contatto con tutte le Scuole e leFP liguri attraverso un **dialogo continuo e partecipato su tutti gli *hot topics* del digitale a scuola** e, nello specifico, offrire un contributo significativo rispetto all'attenzione verso le discipline STEAM soprattutto per le ragazze, poiché i dati della presenza femminile negli Istituti tecnici liguri sono sostanzialmente fermi da oltre 10 anni e il tema ha ormai **connotazione prioritaria** a tutti i livelli.

## *Siamo partiti dal confronto con:*

- docenti maggiormente impegnati nel diffondere l'interesse per le discipline STEAM
- esperte del mondo della ricerca/università
- esperte del mondo delle imprese
- colleghi della Regione che si occupano di tematiche affini (Orientamenti)
- gruppi di lavoro tematici nazionali

*Non azioni circoscritte a singoli eventi ma un'attenzione costante al tema*

# STEAM-UP alle ragazze: il percorso dell'azione



## STEAM-UP alle ragazze: obiettivi e strumenti

- aumentare le conoscenze e abilità STEAM
- facilitare il consolidarsi di un immaginario positivo in cui le ragazze si riconoscono
- sostenere le loro inclinazioni naturali e talenti STEAM

*Lo strumento per realizzarla è il **kit STEAM-UP**, costituito da risorse pronte e fruibili da insegnanti e formatori di ogni ordine e grado, anche a livello extra-regionale con il riuso.*



## I numeri dell'azione

Docenti e formatori

**335**

Studenti e studentesse

**2138**



## Il metodo e il kit STEAM-UP alle ragazze

*Angela Maria Sugliano*  
*Esperta Associazione EPICT Italia*



## Un metodo per affrontare il gender gap digitale

Sulla base dei suggerimenti e del confronto che hanno supportato l'avvio dell'azione STEAM-UP alle ragazze abbiamo proposto attività basate un metodo operativo di lavoro che prevede:

*fornire contenuti originali e dare tempo e spazio alle studentesse per creare abilità e sviluppare un nuovo immaginario STEAM tradizionalmente lontano dal mondo femminile.*

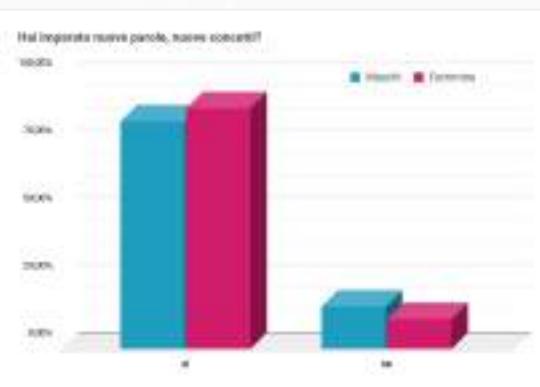
Durante le iniziative STEAM-UP, si propone: formazione a tutta la classe e successivamente attività pratiche per le studentesse e gli studenti da svolgere **in gruppi omogenei per genere utilizzando le risorse del Kit.**

Al termine dell'attività, si verifica se le iniziative hanno inciso sui due elementi chiave dell'Azione:

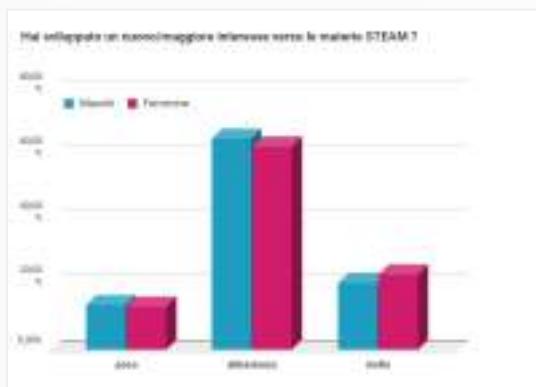
- 1)** *aumentare le conoscenze e abilità STEAM*
- 2)** *supportare il consolidarsi di un immaginario positivo verso le discipline STEAM*

# L'impatto sulle studentesse e gli studenti

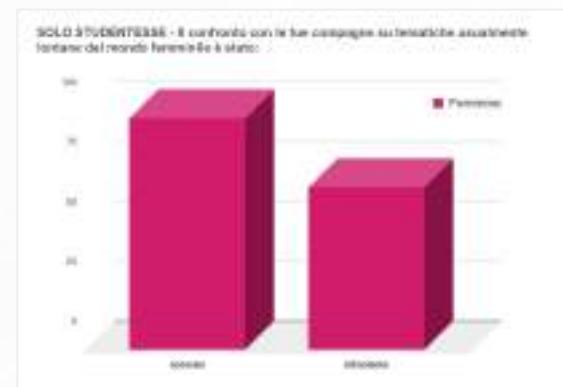
## Conoscenze e abilità



## Interesse STEAM



## Validazione del nostro metodo



Tutti hanno acquisito nuove conoscenze e abilità, maggiormente le ragazze

Le ragazze sono rimaste più colpite dalle attività STEAM

Evidenza del valore del metodo STEAM-UP da integrare con momenti di lavoro misto

# Il feedback dai docenti

## Osservando le ragazze...

***Avete progettato/realizzato nuove attività? Impatto sulle abilità!***

- ricondizionare vecchi pc
- uso di scratch per introdurre o approfondire argomenti di matematica
- partecipazione a un concorso fotografico digitale a tema naturalistico
- progettazione su carta e creazione digitale di un fumetto

***Avete notato un interesse speciale nelle ragazze? Impatto sull'immaginario!***

- maggiore sicurezza nell'esprimersi se a parlare sono esperte donne
- sorpresa per la propria capacità di usare programmi nuovi
- aumento di sicurezza in se stesse e stupore positivo per la capacità, non conosciuta prima, di condurre laboratori (progetti verticali)

# Il feedback dai docenti



## *Elementi di valore riconosciuti al percorso STEAM-UP*

- **Stimolo concreto**
  - attività concrete per sensibilizzare gli studenti su argomenti STEAM fin dai primi anni di scuola dando evidenza ai bisogni delle ragazze
- **Innovazione**
  - la lezione via web con sessioni plenarie e parallele con più classi collegate
  - l'utilizzo di nuovi strumenti e risorse
  - l'interazione tra studenti ed esperti esterni e tra studenti di scuole diverse
- **Supporto alla didattica**
  - attività interessanti, originali, creative e interdisciplinari
  - stimolo a riflettere sulle tematiche STEAM partendo da attività concrete, strutturate, replicabili
  - accompagnamento a realizzare attività nuove
  - utilità del questionario come guida alla riflessione

# Il kit STEAM-UP



Una serie di risorse operative aperte disponibili sulla **nuova piattaforma dedicata di Scuola Digitale Liguria**

**SITO: Sezione tematica “STEAM-UP” >> <https://form.scuoladigitaleliguria.it/>**



## Kit STEAM-UP: le testimonianze

**steaAm** → *Officina editoriale, come nasce un libro di scienze?*

**sTEAM** → *Trashware, riutilizzare un vecchio pc*

**Steam** → *Ascoltiamo i cetacei*

*Video testimonianze di docenti e studenti che hanno partecipato ai webinar del kit STEAM-UP*

**ottobre 21**

Didamatica, Palermo  
*Paper scientifico*

**aprile 22**

1° Premio Nazionale per  
le Competenze Digitali  
*Menzione speciale della  
giuria*

**settembre 22**

**GdL Repubblica Digitale**  
*Avvio lavori*

**aprile 22**

Girls in ICT, Repubblica  
Digitale  
*Raccolta iniziative nazionali*

**maggio 22**

Didacta, Firenze  
*Arena Ministero*

**marzo 23**

Didacta, Firenze  
*Workshop di lancio kit  
al nazionale*

**Diffusione e  
riconoscimenti nazionali**

## GdL Repubblica Digitale “Superamento del divario di genere nell'ambito delle competenze digitali”

*Isabella Bruni*

*Università di Firenze, membro del GdL*

# Certificazione UNI/PdR 125:2022 parità di genere

*Simonetta Premi  
Sistemi Gestione Qualità, Liguria Digitale*

La PdR UNI 125:2022 è uno strumento che ha l'obiettivo di incentivare le imprese ad adottare **policy adeguate a ridurre il divario di genere in tutte le aree che presentano maggiori criticità**, come le opportunità di carriera, la parità salariale a parità di mansioni, le politiche di gestione delle differenze di genere e la tutela della maternità.

Per garantire una misurazione omnicomprensiva del livello di maturità delle singole organizzazioni, nella PdR sono individuate **6 aree strategiche di valutazione** che permettono di identificare la capacità di un'organizzazione di essere inclusiva e rispettosa della parità di genere.

1. *Cultura e strategia*
2. *Governance*
3. *Processi HR*
4. *Opportunità di crescita ed inclusione delle donne in azienda*
5. *Equità remunerativa per genere*
6. *Tutela della genitorialità e conciliazione vita-lavoro*



## L'esperienza di Liguria Digitale

Un altro rilevante indicatore evidenzia l'importanza di **«politiche in grado di garantire la partecipazione equa e paritaria a percorsi di formazione e di valorizzazione, con la presenza di entrambi i sessi, inclusi corsi sulla leadership»**

Liguria Digitale ha deciso di certificarsi secondo questa prassi per confermare la propria attenzione all'eliminazione della disparità di genere in ogni sua forma all'interno della propria realtà aziendale e di mettere a disposizione il proprio know-how a favore di Aziende, Enti e Pubbliche Amministrazioni che desiderino intraprendere il cammino verso la certificazione.

# Premio Progetto Scuola Digitale Liguria

Regione Liguria vuole rafforzare il valore delle **attività innovative che vengono realizzate negli Istituti e documentate dai docenti nell'Osservatorio** dei Progetti Innovativi che, insieme alla Mappa Pubblica, contribuisce a dare evidenza all'innovazione che si realizza negli Istituti della Liguria. Per questo è promosso l'utilizzo della piattaforma informativa regionale, ma non solo.

**STEAM** è il tema scelto per l'edizione 2023 del Premio Progetto Scuola Digitale Liguria la cui premiazione si terrà a **novembre 2023** durante l'edizione della manifestazione Orientamenti.

# Come concorrere?

***richiedere***

le credenziali per l'Osservatorio

***inserire***

nell'Osservatorio le attività a tema STEAM realizzate  
in classe e la relativa documentazione

***pubblicare***

il progetto sulla Mappa regionale



# SCUOLA DIGITALE LIGURIA



L'Unione europea  
Promuove l'Innovazione



Provincia di Genova



Ministero dell'Istruzione



[scuoladigitaleliguria.it](http://scuoladigitaleliguria.it)



[scuoladigitaleliguria@regione.liguria.it](mailto:scuoladigitaleliguria@regione.liguria.it)  
[digitalteam@regione.liguria.it](mailto: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