



Unione europea
Fondo sociale europeo



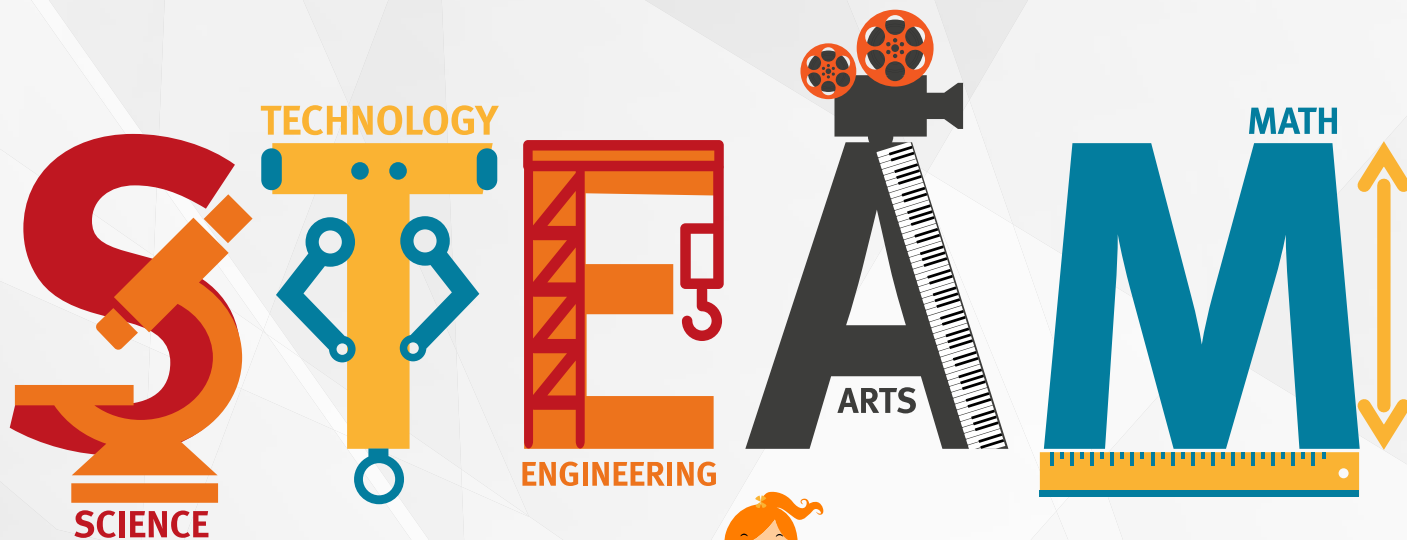
Repubblica Italiana



REGIONE LIGURIA



PROGETTO
SCUOLA DIGITALE LIGURIA



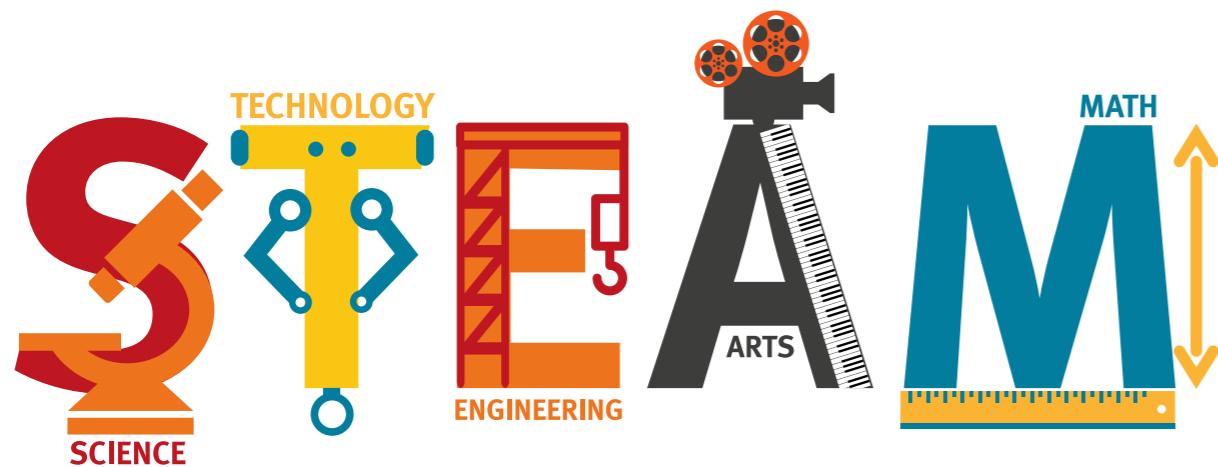
Gentilissimi,

le **competenze scientifiche e tecnologiche** sono ormai le competenze più richieste nel mondo del lavoro: la pluralità di professioni con il digitale porterà nell'immediato futuro a un aumento esponenziale della domanda da parte delle aziende, e tutti gli indicatori confermano che i soli maschi non saranno sufficienti a soddisfarla.

Nell'ambito delle attività specifiche di progetto, **Scuola Digitale Liguria** ha già avviato sul tema una serie di azioni a sostegno dell'avvicinamento anche delle ragazze alle discipline STEAM, *Science, Technology, Engineering, Mathematics and Arts*. **Aumentare le abilità** e costruire un **nuovo immaginario delle ragazze con le STEAM**: ecco, in poche parole, l'obiettivo del progetto in corso.

L'azione regionale si inquadra in un contesto coerente con gli obiettivi nazionali e internazionali, che individuano nell'avvicinamento delle ragazze alle STEAM l'aspetto prioritario su cui intervenire per renderle **protagoniste nella costruzione del loro futuro** con le adeguate competenze scientifiche e tecnologiche.

- Un'azione regionale
- Un kit pronto
- Un metodo originale
- Un percorso coinvolgente
- Un'evidenza nazionale



UN'AZIONE REGIONALE

Affiancare le scuole nello sviluppo delle abilità digitali e ridisegnare l'immaginario delle discipline STEAM,

ancora a matrice prevalentemente maschile, in un'ottica inclusiva che superi il divario di genere nel settore

VANTAGGI PER TUTTO IL TERRITORIO

PER I DOCENTI:

risorse e strumenti gratuiti per liberare e risvegliare il talento STEAM delle studentesse, con il supporto del progetto regionale

PER LE AZIENDE:

opportunità di inserire in organico un maggior numero di professioniste adeguatamente formate all'ICT

PER I CITTADINI:

potenziare le competenze digitali delle studentesse, cittadine del futuro e protagoniste della transizione digitale in atto

UN KIT PRONTO

DESTINATARI:

docenti e formatori, con coinvolgimento di tutte le studentesse e gli studenti del territorio a partire già dal primo ciclo

FRUIZIONE:

personalizzata in presenza, a distanza e in modalità mista dagli ambienti online del progetto regionale

RIUSO:

i materiali sono pubblicati con licenza Creative Commons CC BY-NC: libertà di condivisione e modifica con vincoli di attribuzione e uso non commerciale

STRUTTURA DEL KIT

3 STEP che si riassumono in:

- » Schede operative per sviluppare abilità e costruire immaginario in classe
- » Moduli di follow-up per valutare la nuova percezione delle STEAM
- » Evidenza e condivisione delle buone pratiche nell'Osservatorio regionale*

* o altra modalità di evidenza online in caso di riuso in altri contesti

STEP 1

Attività di warm-up per scaldare gli studenti con una riflessione sulle STEAM e le ragazze



Un video e un questionario in classe per concorrere alla costruzione dell'immaginario

Un'attività di follow-up guidata dal progetto per sondare la nuova percezione delle STEAM

STEP 2

Strumenti per la creazione di abilità e per supporto della costruzione dell'immaginario

» SCHEDE ATTIVITÀ per la conduzione di attività in classe finalizzate allo sviluppo di abilità specifiche

» OPPORTUNITÀ concrete per conoscere e "sperimentare" il mondo del lavoro ICT

» UN'ATTIVITÀ DI FOLLOW-UP GUIDATA dal progetto per sondare la nuova percezione delle STEAM

STEP 3

OSSERVATORIO



STEP 3

Buone pratiche quali patrimonio comune a disposizione di Istituti e aziende

Le evidenze pubblicate sul sito web di progetto, documentate nell'Osservatorio dei Progetti Innovativi* e rese visibili sulla Mappa Pubblica, possono far nascere nuove relazioni fra Istituti e proficue collaborazioni tra il mondo della Scuola e il mondo del Lavoro.

La consultazione da parte delle aziende delle attività documentate permette di individuare studentesse e studenti già adeguatamente orientati alle STEAM, con competenze di base da potenziare affinché diventino professionisti ICT.

* o altra modalità di evidenza online in caso di riuso in altri contesti



UN METODO ORIGINALE

Dare tempo e spazio alle ragazze per creare abilità e sviluppare un nuovo immaginario con le STEAM: ecco il "metodo **STEAM-UP**".

Le ragazze realizzano attività in piccoli gruppi omogenei per genere, in cui si sentano libere di sviluppare abitudine e familiarità con il linguaggio e i temi STEAM.



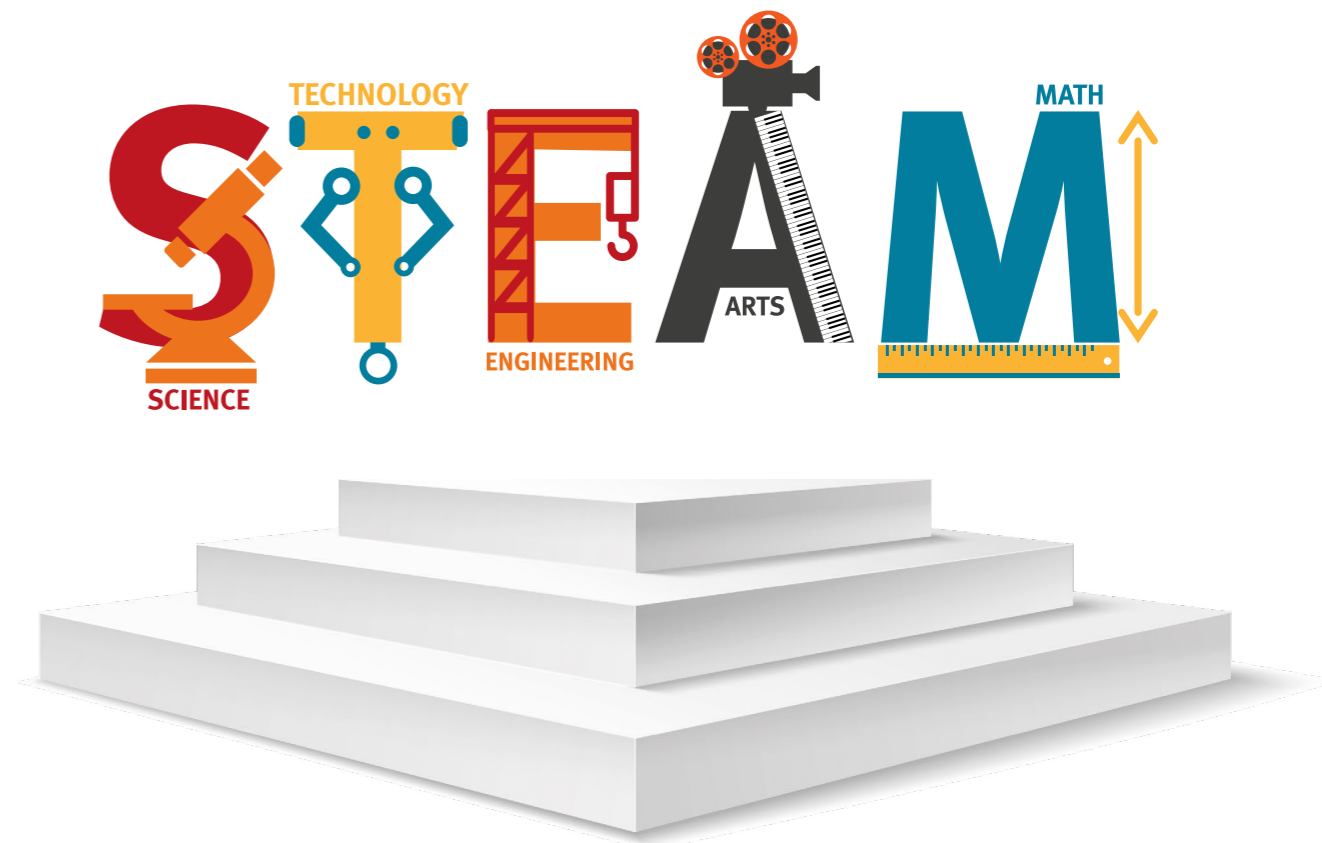
UN PERCORSO COINVOLGENTE

L'azione è stata avviata l'8 marzo 2021 con la collaborazione di esperti e testimonial dai mondi Scuola, Università e Associazioni. Il percorso "STEAM-UP alle ragazze" non si ferma: è costantemente integrato grazie a una sempre maggiore partecipazione di docenti e studenti che utilizzano gli strumenti del kit durante i workshop e i webinar.

UN'EVIDENZA NAZIONALE

L'azione "STEAM-UP alle ragazze" ha assunto una rilevanza significativa anche grazie alla menzione speciale della giuria al **1° Premio Nazionale per le Competenze Digitali** categoria "Digitale contro il divario di genere".

Motivazione: "L'iniziativa ridisegna l'immaginario delle STEAM per le studentesse e si contraddistingue per la cura agli aspetti di replicabilità, monitoraggio e valutazione".



SCUOLA DIGITALE LIGURIA



#SCUOLADIGITALELIGURIA

è un progetto che investe energie e risorse nella scuola ligure per realizzare un sistema educativo innovativo. Partito a ottobre 2016 e finanziato con fondi FSE, Scuola Digitale Liguria è promosso da Regione Liguria in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale e l'Università di Genova e affidato alla conduzione operativa di Liguria Digitale, società in house della Regione Liguria per lo sviluppo della strategia digitale ligure.





WWW.SCUOLADIGITALELIGURIA.IT