



“STEAM-UP” - LE STEAM PER LE RAGAZZE

Costruire immaginario e abilità

Lunedì 8 marzo 2020 - ore 14.30 - 17.30

AGENDA

14.30 Apertura lavori e saluti istituzionali

Paolo Piccini (Amministratore Unico di Liguria Digitale),
Ilaria Cavo (Regione Liguria - Ass. alle Politiche Giovanili, Scuola, Formazione, Università)
Ettore Acerra (USR Liguria - Direttore Generale)

15.00 Premessa e contesto

Alice Barbieri (Regione Liguria - Referente progetti di Orientamento)
Monica Cavallini (Liguria Digitale – PM Progetto Scuola Digitale Liguria)



15.15 Le STEAM alle ragazze: opportunità e abilità

Paola Girdinio (Università di Genova e presidente Start 4.0) - "STEAM e ragazze: un immaginario reale"
Sara Riscazzi (Associazione StepNet) - "Alto potenziale femminile e STEAM"
Gloria Rossi (Ufficio Scolastico Regionale Liguria) - "L'istruzione STEAM in dimensione europea"

15.50 L'azione regionale a disposizione delle scuole

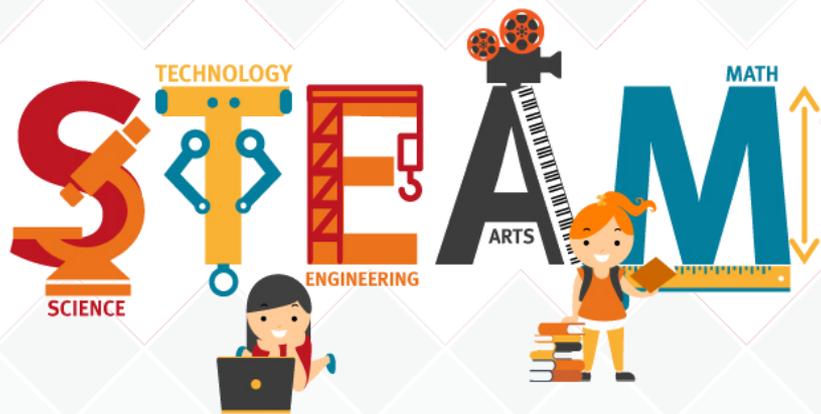
Opportunità concrete dal Progetto Scuola Digitale Liguria **Monica Cavallini**
Le proposte di Orientamenti e #Progettiamocilfuturo **Alice Barbieri e Barbara Falcomer** (Valore D - Direttrice Generale)

Buone pratiche dai docenti della Community ligure

Introduzione a cura di **Angela Maria Sugliano** (Associazione EPICT Italia)
Patrizia La Rocca (I.C. ISA 1) - **Federica Brigandì** (I.C. San Francesco Da Paola) -
Gloria Drei (IIS Natta De Ambrosis) - **Elisabetta Molinaro** (IISS Ferraris-Pancaldo) -
Ester Magnoni (Formatrice CISITA Formazione)

17.00 Interventi e prossimi passi





APERTURA LAVORI E SALUTI ISTITUZIONALI

Paolo Piccini - *Amministratore Unico Liguria Digitale*

Ilaria Cavo - *Assessore regionale alle Politiche Giovanili,
Scuola, Formazione, Università*

Ettore Acerra - *Direttore Generale USR Liguria*



Liguria
Digitale



Il progetto regionale Scuola Digitale Liguria

Non per la scuola, ma con la scuola

Monica Cavallini

*(PM - Progetto Scuola Digitale Liguria,
Liguria Digitale)*





DIGITAL TEAM

>370

interventi



Unione europea
Fondazione europea



Repubblica Italiana



REGIONE LIGURIA



OSSERVATORIO

3319

progetti

Tutti i numeri

SCUOLA DIGITALE LIGURIA



RISORSE
SUL SITO



COMMUNITY

3590

iscritti



ALTERNANZA
SCUOLA-LAVORO

180
studenti

>100

tutorial



GRUPPO
FACEBOOK

>730

Iscritti



WORKSHOP

50

incontri

1740

partecipanti



PREMESSA E CONTESTO

Alice Barbieri - *Referente progetti di Orientamento,
Regione Liguria*

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

Perché siamo qui... iniziamo un percorso



L'AZIONE REGIONALE

Incontri, richieste ed evidenze

- Nella community di SDL
- Nella sinergia con Orientamenti e #Progettiamocilfuturo
- Nelle collaborazioni esterne di progetto mediante gruppi di lavoro con stakeholder del territorio, della scuola e dell'impresa

STEAM PER LE RAGAZZE

Competenze necessarie per opportunità concrete per il lavoro e accelerazione di carriera

Dati e grafici: dal contesto nazionale e europeo alla specificità regionale, punti di forza e debolezza

IL FOCUS DELL'INCONTRO

Per costruire un immaginario accattivante per le STEAM alle ragazze

- I partecipanti di oggi
- Interventi di stakeholder
- Strumenti operativi "Kit" da Scuola Digitale Liguria e OM #Progettiamocilfuturo
- Le formule dei docenti per affrontare questa sfida
- Prossimi passi → workshop

I numeri di genere nel mondo dell'istruzione e ICT : il contesto europeo e nazionale

Agenda 2030 > 17 obiettivi per lo sviluppo sostenibile



4. QUALITY EDUCATIONS

“Fornire un’educazione di qualità, equa e inclusiva, promuovere opportunità di apprendimento permanente per tutti”



5. GENDER EQUALITY

“Raggiungere l’uguaglianza di genere e l’autodeterminazione di tutte le donne e ragazze”



L'Italia nei monitoraggi ICILS 2020 (*International Computer and Information Literacy Study*) della Commissione Europea - [Education and Training Monitor 2020](#)

Monitoraggio ICILS 2020 (dati riferiti al 2018) sul settore istruzione e formazione

All'indagine relativa all'alfabetizzazione informatica degli studenti «*l'Italia ha partecipato ma i risultati non sono comparabili con quelli degli altri stati membri e non sono stati presi in considerazione*».

DESI 2020 (*Digital Economy and Society Index*) - [Digital Economy and Society Index 2020](#)

Monitoraggio DESI 2020 (dati riferiti 2019), *indice dell'economia e della società digitale che traccia l'evoluzione degli Stati membri dell'UE nella competitività digitale > 25° posto su 28 Stati Membri*



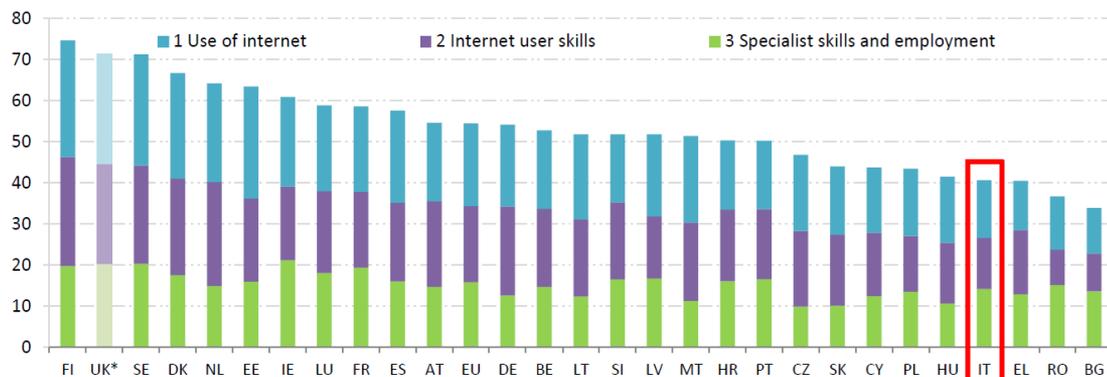
I numeri di genere > Quadro di valutazione WiD 2020 (Europa e Italia)



Women in Digital Scoreboard 2020

Italy

Rank: 25, score 40.7 (EU: 54.5)



Divario di genere che determina minore probabilità di partecipare all'economia digitale, sia attraverso l'uso di Internet, le competenze ICT o l'occupazione

Fonte: European Commission: media UE 2019 Eurostat
Women in Digital Scoreboard 2020

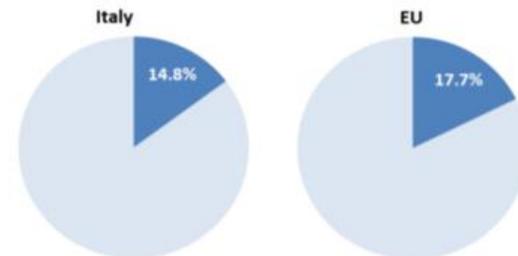
Women in Digital Index
 Score (0-100)

40.7

25

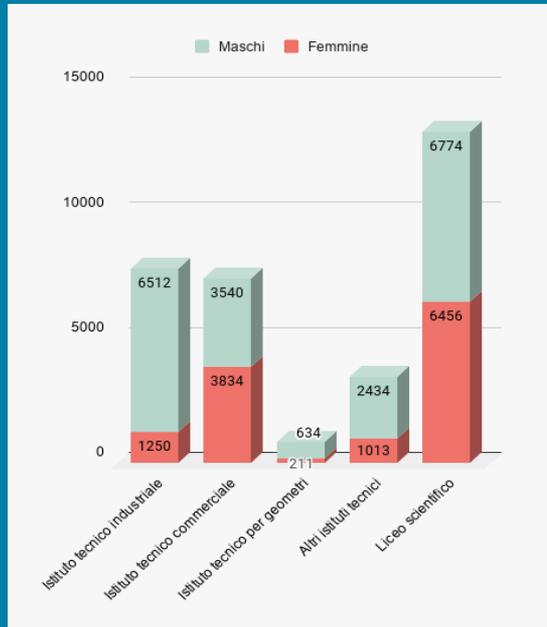
54.5

Female ICT specialists (% of total)



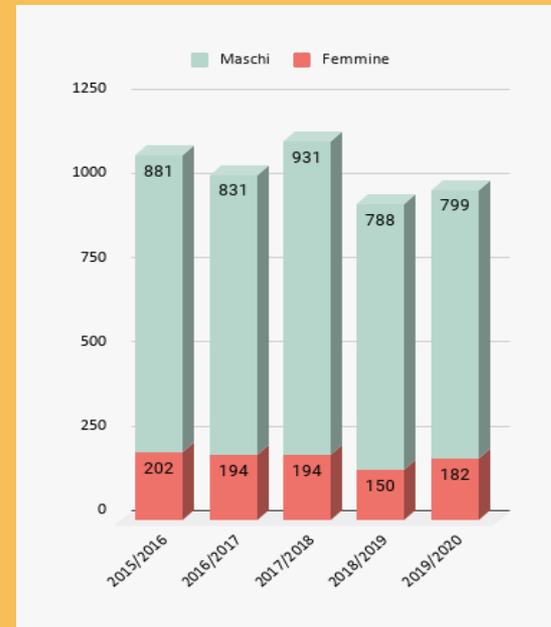
I numeri di genere > Istruzione e leFP in LIGURIA

Iscrizioni agli Istituti Tecnici e ai Licei Scientifici in Liguria nel 2019



Fonte: ISTAT

Iscrizioni agli leFP ai corsi di operatore: dei sistemi e dei servizi logistici, elettronico, meccanico



Fonte: Regione Liguria

I numeri di genere > ITS e UNIVERSITÀ in Liguria

Percentuale iscritti per genere agli ITS in Liguria dal 2017 al 2020



Fonte: ITS-ICT Accademia Digitale

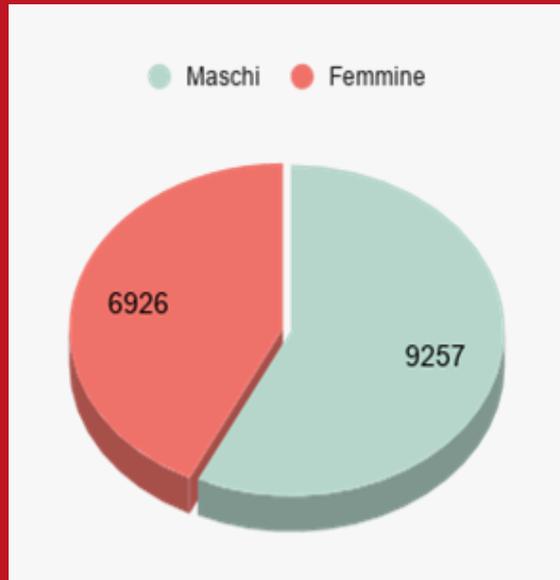
Laureati triennali in corsi di laurea STEAM in Italia e in Liguria nel 2019



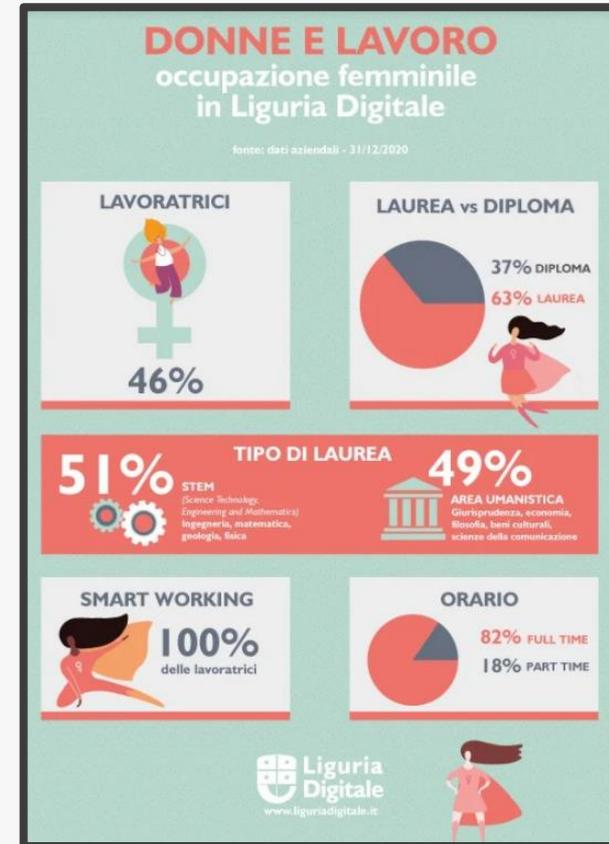
Fonte: Almalaurea

I numeri di genere > aziende ICT in Liguria (2017) - focus Liguria Digitale al 2020

Ambiti di occupazione in Liguria: informatica, programmazione, telecomunicazioni, ricerca, collaudi, analisi tecniche, elaborazione dati

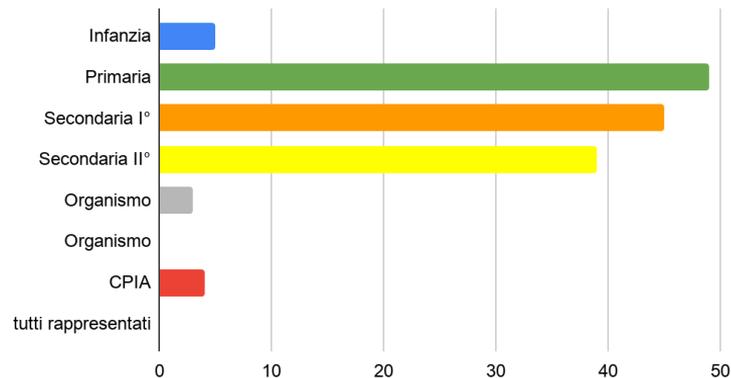


Fonte: Centro Studi Confindustria Genova (ISTAT)



I partecipanti di oggi: l'esperienza da cui partire

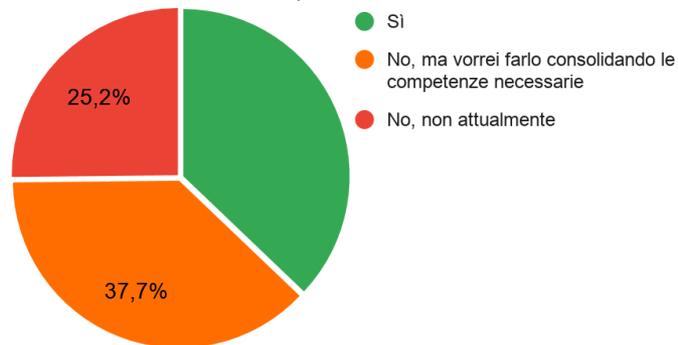
Ordine scuola



Nel tuo istituto si propongono attività di orientamento alle "STEAM per le ragazze"?



Nelle tue classi svolgi attività STEAM (per tutti gli studenti e studentesse)?



Fai qualcosa per stimolare/motivare la partecipazione delle ragazze alle tue attività STEAM?



Video

Camilla Bajano
Pilota di drone e videomaker



Caterina
Informatica provetta



Matilde
Astronauta o fisica delle particelle



Alessandra Raffaele
Presidente
Associazione Polaris



Giada
Biologa marina



Laura Crispini
Professore ordinario Unige





LE STEAM ALLE RAGAZZE: OPPORTUNITÀ E ABILITÀ

Orientare le ragazze alle STEAM: opportunità e abilità

**Orientamento alle STEAM:
opportunità di lavoro e accelerazione di carriera;
costruzione di un immaginario affascinante e
creazione di abilità**

Spunti concreti.....



RELATRICI

- **Paola Girdinio** (*Docente di elettrotecnica, già preside facoltà di ingegneria, oggi presidente associazione start 4.0*) **"STEAM e ragazze: un immaginario reale"**
- **Sara Riscazzi** (*Docente secondaria I grado sperimentazione Montessori "Ilaria Alpi" di Milano e referente scuole Associazione StepNet*) **"Alto potenziale femminile e STEAM"**
- **Gloria Rossi** (*Docente in servizioUSR, referente del Programma Erasmus*) **"L'istruzione STEAM in dimensione europea"**



L'AZIONE REGIONALE A DISPOSIZIONE DELLE SCUOLE

Orientamenti e #Progettiamocilfuturo

Progetto Scuola Digitale Liguria

L'azione regionale a disposizione delle scuole

Le proposte di **Orientamenti e Progettiamocilfuturo**: far sperimentare alle ragazze (e non solo) le proprie abilità per contrastare gli stereotipi e aprire nuovi orizzonti grazie all'incontro con testimonial

Opportunità concrete dal **Progetto Scuola Digitale Liguria**: kit per le scuole per promuovere le **STEAM** alle ragazze (e non solo)



RELATRICI

- **Alice Barbieri** (*Referente progetti di Orientamento, Regione Liguria*) e la partnership con Valore D **Barbara Falcomer** (*Direttrice Generale*)
- **Monica Cavallini** (*PM Progetto Scuola Digitale Liguria, Liguria Digitale*)

Orientare le ragazze alle STEAM: il Kit per le scuole

Da Scuola Digitale Liguria...



Questionario da usare in classe per attivare e rilevare l'interesse alle materie STEAM e stimolare una riflessione sull'opzione STEAM per le ragazze e il loro futuro



Archivio di risorse digitali autentiche e messe a disposizione dagli stakeholder del Progetto: report, articoli, video, testimonianze, tutte a disposizione delle scuole e raccolte sul sito di Scuola Digitale Liguria



Video "STEAM-UP" è l'ora di scegliere! (versione estesa)



Una bacheca sempre aperta per raccogliere idee e proposte operative per affrontare la sfida della scuola nella società

... e in collaborazione con Liguria Digitale



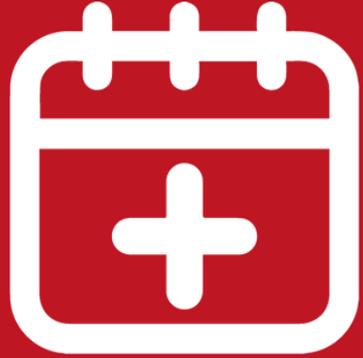
PCTO per gli studenti



Visite guidate in sede



Attività mirate con esperti



SAVE THE DATE!

Appuntamento il pomeriggio del

15/04/2021

al workshop operativo!

Una bacheca sempre aperta per raccogliere idee e proposte operative per affrontare la sfida della scuola nella società:

https://padlet.com/scuoladigitale_liguria/STEAM_UP

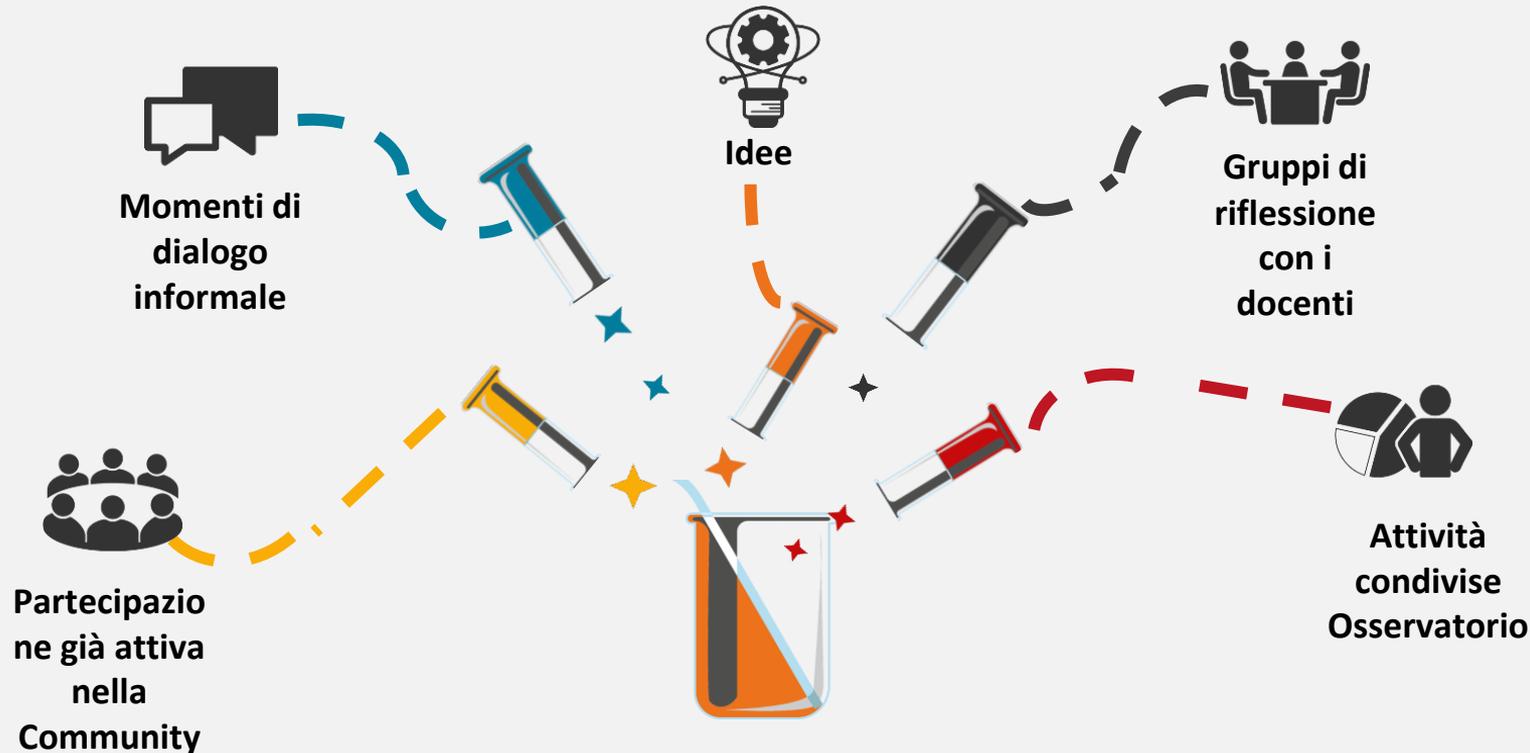




BUONE PRATICHE DAI DOCENTI DELLA COMMUNITY LIGURE

Introduzione a cura di
Angela Maria Sugliano - *Associazione EPICT Italia*

La formula per attivare la reazione positiva delle ragazze alle discipline STEAM



Spunti concreti da portare a scuola e rendere le discipline STEAM un'opzione naturale per tutti: per le ragazze in particolare!
...perché il futuro, sempre più tecnologico, abbia l'impronta degli uomini e delle donne!

Buone pratiche dalle docenti della Community ligure

Intervengono i docenti della Liguria con proposte valide dalla scuola primaria alle superiori



RELATRICI

- **Patrizia La Rocca** (*Liceo Mazzini*)
- **Federica Brigandì** (*I.C. San Francesco Da Paola*)
- **Elisabetta Molinaro** (*IISS Ferraris-Pancaldo*)
- **Gloria Drei** (*IIS Natta De Ambrosis*)
- **Ester Magnoni** (*CISITA Formazione - I.C. ISA 5*)

Roadmap: dalle buone pratiche a traguardare la sfida con il Progetto Scuola Digitale Liguria

Le buone pratiche a scuola: i docenti in prima linea

- ❑ **VERTICALITÀ DELLA FORMAZIONE:**
sviluppare abilità dall'infanzia alle superiori
- ❑ **LE STEAM IN TUTTE LE DISCIPLINE:** promuovere
il pensiero logico (il pensiero computazionale)
per favorire il metodo di studio
- ❑ **TEMPI, SPAZI, INCONTRI DEDICATI:**
per rendere protagoniste le ragazze e dar modo
di confrontarsi e costruire insieme (anche ai
ragazzi) il nuovo immaginario



La sfida della Scuola nella Società: insieme Scuola & Stakeholder

RIMODELLARE LE SCUOLE TECNICHE:

Abbandonare le metafore, il linguaggio, il “look” maschile:
interrogarsi, dialogare per cambiare -

Che si sparga la voce che c'è attenzione per le ragazze

UN NUOVO IMMAGINARIO:

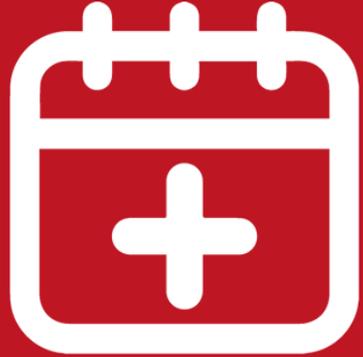
nuovi modi per raccontare cosa è la tecnologia
oggi che non è “cacciaviti e sudore”, ma
*creatività, progetto, ideazione, impegno a
trovare soluzioni, estetica, efficienza,...*

ATTIVITÀ INANELLATE & OPEN DAY:

le ragazze *testimonial* ai gradi di scuola
inferiori del fascino della tecnologia.



PROSSIMI PASSI



SAVE THE DATE!

Appuntamento il pomeriggio del

15/04/2021

al workshop operativo!

Una bacheca sempre aperta per raccogliere idee e proposte operative per affrontare la sfida della scuola nella società:

https://padlet.com/scuoladigitale_liguria/STEAM_UP



Partecipare
al
Sondaggio



wooclap.com/STEAMUP





Unione europea
Fondo sociale europeo



Repubblica Italiana



REGIONE LIGURIA



SCUOLA DIGITALE LIGURIA



CONTATTI



scuoladigitaleliguria.it



scuoladigitale@regione.liguria.it

digitalteam@regione.liguria.it



Gruppo e pagina “Progetto Scuola Digitale Liguria”



Canale “Progetto Scuola Digitale Liguria”