



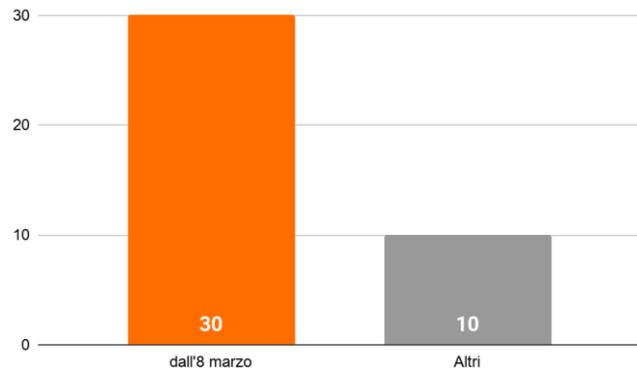
“STEAM-UP” - LE STEAM PER LE RAGAZZE

WORKSHOP OPERATIVO

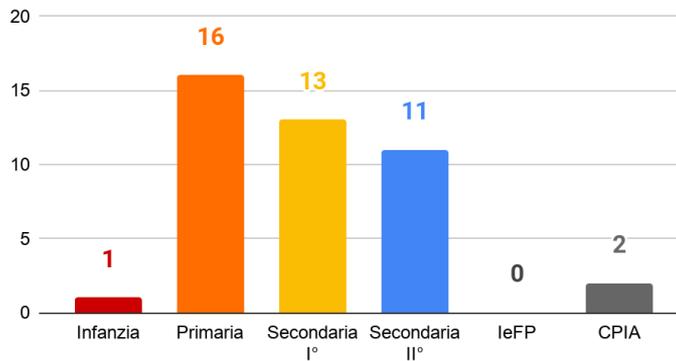
GIOVEDÌ 15 Aprile 2021 - ore 17 - 18.30

I partecipanti di oggi.. note per interagire su Webex

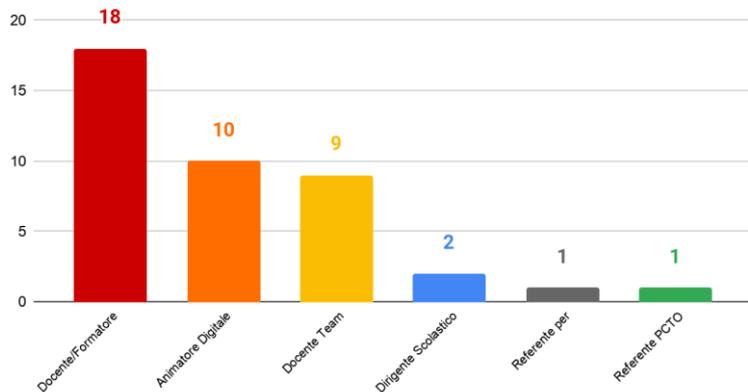
I partecipanti



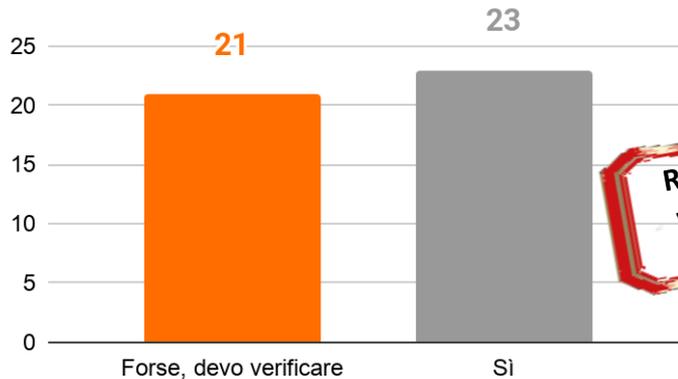
Ordine scuola



Ruolo



Uso strumenti del kit



Rivedremo alla fine del workshop se qualcosa è cambiato...

Recap! dal precedente incontro..



SCUOLA DIGITALE LIGURIA

Steam - up

le STEAM per le ragazze

08 marzo 2021

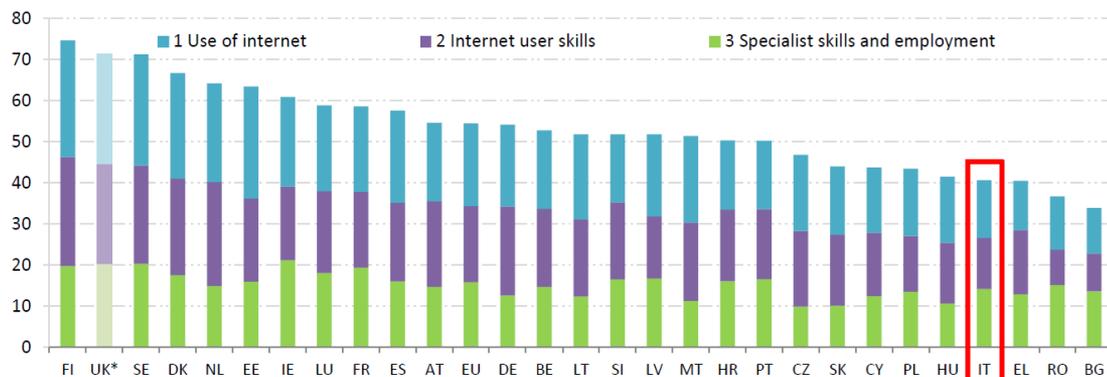
I numeri di genere > Quadro di valutazione WiD 2020 (Europa e Italia)



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

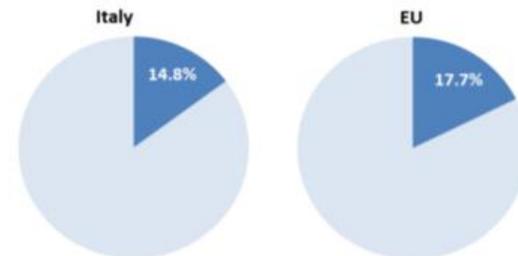
Women in Digital Index
 Score (0-100)

40.7

25

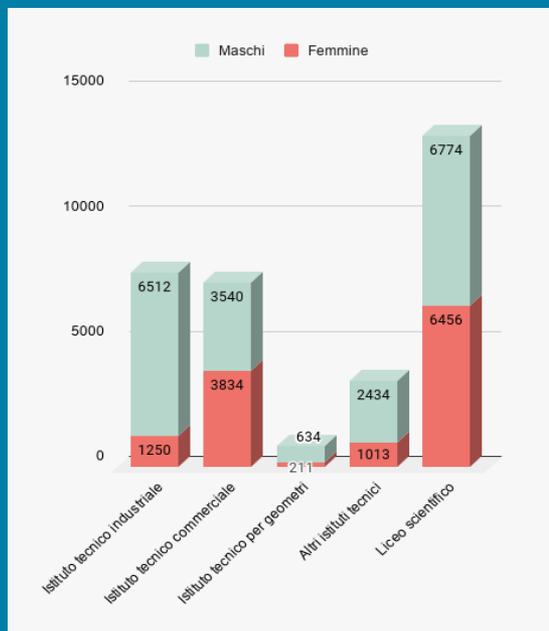
54.5

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



Il Kit per le scuole!

Attività con l'accompagnamento
del progetto

Presentazione degli elementi del kit e delle attività correlate



Video “STEAM-UP
è l’ora di scegliere!”



Questionario
da usare in classe



Schede attività
“Avvicinare le ragazze alle Steam”



Archivio di risorse digitali



Collaborazione con
#Progettiamocilfuturo



PCTO
per gli studenti



Visite guidate
in Liguria Digitale



Seminari
con esperti

ANTEPRIMA: le risorse sul sito di progetto



Strumenti e risorse per i docenti e formatori della Community del Progetto Scuola Digitale Liguria

OBBIETTIVO. Grazie alla conferma del bisogno emerso durante l'evento dell'8 marzo, Scuola Digitale Liguria mette a disposizione dei docenti e formatori risorse al fine di **facilitare l'avvicinamento alle STEAM** e più specificamente **delle ragazze** alle STEAM nella Scuola ligure sul modello dell'attività di ricerca-azione.

PROCESSO. Le attività proposte ai partecipanti della ricerca-azione avranno anche un **accompagnamento all'uso delle risorse** proposte e un follow-up finale delle attività per definire buone pratiche riusabili a beneficio di tutta la Community a valle di un monitoraggio e validazione da parte dei docenti che avranno realizzato le attività. Il progetto garantirà supporto e raccordo fra le attività che verranno svolte per dare visibilità e valore ai risultati complessivi che saranno documentati nell'Osservatorio regionale dei progetti innovativi ai fini di poter essere beneficiari di vantaggi e opportunità future.

RICHIEDI IL KIT E PARTECIPA ALLE ATTIVITÀ



QUESTIONARIO "STEAM-UP"

Per attivare e rilevare l'interesse e stimolare una riflessione sull'opzione STEAM per bambine e ragazze e il loro futuro. Il questionario, personalizzato su due target, facilita il docente nella guida degli studenti a una auto-riflessione per attivare confronto o per altre attività specifiche.

Target: Secondaria di I e II grado

Target: Scuola primaria

Anteprima scheda attività



VIDEO "STEAM-UP, È L'ORA DI SCEGLIERE?"

Una raccolta di pensieri e sogni di studentesse appassionate di STEAM e di donne che hanno fatto di scienza e tecnologia le proprie professioni, per la costruzione di un nuovo immaginario per le bambine e le ragazze con le discipline STEAM.

Target: Secondaria di I e II grado

Target: Scuola primaria

Anteprima scheda attività



SCHEDE ATTIVITÀ

Altri spunti operativi per attivare una reazione positiva delle ragazze alle discipline STEAM: spunti su come usare l'archivio di risorse, progettare un nuovo look per gli Istituti tecnici e realizzare attività verticali con le ragazze protagoniste.

Target: Secondaria di I e II grado

Target: Scuola primaria

Anteprima schede attività

Per richiedere il kit di Scuola Digitale Liguria compila il modulo dedicato

CONSULTA L'ARCHIVIO DI RISORSE DISPONIBILI



Vai all'archivio di risorse

Raccolta di risorse digitali - in continuo aggiornamento - suggerite dai docenti della Community di Scuola Digitale Liguria e dagli stakeholder del Progetto. Report, articoli, video, testimonianze, pratiche didattiche, tutte a disposizione delle scuole e consultabili direttamente alla pagina dedicata.

Target consigliato: tutti gli ordini di scuola

ATTIVITÀ CORRELATE ALLA PROPOSTA DI PROGETTO

Collaborazione con i progettiamocifuturo. Fin dalla sua nascita il progetto di orientamento iProgettiamocifuturo è stato pensato per coniugarsi con il programma e gli argomenti trattati nelle diverse materie, lavorando in un'ottica di *lifelong learning*: un orientamento efficace si serve di una progettazione completa, per aiutare i giovani ad avere una maggiore consapevolezza e poter scegliere il proprio futuro.

Gap salariale | Ragazze in azienda | Scardinare gli stereotipi | Testimonial in classe

Seminari con esperti. A rinforzo delle attività di avvicinamento alle STEAM svolte dai docenti in classe o a distanza, per chi partecipa alle attività sono a disposizione esperti di Liguria Digitale e professionisti che tratteranno temi legati alle discipline scientifiche e tecnologiche con un particolare riferimento alle ragazze.

Target consigliato: secondaria di I e II grado

Attività di PCTO. Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento (ex alternanza scuola-lavoro) - in presenza e a distanza - in Liguria Digitale, che ha la conduzione operativa del Progetto Scuola Digitale Liguria, e presso stakeholder, con l'obiettivo di potenziare e affinare le conoscenze tecnologiche dei futuri cittadini digitali.

Target: secondaria di II grado

Visite guidate in Liguria Digitale. Per conoscere gli ambienti di un'azienda ICT altamente innovativa, per toccare con mano e dare concretezza all'immaginario su temi fondamentali per la sfida della trasformazione digitale. Sarà possibile visitare - anche virtualmente - le stanze del SOC (Security Operation Center) e NOC (Network Operation Center), aree di controllo unificate per il monitoraggio e il miglioramento continuo della sicurezza; il Data Center ASL, e Enti di Regione Liguria; gli spazi di gestione ed elaborazione dei Big Data.

Target consigliato: secondaria di I e II grado

La proposta in step per usare il kit e avvicinare le STEAM alle ragazze: un'attività di Ricerca-Azione



Video

Camilla Bajano
Pilota di drone e videomaker



Caterina
Informatica provetta



STEAM UP!
È L'ORA DI SCEGLIERE



Giada
Biologa marina



Matilde
Astronauta o fisica delle particelle



Alessandra Raffaele
Presidente
Associazione Polaris



Laura Crispini
Professore ordinario Unige





Le schede attività



Presentazione degli elementi del kit e delle attività correlate



Video “STEAM-UP
è l’ora di scegliere!”



Questionario
da usare in classe



Schede attività
“Avvicinare le ragazze alle Steam”



Archivio di risorse digitali



Collaborazione con
#Progettiamocilfuturo



PCTO
per gli studenti



Visite guidate
in Liguria Digitale



Seminari
con esperti



Video “STEAM-UP” è l’ora di scegliere!

Target consigliato:

- *Primaria*
- *Secondaria I e II grado*

Durata stimata dell’attività

- *1 ora*

Disponibilità utilizzo:

- *Estesa: su richiesta*
- *Ridotta: pubblica*

Una raccolta di pensieri e sogni di studentesse appassionate di STEAM e di donne che hanno fatto di scienza e tecnologia la propria professione, per la costruzione di un nuovo immaginario per le bambine e le ragazze con le discipline STEAM. Realizzato da Liguria Digitale

- ✓ Video disponibile in due versioni:
 - Estesa (13 min)
 - Ridotta (4 min)

ANTEPRIMA:

- [Scheda attività video primaria](#)
- [Scheda attività video secondaria I° e II° grado](#)



Questionario

Target consigliato:

- *Primaria*
- *Secondaria I e II grado*

Durata stimata:

- *2 ore*

Disponibilità utilizzo:

- *Su richiesta*

Per attivare e rilevare l'interesse e stimolare una riflessione sull'opzione STEAM per bambine e ragazze e il loro futuro. Il questionario, personalizzato su due target, facilita il docente nella guida degli studenti a una auto-riflessione per attivare confronto o per altre attività specifiche.

- ✓ Costruito e validato con gruppo di docenti e DS
- ✓ Scheda con spunti per la lettura e riflessione sui dati

ANTEPRIMA:

- [Scheda attività questionario primaria](#)
- [Scheda attività questionario secondaria I° e II° grado](#)



Schede attività

“Avvicinare le ragazze alle STEAM”

Target consigliato:

- *Secondaria I e II grado*

Durata stimata:

- *2 incontri da 2 ore*

Disponibilità utilizzo:

- *su richiesta*

Altri spunti operativi per attivare una reazione positiva delle ragazze alle discipline STEAM anche emersi dall'evento del 8 marzo scorso

- ✓ Spunti su come usare l'archivio di risorse
- ✓ Spunti su come progettare un nuovo look per gli istituti tecnici
- ✓ Spunti per attività verticali

ANTEPRIMA:

- [Scheda attività: archivio risorse](#)
- [Scheda attività: look istituti tecnici](#)
- [Scheda attività: ragazze protagoniste](#)



Collaborazione con #Progettiamocilfuturo

Target consigliato:

- *Secondaria I e II grado*

Durata stimata:

- *Da 1 a 2 ore a scheda*

Disponibilità utilizzo:

- *su richiesta*

#progettiamocilfuturo vuole coniugarsi con gli argomenti trattati nelle diverse materie, lavorando in un'ottica di lifelong learning. Offre strumenti di progettazione affinché i docenti possano aiutare i giovani ad avere una maggiore consapevolezza e poter scegliere il proprio futuro.

Tutte le attività proposte possono essere oggi realizzate anche in modalità "a distanza":

- ✓ Gap salariale
- ✓ Ragazzi in azienda
- ✓ Scardinare gli stereotipi
- ✓ Testimonial in classe



Sondaggio e interventi



SONDAGGIO!

- Sei disponibile a partire con le attività?
- Quali strumenti vorresti utilizzare per l'attività?

COME PARTECIPARE - link in chat:

wooclap.com/1504STEAMUP



Le STEAM nell'Osservatorio regionale

**Realizzare,
validare e documentare**



I progetti STEAM per le ragazze: dati dall'Osservatorio



Nell'Osservatorio abbiamo già progetti inseriti come specifici "STEAM per le ragazze"



PROGETTO
SCUOLA DIGITALE LIGURIA

Seguici su:    

digita il testo da cercare



Progetto



Osservatorio e Mappa



Community



Scuola a distanza



Digital Team



News



Eventi

La Pozza Magica
I.C. SANREMO CENTRO PONENTE

Cosmonaute
I.C. VENTIMIGLIA N° 1 "G. BIANCHERI"

I mezzi di pagamento " Te la farò pagare"
Is.For.Coop

3358

Le donne della NASA
I.C. VENTIMIGLIA N° 1 "G. BIANCHERI"

G Suite for Education: formiamoci e partiamo?
I.C. VENTIMIGLIA N° 1 "G. BIANCHERI"

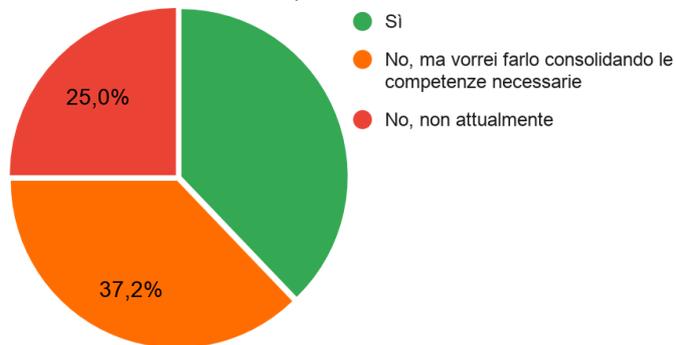
STEAM Donne: tra sogni e passioni
I.C. VENTIMIGLIA N° 1 "G. BIANCHERI"

40

I partecipanti dell'8: il quadro da cui partire

Nei grafici gli spicchi rossi/arancioni testimoniano l'esigenza di stimoli per realizzare attività STEAM per le ragazze

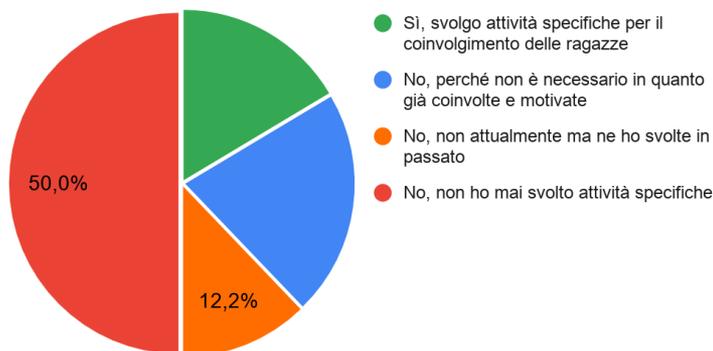
Nelle tue classi svolgi attività STEAM (per tutti gli studenti e studentesse)?



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



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



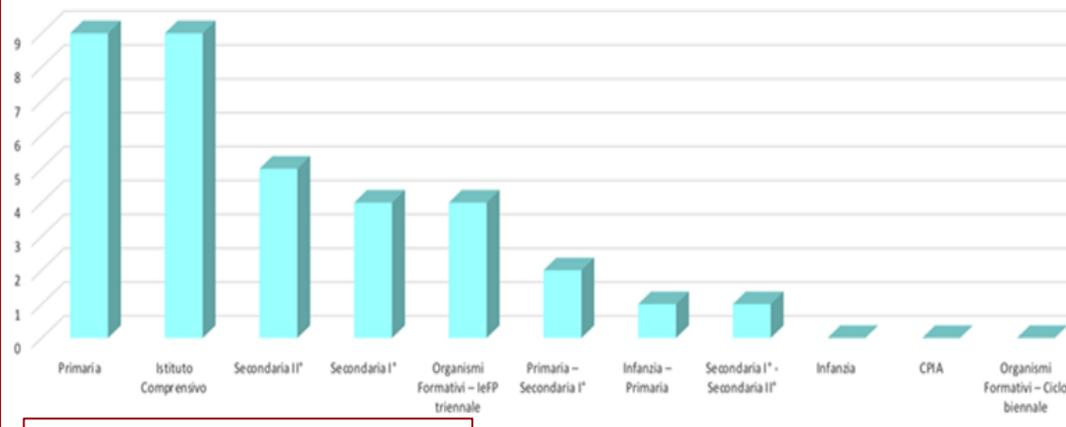


I progetti STEAM per le ragazze: dati dall'Osservatorio



Nell'Osservatorio abbiamo già progetti inseriti come specifici “STEAM per le ragazze” che testimoniano l’innovatività delle attività che hanno come focus questo tema.

Ordine di Scuola

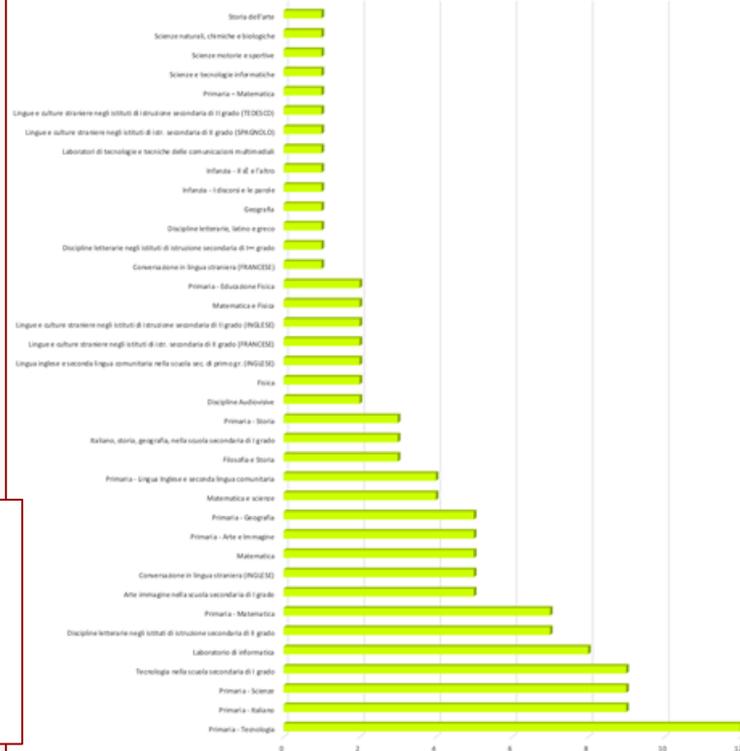


VERTICALITÀ

MULTIDISCIPLINARIETÀ

- TECNOLOGIA
- ITALIANO
- SCIENZE

Discipline

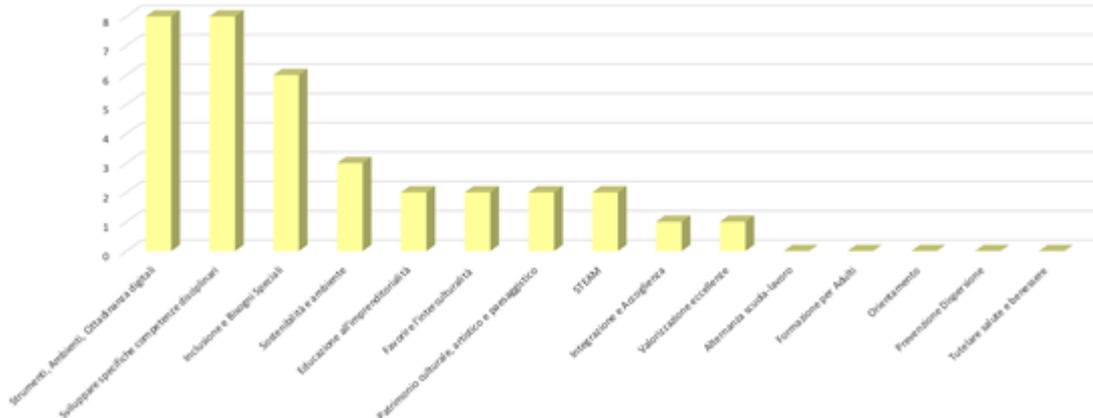




I progetti STEAM per le ragazze: dati dall'Osservatorio



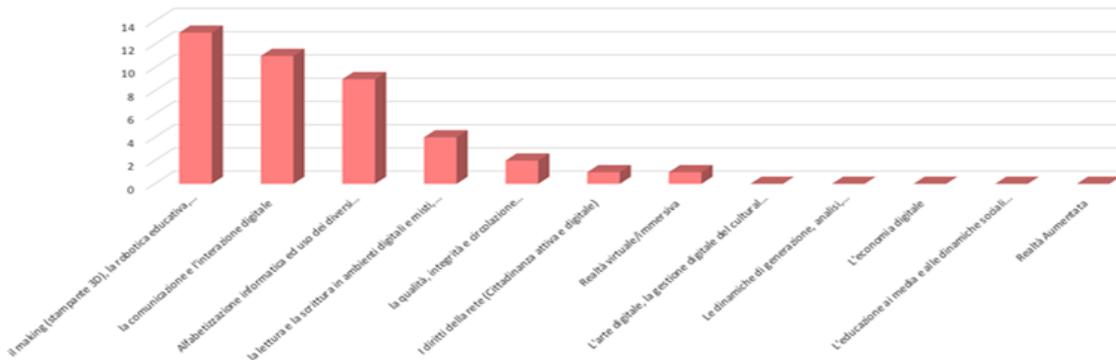
Tema Prevalente



TEMA PREVALENTE

- STRUMENTI, AMBIENTI, CITTADINANZA DIGITALE
- SPECIFICHE COMPETENZE DISCIPLINARI
- INCLUSIONE E BISOGNI SPECIALI
- SOSTENIBILITÀ E AMBIENTE

[Scenari Innovativi] Agli studenti È proposto un percorso su



SCENARI INNOVATIVI

- IL MAKING, ROBOTICA EDUCATIVA
- LA COMUNICAZIONE E L'INTERAZIONE DIGITALE
- ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA



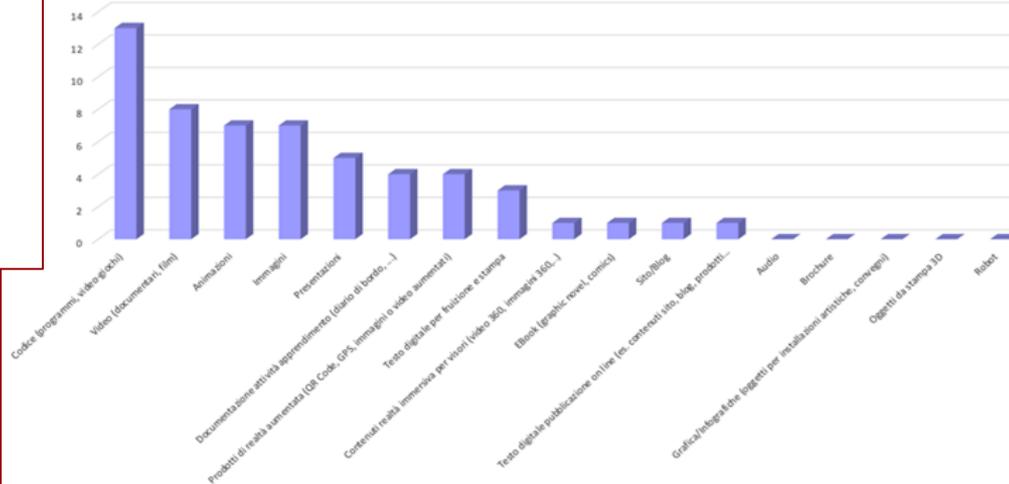
I progetti STEAM per le ragazze: dati dall'Osservatorio



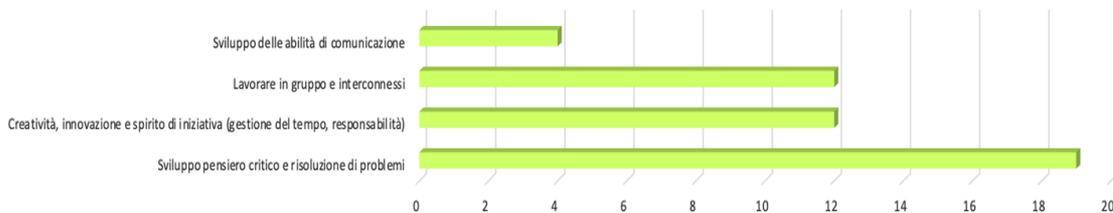
PRODOTTI REALIZZATI

- CODICE
- VIDEO
- ANIMAZIONI
- IMMAGINI

[Prodotti Realizzati dagli Studenti] Il progetto ha prodotto

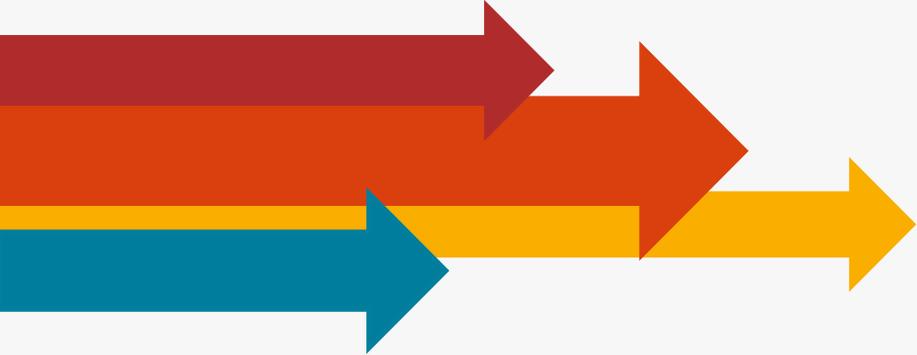


[Competenze trasversali] Obiettivo prevalente nel progetto



COMPETENZE TRASVERSALI

- SVILUPPARE PENSIERO CRITICO E RISOLUZIONE DI PROBLEMI



Prossimi passi & Tempi del percorso...

- Invio ai presenti Follow-up con modulo richiesta kit e partecipazione alle attività
- Apertura di un ambiente Classroom per gestire le attività insieme



Lasciate i dati se non vi siete iscritti e richiedete l'attestato!

GRAZIE, A PRESTO!



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”



Pagina “Progetto Scuola Digitale Liguria”