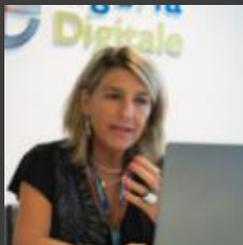


STEAM-UP

Costruire immaginario e abilità per le ragazze

La roadmap e gli strumenti del Progetto Scuola Digitale Liguria

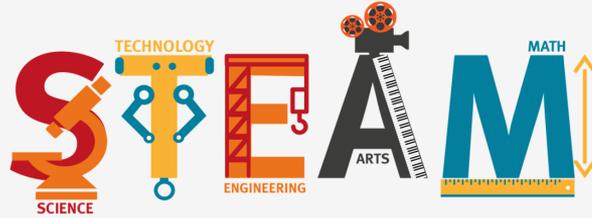


Monica Cavallini
*Project Manager
Progetto Scuola Digitale Liguria
(Liguria Digitale)*



Angela Maria Sugliano
*Consulente metodologico didattico
Associazione EPICT Italia*

Costruire immaginario e abilità per le ragazze per l'avvicinamento alle STEAM



Nell'ambito del Progetto Scuola Digitale Liguria, la Regione ha messo in campo una serie di azioni sinergiche e concrete con un **percorso di accompagnamento per rafforzare l'orientamento e dell'avvicinamento delle ragazze alle STEAM**, avvalendosi dell'opportunità di aver già in atto un progetto che affronta i temi del digitale a scuola

3,5 milioni di euro di Fondi Europei FESR e FSE - Competenza regionale

Supporto alla scuola ligure (ISA E IeFP) attraverso una **Community identitaria** di docenti, formatori e dirigenti che beneficiano di strumenti, opportunità e servizi per **realizzare, far emergere e condividere esperienze innovative con le tecnologie digitali**. Regione Liguria attua un costante monitoraggio per **individuare e superare le criticità, valorizzare le eccellenze nell'ottica dello sviluppo del territorio** collaborando con gli Stakeholder di riferimento

2016/2017

Realizzazione strumenti informatici
Osservatorio dei Progetti Innovativi e Mappa Pubblica

2018/2019

Evoluzione tecnologica piattaforma Osservatorio,
Community, workshop tematici, servizi del Digital Team

2020/2022

Consolidamento identità community, supporto alle scuole nella DaD e DDI,
raccolta criticità emerse collaborazione con stakeholders del territorio e nazionali



Il Progetto per la Community dei docenti liguri

OSSERVATORIO E MAPPA

Un patrimonio regionale che documenta l'innovazione della regione e permette di rilevare buone pratiche e criticità



EVENTI / WORKSHOP

Fare rete e scambiarsi esperienze: convegni e workshop in presenza e a distanza, laboratori su STEAM, AI, droni,...



DIGITAL TEAM

Un team di esperti per supportare la scuola ligure su problematiche legate alla tecnologia, alla connettività, alla sicurezza,...



COMUNICAZIONE

Un contatto multicanale sempre aperto attraverso vie istituzionali e social



STEAM e Scuola Digitale Liguria: un bisogno conclamato

Nelle STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*) le donne rappresentano una minoranza.

RISVOLTO PSICOLOGICO

Negazione di poter soddisfare un legittimo bisogno di auto-realizzazione



RISVOLTO ECONOMICO E SOCIALE



Nel prossimo futuro lavorativo i soli uomini non saranno più sufficienti

L'avvicinamento delle ragazze alle STEAM è un **aspetto prioritario su cui intervenire** (e persistente negli anni)

ICILS 2020 - *International Computer and Information Literacy Study*

L'Italia ha partecipato, con risultati non comparabili con quelli degli altri stati membri e quindi non considerati dallo studio

WOMAN IN DIGITAL 2020 - *Quadro di valutazione della Commissione Europea*

L'Italia si trova al 25° posto su 28 stati membri, con 40,7 punti rispetto a una media di 54,5 dell'UE.

DESI 2020 - *Digital Economy and Society Index*

L'Italia nel 2019 risulta al 25° posto su 28 stati membri, con valori ben inferiori rispetto alla media europea; l'ultimo posto relativamente al «capitale umano»

GENDER EQUALITY INDEX - *European Institute for Gender Equality*

L'Italia si trova al 14° posto, con un punteggio di 63,5 su 100, inferiore di 4,4 punti rispetto alla media dell'Unione Europea.

CONTESTO INTERNAZIONALE

Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile - ONU

Obiettivo 4: *Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti*

Obiettivo 5: *Raggiungere l'uguaglianza di genere ed emancipare tutte le donne e le ragazze*

Commissione per i diritti delle donne e l'uguaglianza di genere - Parlamento Europeo

Per la promozione della parità tra donne e uomini in materia di istruzione e occupazione nel campo della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (STEM)

LIVELLO NAZIONALE -PNRR

**Principi trasversali "Equità di genere" e
"Valorizzazione nuove opportunità per i giovani"**

PNRR, Missione 1 - Transizione digitale

Promuovere e sostenere la trasformazione digitale del Paese e l'innovazione del sistema produttivo

PNRR, Missione 4 - Istruzione e ricerca

Rafforzare il sistema educativo, le competenze digitali e STEAM, la ricerca e il trasferimento tecnologico

LIVELLO REGIONALE

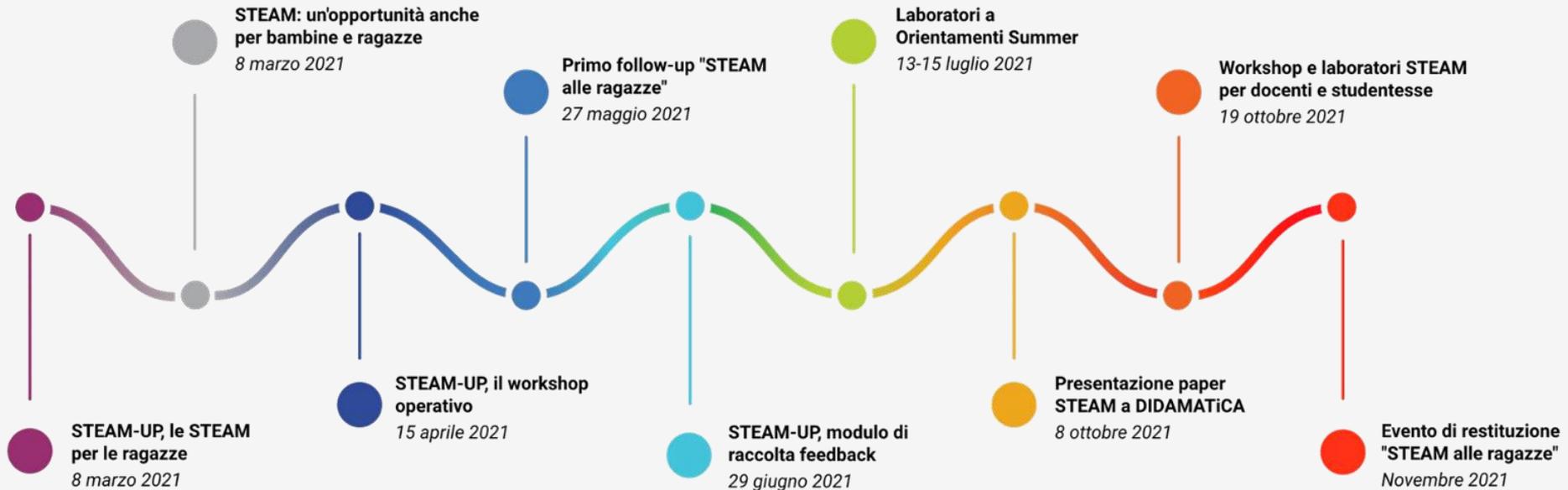
Sinergia con azione regionale OM #progettiamociilfuturo

Azioni coerenti con il PNRR e proposte di legge sul tema

Disposizioni per la promozione della parità retributiva tra i sessi, per il sostegno dell'occupazione e dell'imprenditoria femminile di qualità, nonché per la valorizzazione delle competenze STEAM delle donne

La risposta di Scuola Digitale: STEAM-UP per le ragazze

L'attività STEAM-UP, le STEAM per le ragazze, costituisce la risposta concreta nella Community ligure da svolgersi secondo il **modello della ricerca-azione**.



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.

Il kit STEAM-UP: strumenti per la scuola

Per realizzare le azioni individuate come necessarie, **Scuola Digitale Liguria ha realizzato e messo a disposizione delle scuole i seguenti strumenti**, in parte presenti sul sito di Progetto e pubblici, in parte disponibili su richiesta.

Strumenti di warm-up: una riflessione su STEAM e ragazze



Video «STEAM-UP, è l'ora di scegliere»



Questionario STEAM-UP da usare in classe

Strumenti a supporto della costruzione dell'immaginario



Archivio di risorse STEAM



Schede attività per le classi



Collaborazioni con #progettiamocilfuturo e testimonial di donne ICT

Strumenti a supporto della costruzione di abilità specifiche



Seminari e formazioni per le scuole con esperti ICT e stakeholder istituzionali e del territorio



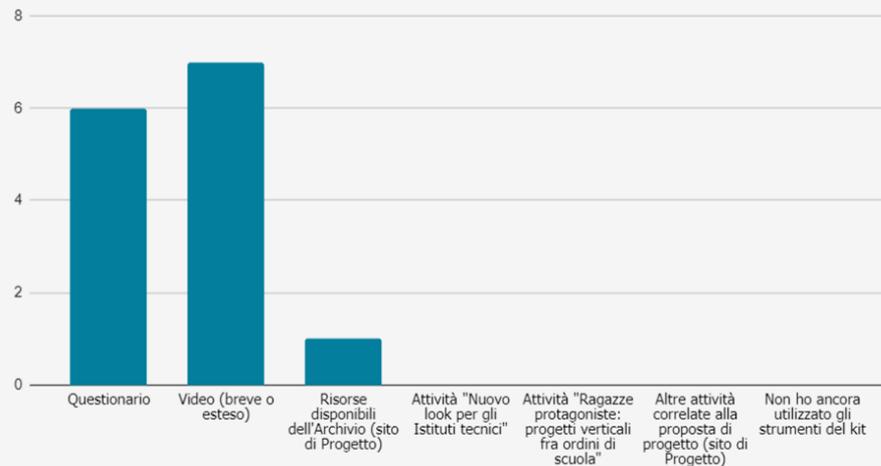
PCTO presso Liguria Digitale e altre aziende ICT

USO DEGLI STRUMENTI

Degli strumenti messi a disposizione, sono stati utilizzati:

- Video
- Questionario

Il poco tempo a disposizione, a fine anno scolastico, ha indirizzato la scelta dei docenti verso risorse con un utilizzo più immediato.

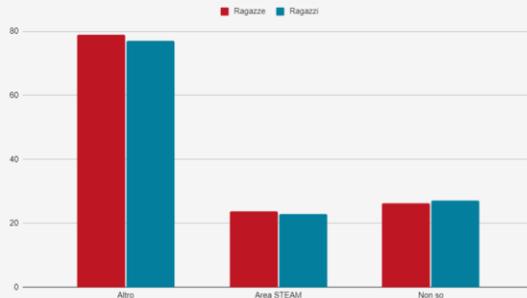


Complessivamente hanno partecipato 380 studenti

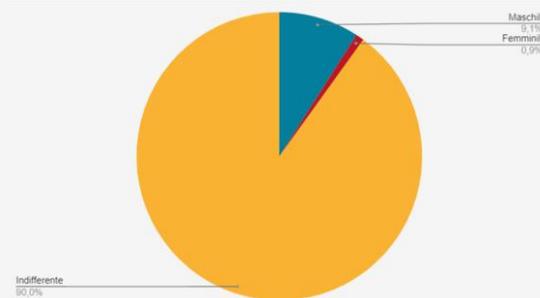
Il questionario STEAM-UP permette di rilevare l'**atteggiamento degli studenti verso le STEAM** indagando:

- l'interesse verso mestieri da svolgere in futuro
- la percezione di genere in professioni scientifiche e tecnologiche
- la preferenza verso le materie STEAM o umanistiche

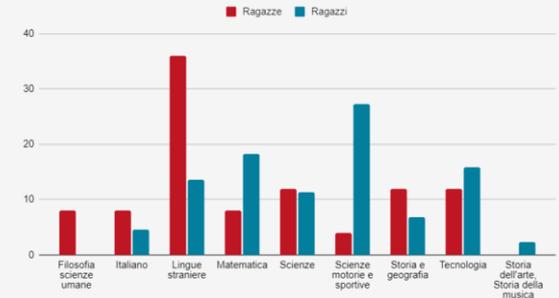
Hai già un'idea di lavoro per il tuo futuro?



Pensi che le professioni legate alla tecnologia e la scienza siano più...



Quale è la tua materia preferita?



Risultati attesi: non quantitativi ma qualitativi

Strumenti di warm-up: una riflessione su STEAM e ragazze

Attivare riflessione nelle classi

Strumenti a supporto della costruzione dell'immaginario



Supportare la diffusione con le azioni per l'Orientamento di RL e con i Mentor del Progetto.



A livello di *governance* dare valenza istituzionale all'azione



Motivare "oltre la scuola" > bandi per stakeholder/aziende ICT che mettono in campo azioni mirate per ragazze



**Documentare e Diffondere i risultati
con l'Osservatorio e la Community**

Potete richiedere il kit e utilizzarlo nelle vostre realtà



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”



Profilo “Progetto Scuola Digitale Liguria”



Canale “Progetto Scuola Digitale Liguria”