



KIT STEAM-UP

modelli e risorse open dal Progetto Scuola Digitale Liguria

giovedì 9 marzo ore 15 - Aula BricksLab, MR DIGITAL, Pad. Cavaniglia

IL PROGETTO DI REGIONE LIGURIA

SCUOLA DIGITALE LIGURIA

Monica Cavallini

Project manager, Liguria Digitale

Angela Maria Sugliano

Consulente metodologico-didattica, Associazione EPICT Italia

SCUOLA DIGITALE LIGURIA

VISION

Rendere la scuola motore dello sviluppo economico del territorio ligure.

Realizzare un'azione condivisa e partecipata per accelerare l'innovazione *con la scuola e non per la scuola*.

Formare i giovani con le nuove competenze richieste dal mondo del lavoro e che favoriscano la *cittadinanza digitale*.

una Scuola 4.0”
MISSION

Scuola Digitale Liguria è il progetto strategico di Regione Liguria per **supportare docenti e formatori con strumenti utili a fare emergere le esperienze innovative realizzate con le tecnologie digitali**. Si avvale della conduzione operativa di Liguria Digitale - società *in house* per la strategia complessiva - e collabora con Ufficio Scolastico Regionale (USR), UniGe e Associazione Epict Italia.

RIUSO: ATTUAZIONE SISTEMICA SUL TERRITORIO



OBIETTIVI, TARGET, MODALITÀ E STRUMENTI



Supportare e accrescere l'innovazione e la promozione delle STEAM nella **Community** delle **ISA** (Istituti Scolastici Autonomi) e **leFp** (Istruzione e Formazione Professionale) del sistema educativo ligure

→ *Eventi, strumenti, comunicazione, sito e canali social*



Supportare gli istituti per risolvere problemi legati alla **connettività**, alle **dotazioni tecnologiche**, alla **sicurezza in rete**, agli avvisi **PON** e **PNRR** e molto altro

→ *Digital Team, esperti ICT di Liguria Digitale*



Documentare le **evidenze di innovazione digitale**: un patrimonio comune da condividere in primis con Stakeholder, famiglie e aziende - **Policy Making per Istituzioni**, Gruppi di Lavoro tavoli nazionali - DTD es. **riduzione gender gap in campo ICT**

→ *Osservatorio e Mappa, Dashboard per rappresentazione dinamica dati*

AZIONE STEAM-UP: CONTESTO

Scuola Digitale Liguria ha la possibilità di parlare a tutte le Scuole con un **dialogo continuo e partecipato** e a partire da qui abbiamo deciso di dare il nostro contributo alla diffusione dell'attenzione verso le discipline STEAM, soprattutto alle ragazze.

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



Siamo partiti dal confronto con:

- docenti maggiormente impegnati nel diffondere l'interesse per le discipline STEAM
- esperte dal mondo della ricerca/università
- esperte dal mondo delle imprese
- colleghi della Regione che si occupano di queste tematiche (Orientamenti)

AZIONE STEAM-UP: NUMERI E RICONOSCIMENTI

Ottobre 2021

Presentazione paper
Azione STEAM-UP a
Didamatica 2021

Aprile 2022

Menzione speciale al 1°
Premio per le competenze
digitali indetto da
Repubblica Digitale

Maggio 2022

Citata sulla digital skills
& jobs platform EU

Maggio 2022

Partecipazione a Didacta
22 su invito del MIM quale
buona pratica per il riuso

Settembre 2022

Partecipazione al tavolo di
lavoro sul superamento del
“Divario digitale di genere”
coordinato da Repubblica
Digitale, DTD

7 laboratori
nell'a.s. 2022-2023

-
650 partecipanti
a oggi

4100
studenti coinvolti
complessivamente
dall'azione

Il kit si compone di una serie di risorse operative gratuite disponibili sul [portale moodle di Scuola Digitale Liguria](#).



Una volta richiesto l'accesso al portale sono disponibili tutte le attività del kit, complete di:

- **materiali didattici per la realizzazione in autonomia in classe.** Diverse proposte didattiche su molteplici tematiche, in base al grado di scuola delle classi, per coinvolgere gli studenti nei vari ambiti delle discipline STEAM: dalla robotica alla grafica, dal coding al videomaking.
- **un breve questionario finale** per verificare la percezione di aumento delle *conoscenze e abilità STEAM* e *supportare il consolidarsi di un immaginario positivo*
- **un metodo suggerito per supportare il focus sulle ragazze:** lavoro di gruppo omogeneo per genere per favorire l'esercizio “fra ragazze” su contenuti più stereotipicamente maschili

Gli strumenti del kit accompagnano studentesse e studenti a:

- toccare con mano gli oggetti e le metodologie delle discipline STEAM
- lavorare secondo un metodo che guida a usare linguaggio e schemi di ragionamento propri delle discipline tecnico-scientifiche
- promuovere le STEAM in ottica di orientamento e per rendere naturale la coesistenza tra femminile e discipline STEAM



Compila il modulo per accedere ai corsi del kit
e avere supporto dal Progetto

Il kit permette un utilizzo gratuito e condiviso delle risorse sviluppate dal progetto Scuola Digitale Liguria.

In ottica di 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.





Un kit validato e in continua espansione che valorizza le competenze dei docenti e concorre al superamento del gender gap.

A cura dei Mentor del Progetto Scuola Digitale Liguria e di esperti collaboratori.

Nel corso dell'anno scolastico, il Progetto propone nuove attività del kit che vengono “lanciate” durante [webinar](#) in cui le classi partecipano in contemporanea a distanza mentre l'esperto conduce il laboratorio.



Unione europea
Fondo sociale europeo



Repubblica Italiana



REGIONE LIGURIA

SCUOLA DIGITALE LIGURIA



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”



[scuoladigitaleliguria](https://www.instagram.com/scuoladigitaleliguria)