

STEAM-UP alle ragazze

il percorso della Liguria

Mercoledì 14 giugno, ore 16 - 18
Live streaming da Liguria Digitale

SCUOLA
DIGITALE
LIGURIA



Liguria
Digitale

ORE 16.00

Apertura e saluti istituzionali

Riccardo Battaglini, Direzione Business PA, Mercato e Digital Academy - Liguria Digitale
Simona Ferro, Assessore Istruzione e Pari Opportunità - Regione Liguria

ORE 16.15

L'azione STEAM-UP alle ragazze

Monica Cavallini, PM Scuola Digitale Liguria - Liguria Digitale
Angela Maria Sugliano, Associazione EPICT Italia

ORE 17.00

Gruppo di lavoro di Repubblica Digitale "Superamento del divario di genere nell'ambito delle competenze digitali"

Isabella Bruni, Università di Firenze, membro del gruppo di lavoro

ORE 17.15

Certificazione UNI/PdR 125:2022 parità di genere

Simonetta Premi, lead auditor Sistemi Gestione Qualità - Liguria Digitale

ORE 17.30

Premio Progetto Scuola Digitale Liguria

Simona Ferro, Assessore Istruzione e Pari Opportunità - Regione Liguria
Monica Cavallini, PM Scuola Digitale Liguria - Liguria Digitale

ORE 18.00

Conclusione lavori

L'azione STEAM-UP alle ragazze

Monica Cavallini

PM Scuola Digitale Liguria, Liguria Digitale



Scuola Digitale Liguria

Investimento a competenza regionale con Fondi Europei e avvio del progetto nel 2016.

Scuola Digitale Liguria è **un'azione sistemica di Regione Liguria** che rappresenta il punto di riferimento per la realizzazione della *scuola digitale* ligure e si avvale della conduzione operativa di Liguria Digitale, società in house per la strategia digitale complessiva.

Ha l'obiettivo di **facilitare e supportare il sistema d'istruzione regionale** integrato, Istituti scolastici (ISA) di ogni ordine e grado e Istituti di Istruzione e Formazione Professionale (IeFP), nell'attuazione dell'innovazione a scuola per **formare i giovani alle nuove competenze ICT** richieste dal mondo del lavoro e prepararli alla cittadinanza digitale **con un focus specifico rispetto al gender gap.**

Scuola motore dell'innovazione del territorio: Regione Liguria parte dall'istruzione per trarre lo sviluppo del territorio collaborando con gli stakeholder di riferimento (Enti, aziende ICT, associazioni) individuando e superando le criticità, valorizzando le eccellenze e favorendo l'attuazione di una Scuola 4.0 pronta agli scenari contemporanei.

Le azioni per la Community

Eventi di progetto

Per il coinvolgimento attivo della Community, la diffusione delle opportunità offerte dal progetto e formazione non formale

Osservatorio e Mappa

Trend dell'innovazione ligure: patrimonio informativo delle esperienze con il digitale a scuola e rappresentazione su mappa pubblica.

Azione Mentor

Docenti e formatori valorizzano l'Osservatorio e la diffusione della cultura della documentazione

Digital Team

Servizio e supporto di esperti ICT di Liguria Digitale per reti, connettività, infrastrutture tecnologiche e avvisi PNRR

Comunicazione

Online con sito istituzionale, Gruppo e Pagina Facebook, LinkedIn, Instagram, canale YouTube, newsletter

STEAM-UP alle ragazze

Un'azione per creare abilità e immaginario nelle ragazze rispetto a discipline scientifiche e tecnologiche



STEAM-UP alle ragazze: contesto

Scuola Digitale Liguria ha la possibilità di essere in contatto con tutte le Scuole e leFP liguri attraverso un **dialogo continuo e partecipato su tutti gli hot topics del digitale a scuola** e, nello specifico, offrire un contributo significativo rispetto all'attenzione verso le discipline STEAM soprattutto per le ragazze, poiché i dati della presenza femminile negli Istituti tecnici liguri sono sostanzialmente fermi da oltre 10 anni e **il tema ha ormai connotazione prioritaria** a tutti i livelli.

Siamo partiti dal confronto con:

- docenti maggiormente impegnati nel diffondere l'interesse per le discipline STEAM
- esperte del mondo della ricerca/università
- esperte del mondo delle imprese
- colleghi della Regione che si occupano di tematiche affini (Orientamenti)
- gruppi di lavoro tematici nazionali

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

STEAM-UP alle ragazze: il percorso dell'azione



STEAM-UP alle ragazze: obiettivi e strumenti

- aumentare le conoscenze e abilità STEAM
- facilitare il consolidarsi di un immaginario positivo in cui le ragazze si riconoscono
- sostenere le loro inclinazioni naturali e talenti STEAM

*Lo strumento per realizzarla è il **kit STEAM-UP**, costituito da risorse pronte e fruibili da insegnanti e formatori di ogni ordine e grado, anche a livello extra-regionale con il riuso.*



I numeri dell'azione

Docenti e formatori

335

Studenti e studentesse

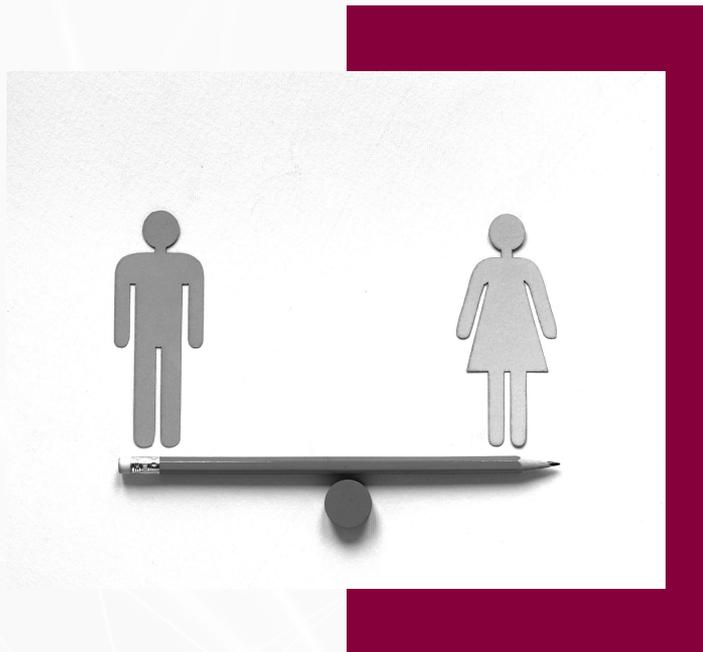
2138



Il metodo e il kit STEAM-UP alle ragazze

Angela Maria Sugliano
Esperta Associazione EPICT Italia





Un metodo per affrontare il gender gap digitale

Sulla base dei suggerimenti e del confronto che hanno supportato l'avvio dell'azione STEAM-UP alle ragazze abbiamo proposto attività basate un metodo operativo di lavoro che prevede:

fornire contenuti originali e dare tempo e spazio alle studentesse per creare abilità e sviluppare un nuovo immaginario STEAM tradizionalmente lontano dal mondo femminile.

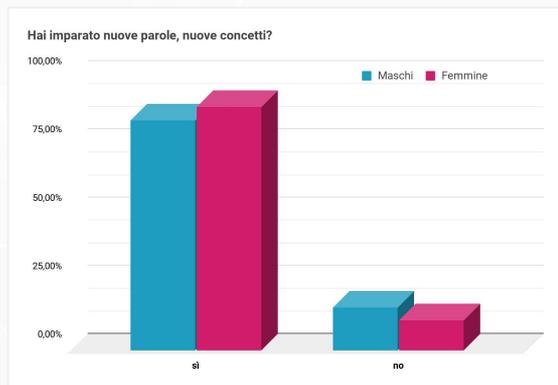
Durante le iniziative STEAM-UP, si propone: formazione a tutta la classe e successivamente attività pratiche per le studentesse e gli studenti da svolgere **in gruppi omogenei per genere utilizzando le risorse del Kit.**

Al termine dell'attività, si verifica se le iniziative hanno inciso sui due elementi chiave dell'Azione:

- 1) *aumentare le conoscenze e abilità STEAM*
- 2) *supportare il consolidarsi di un immaginario positivo verso le discipline STEAM*

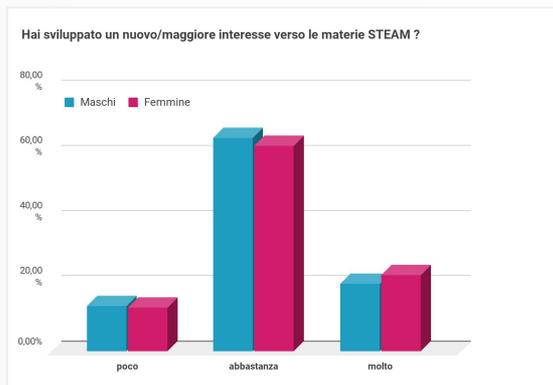
L'impatto sulle studentesse e gli studenti

Conoscenze e abilità



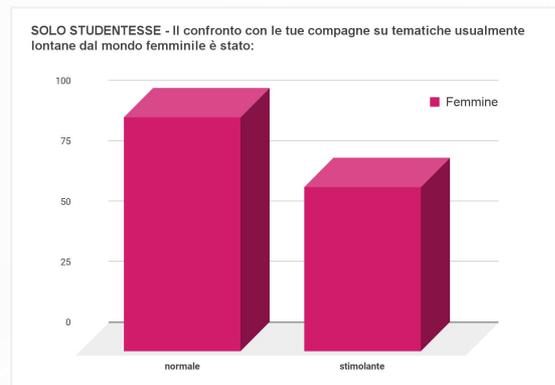
Tutti hanno acquisito nuove conoscenze e abilità, maggiormente le ragazze

Interesse STEAM



Le ragazze sono rimaste più colpite dalle attività STEAM

Validazione del nostro metodo



Evidenza del valore del metodo STEAM-UP da integrare con momenti di lavoro misto

Osservando le ragazze...

Avete progettato/realizzato nuove attività? Impatto sulle abilità!

- ricondizionare vecchi pc
- uso di scratch per introdurre o approfondire argomenti di matematica
- partecipazione a un concorso fotografico digitale a tema naturalistico
- progettazione su carta e creazione digitale di un fumetto

Avete notato un interesse speciale nelle ragazze? Impatto sull'immaginario!

- maggiore sicurezza nell'esprimersi se a parlare sono esperte donne
- sorpresa per la propria capacità di usare programmi nuovi
- aumento di sicurezza in se stesse e stupore positivo per la capacità, non conosciuta prima, di condurre laboratori (progetti verticali)

Il feedback dai docenti



Elementi di valore riconosciuti al percorso STEAM-UP

- **Stimolo concreto**
 - attività concrete per sensibilizzare gli studenti su argomenti STEAM fin dai primi anni di scuola dando evidenza ai bisogni delle ragazze
- **Innovazione**
 - la lezione via web con sessioni plenarie e parallele con più classi collegate
 - l'utilizzo di nuovi strumenti e risorse
 - l'interazione tra studenti ed esperti esterni e tra studenti di scuole diverse
- **Supporto alla didattica**
 - attività interessanti, originali, creative e interdisciplinari
 - stimolo a riflettere sulle tematiche STEAM partendo da attività concrete, strutturate, replicabili
 - accompagnamento a realizzare attività nuove
 - utilità del questionario come guida alla riflessione

Il kit STEAM-UP



 <p>Warm up!</p> <p>Corso ></p>	 <p>Coding e intolleranze alimentari</p> <p>Corso ></p>	 <p>Rec: il videomaking a portata di mano</p> <p>Corso ></p>
 <p>Quanto siamo influenzabili dai robot?</p> <p>Corso ></p>	 <p>Trashware: riutilizzare un vecchio pc</p> <p>Corso ></p>	 <p>La ricerca scientifica in Antartide</p> <p>Corso ></p>

Una serie di risorse operative aperte disponibili sulla **nuova piattaforma dedicata di Scuola Digitale Liguria**

SITO: Sezione tematica “STEAM-UP” >> <https://form.scuoladigitaleliguria.it/>



Kit STEAM-UP: le testimonianze

steaAm → "Officina editoriale, come nasce un libro di scienze?"

sTEam → "Trashware, riutilizzare un vecchio pc"

Steam → "Ascoltiamo i cetacei"

Video testimonianze di docenti e studenti che hanno partecipato ai webinar del kit STEAM-UP

ottobre 21

Didamatica, Palermo
Paper scientifico

aprile 22

1° Premio Nazionale per
le Competenze Digitali
*Menzione speciale della
giuria*

settembre 22

GdL Repubblica Digitale
Avvio lavori

aprile 22

Girls in ICT, Repubblica
Digitale
Raccolta iniziative nazionali

maggio 22

Didacta, Firenze
Arena Ministero

marzo 23

Didacta, Firenze
*Workshop di lancio kit
al nazionale*

Diffusione e riconoscimenti nazionali

GdL Repubblica Digitale “Superamento del divario di genere nell’ambito delle competenze digitali”

Isabella Bruni
Università di Firenze, membro del GdL



Certificazione UNI/PdR 125:2022 parità di genere

Simonetta Premi

Sistemi Gestione Qualità, Liguria Digitale



La PdR UNI 125:2022 è uno strumento che ha l'obiettivo di incentivare le imprese ad adottare **policy adeguate a ridurre il divario di genere in tutte le aree che presentano maggiori criticità**, come le opportunità di carriera, la parità salariale a parità di mansioni, le politiche di gestione delle differenze di genere e la tutela della maternità.

Per garantire una misurazione omnicomprensiva del livello di maturità delle singole organizzazioni, nella PdR sono individuate **6 aree strategiche di valutazione** che permettono di identificare la capacità di un'organizzazione di essere inclusiva e rispettosa della parità di genere.

1. *Cultura e strategia*
2. *Governance*
3. *Processi HR*
4. *Opportunità di crescita ed inclusione delle donne in azienda*
5. *Equità remunerativa per genere*
6. *Tutela della genitorialità e conciliazione vita-lavoro*



L'esperienza di Liguria Digitale

Un altro rilevante indicatore evidenzia l'importanza di **«politiche in grado di garantire la partecipazione equa e paritaria a percorsi di formazione e di valorizzazione, con la presenza di entrambi i sessi, inclusi corsi sulla leadership»**

Liguria Digitale ha deciso di certificarsi secondo questa prassi per confermare la propria attenzione all'eliminazione della disparità di genere in ogni sua forma all'interno della propria realtà aziendale e di mettere a disposizione il proprio know-how a favore di Aziende, Enti e Pubbliche Amministrazioni che desiderino intraprendere il cammino verso la certificazione.

Premio Progetto Scuola Digitale Liguria

Regione Liguria vuole rafforzare il valore delle **attività innovative che vengono realizzate negli Istituti e documentate dai docenti nell'Osservatorio** dei Progetti Innovativi che, insieme alla Mappa Pubblica, contribuisce a dare evidenza all'innovazione che si realizza negli Istituti della Liguria. Per questo è promosso l'utilizzo della piattaforma informativa regionale, ma non solo.

STEAM è il tema scelto per l'edizione 2023 del Premio Progetto Scuola Digitale Liguria la cui premiazione si terrà a **novembre 2023** durante l'edizione della manifestazione Orientamenti.

Come concorrere?

richiedere

le credenziali per l'Osservatorio

inserire

nell'Osservatorio le attività a tema STEAM realizzate in classe e la relativa documentazione

pubblicare

il progetto sulla Mappa regionale



SCUOLA DIGITALE LIGURIA



Unione europea
Fondo sociale europeo



Repubblica Italiana



REGIONE LIGURIA



scuoladigitaleliguria.it



scuoladigitaleliguria@regione.liguria.it
digitalteam@regione.liguria.it



Progetto Scuola Digitale Liguria
Gruppo del Progetto Scuola Digitale Liguria



Progetto Scuola Digitale Liguria



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



Progetto Scuola Digitale Liguria