

STEAM-UP alle ragazze

Costruire immaginario e abilità su scienza e tecnologie

Giovedì 26 ottobre 2023, ore 18 - 19

Live streaming

SCUOLA
DIGITALE
LIGURIA



Liguria
Digitale

Monica Cavallini

Liguria Digitale

**Area Istruzione, ITS, Formazione Professionale,
Statistica e special projects**

PM Scuola Digitale Liguria



Il percorso del progetto regionale

Investimento competenza regionale: oltre 7 milioni di euro di Fondi Europei FESR e FSE

Scuola Digitale Liguria è un'azione regionale che rappresenta oggi il **punto di riferimento per la realizzazione della "scuola digitale" ligure, con evidenze e buone pratiche consolidate anche a livello nazionale.**

Ha l'obiettivo di facilitare il **sistema d'istruzione regionale integrato** - Istituti scolastici (ISA) di ogni ordine e grado e Istituti di Istruzione e Formazione Professionale (IeFP) regionali - 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 traguardare 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 tappe del progetto

2016 - 2019

Analisi del contesto e dei bisogni del sistema educativo integrato regionale.

Realizzazione strumenti e piattaforme tecnologiche e avvio della Community, eventi e promozione dell'azione regionale

2023 - 2026

Potenziamento attività precedenti e nuova prospettiva per la realizzazione di un'efficace sinergia della filiera scuola-lavoro. Supporto alle scuole per l'attuazione delle misure del PNRR

Consolidamento attività, supporto alle scuole per la Dad e i setting tecnologici per la DDI. Indagini e reportistica sul trend dell'innovazione scolastica territoriale. Diffusa comunicazione multicanale

2020 - 2022

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*.

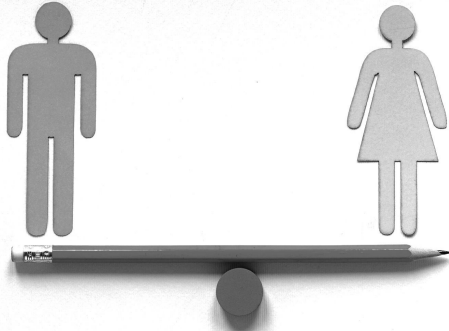
Formare i giovani con le nuove competenze richieste dal mondo del lavoro che favoriscano la *cittadinanza digitale*.

"...verso 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 gli stakeholder di settore, regionali e nazionali.

Regione Liguria STEAM e *gender gap*



Sono molte le azioni in atto nel sistema regionale che affrontano, a vario titolo, il tema del divario digitale di genere: Osservatorio di Genere, Orientamenti, #progettiamocilfuturo, ma non solo. Oggi interveniamo nell'ambito del Festival della Scienza.

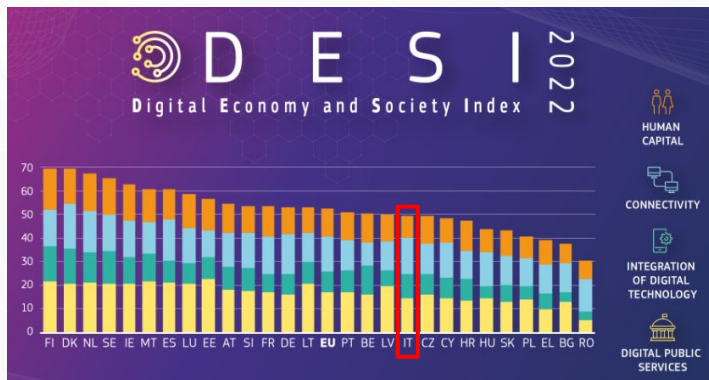
Ma non solo: in Regione Liguria è in atto l'**azione STEAM-UP alle ragazze**, che accompagna le studentesse fin dalla primaria ad approfondire e prendere confidenza con i temi legati alle discipline STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*), che per linguaggio e convenzione sociale sono tradizionalmente considerati lontani dal vissuto femminile.

L'azione è rivolta a **tutte le scuole del sistema di Istruzione e Formazione regionale di ogni ordine e grado**, con il coinvolgimento diretto dei docenti che realizzano in classe le attività.

I numeri dai principali monitoraggi europei

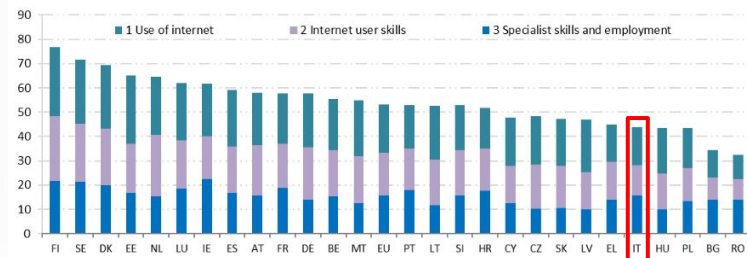
“Global Gender Gap Report 2022”: con gli attuali ritmi di progresso saranno necessari **132 anni per raggiungere la parità di genere nel mondo!** In questo contesto, i principali monitoraggi europei rilevano che il nostro Paese si attesta sotto la media europea rispetto a tutti gli indicatori presi in considerazione.

Digital Economy and Society Index (DESI) 2022



L'Italia occupa la terzultima posizione nella classifica europea relativa alla dimensione del Capitale umano. Solo l'1,4% dei laureati italiani provengono da programmi ICT, il dato più basso nell'UE, e di questi solo il 16% è donna

Women in Digital (WID) Scoreboard 2021



Esiste un forte divario di genere nelle competenze digitali specialistiche. Sono solo 14 le studentesse nelle discipline tecnico-scientifiche su 1.000 persone di età compresa tra 20 e 29 anni, contro 20 studenti

Divario digitale di genere: partire dai bisogni

L'avvicinamento delle ragazze alle STEAM è un aspetto prioritario su cui intervenire: il percorso "STEAM-UP alle ragazze" nasce dall'idea di costruire un'azione concreta, efficace in classe e misurabile.

Grazie al confronto con importanti stakeholder e alla partecipazione a tavoli nazionali tematici, siamo arrivati a individuare **aspetti critici di cui tenere conto rispetto alla bassa presenza di donne nelle STEAM:**

Risvolto psicologico e personale

Non facilitare le ragazze a esprimere il proprio talento verso le discipline tecniche e scientifiche significa negare loro di poter soddisfare un legittimo bisogno di auto-realizzazione.

Risvolto economico e sociale

La richiesta di professionalità nel settore STEAM - oggi non soddisfatta - lo potrà essere domani solo se, oltre che alla preparazione di sempre più giovani in questo settore, questi giovani saranno sia ragazze sia ragazzi.



Angela Maria Sugliano

Associazione EPICT Italia

**Consulente metodologico-didattico
per il progetto Scuola Digitale Liguria**



Azione STEAM-UP alle ragazze *Strumenti concreti per le classi*

Scuola Digitale Liguria ha la possibilità di parlare a un'intera Community di oltre 5000 docenti e formatori di tutte le Scuole - circa 1 su 4 nella regione - con un **dialogo continuo e partecipato**. Insieme abbiamo lavorato per 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

STEAM-UP alle ragazze: obiettivi e strumenti

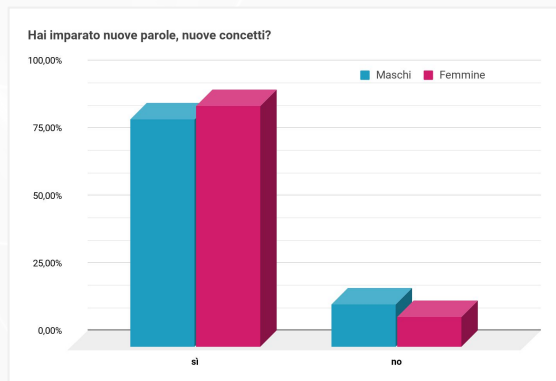
- aumentare le conoscenze e abilità STEAM
- facilitare il consolidarsi di un immaginario positivo in cui le ragazze si riconoscono
- sostenere le loro inclinazioni naturali e talenti STEAM

Lo strumento per realizzarla è il [**KIT STEAM-UP > SCHEDE ATTIVITÀ**](#) costituito da risorse pronte e fruibili da insegnanti e formatori di ogni ordine e grado, anche a livello extra-regionale con il riuso.



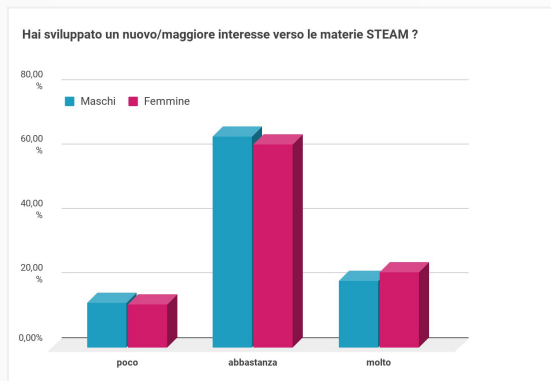
L'impatto sulle studentesse e gli studenti

Conoscenze e abilità



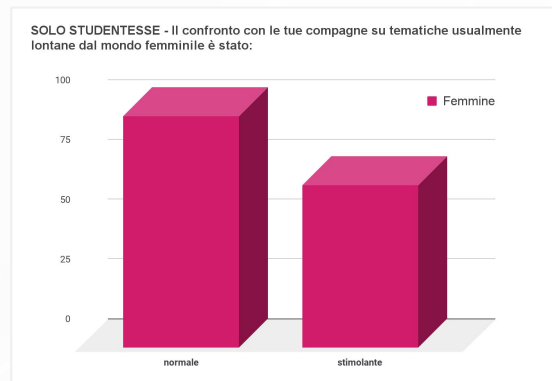
Tutti hanno acquisito nuove conoscenze e abilità, maggiormente le ragazze

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

I feedback dai docenti

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 nel partecipare se a condurre le attività 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)

Monica Cavallini

Liguria Digitale

**Area Istruzione, ITS, Formazione Professionale,
Statistica e special projects**

PM Scuola Digitale Liguria



Beneficiari dell'azione regionale *a breve, medio e lungo termine*



CITTADINI. Beneficiari a medio e lungo termine: azione finalizzata all'inclusione di genere attraverso il potenziamento delle competenze digitali delle studentesse per **ricadute positive** per il loro **futuro quali cittadine e protagoniste della transizione digitale** in atto

AZIENDE. Beneficarie a lungo termine: opportunità di accogliere nel mondo del lavoro del territorio ligure di un **maggior numero di professioniste** adeguatamente formate all'ICT

DOCENTI. Beneficiari a breve termine: a disposizione una raccolta – sempre in crescita – di risorse e **strumenti gratuiti già pronti** da utilizzare nelle classi per **liberare e risvegliare il talento STEAM delle studentesse**, con a supporto un metodo originale e accompagnamento da parte del progetto

ICERI e DIDAMATICA

Ottobre/Novembre 2021

Presentazione del paper "STEAM-UP: costruire immaginario e abilità per le ragazze. La roadmap e gli strumenti di Scuola Digitale Liguria"

PREMIO NAZIONALE COMPETENZE DIGITALI

Aprile 2022

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

DIGITAL SKILLS & JOB PLATFORM

Maggio 2022

Azione "STEAM-UP alle ragazze" citata sulla Digital Skills & Jobs Platform EU

DIDACTA 2022

Maggio 2022

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

GDL DIGITALE CONTRO IL DIVARIO DI GENERE

Settembre 2022

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

DIDACTA 2023

Marzo 2023

Partecipazione a Didacta 23 con presentazione buona pratica per il riuso a livello nazionale

Oltre la scuola...

ITS-ICT ACCADEMIA DIGITALE LIGURIA condivide con Scuola Digitale Liguria l'obiettivo di creare una sinergia per la realizzazione in Liguria di una efficace filiera scuola-formazione-lavoro facendo anche orientamento. Condivide con il progetto regionale anche l'attenzione verso le ragazze: è necessario potenziare le iscrizioni femminili per avere, nel prossimo futuro, un maggior numero di professionisti ICT. **L'aumento delle ragazze nei corsi tecnici è possibile solo se l'orientamento alle STEAM è efficace e si attua a partire dalla scuola primaria, oltre che in famiglia.**

LIGURIA DIGITALE ha recentemente ottenuto la certificazione PdR UNI 125:2022, uno strumento per 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.

Liguria Digitale, la società *in house* di Regione Liguria è a disposizione di altre aziende che vogliono ottenere la medesima certificazione.

SCUOLA DIGITALE LIGURIA



Liguria
Digitale



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