

L'azione STEAM-UP alle ragazze

8 marzo 2024

Open Day - Scuola di Robotica



Liguria
Digitale



REGIONE LIGURIA

SCUOLA
DIGITALE
LIGURIA

Monica Cavallini

Liguria Digitale

PM Scuola Digitale Liguria

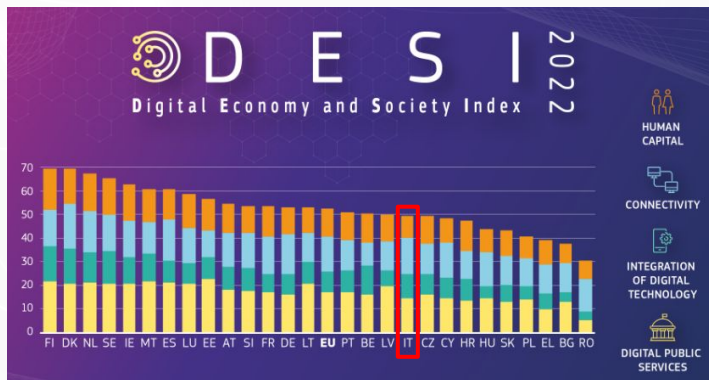
L'azione "STEAM-UP alle ragazze" per il superamento del digital gender gap



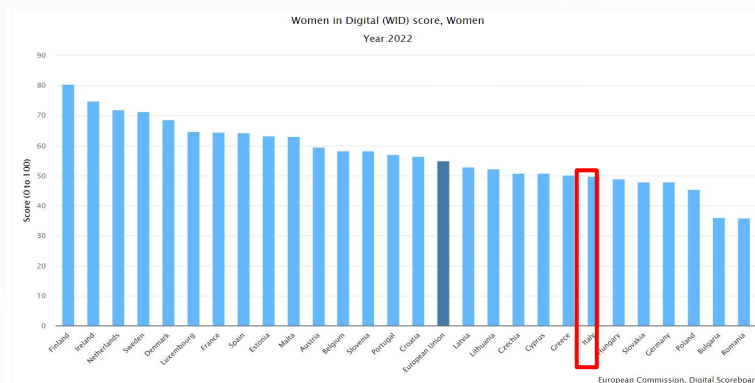
I divari conclamati: monitoraggi europei

“Partecipazione delle donne all'economia digitale dell'UE: colmare il divario! 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. *[Global Gender Gap Report: almeno 131 anni per colmare il divario globale di genere]*

Digital Economy and Society Index (DESI) 2022



Women in Digital (WID) Scoreboard 2022



L'Italia occupa la terzultima posizione nella classifica europea relativa alla dimensione del Capitale umano. Solo l'1 su 3 dei laureati italiani provengono da ambito STEM e di questi solo il **19% è donna (2021 16%)**

Esiste un forte divario di genere nelle competenze digitali specialistiche. A livello UE solo 2 su 10 specialisti ICT sono donne (sul 2021 migliora 2 posizioni)

Divario digitale di genere: partire dai bisogni

L'avvicinamento delle ragazze alle STEAM è un aspetto prioritario su cui intervenire 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 economico e sociale

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

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.**



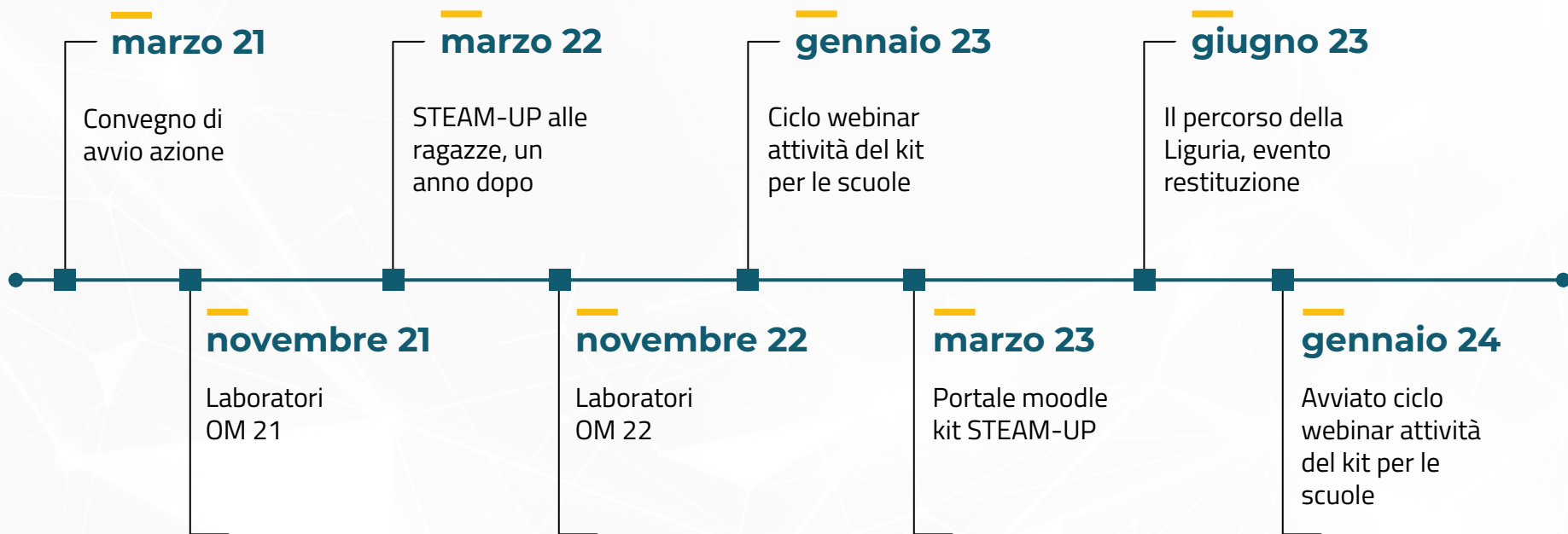
STEAM-UP alle ragazze: l'azione regionale

Scuola Digitale Liguria, in quanto progetto sistemico regionale, può offrire un contributo significativo rispetto all'attenzione verso le discipline STEAM - soprattutto per le ragazze - poiché **i dati della presenza femminile, in primis negli Istituti tecnici e leFP 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 e stakeholder e dai bisogni per mettere a sistema un'attenzione costante al tema.

L'azione si compone di eventi, attività online e risorse digitali pronte per le scuole.

STEAM-UP alle ragazze: il percorso dell'azione



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



Angela Maria Sugliano

Associazione EPICT Italia

Consulente metodologico-didattico per il progetto Scuola Digitale Liguria

Il kit STEAM-UP alle ragazze



STEAM-UP alle ragazze: il 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**.

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

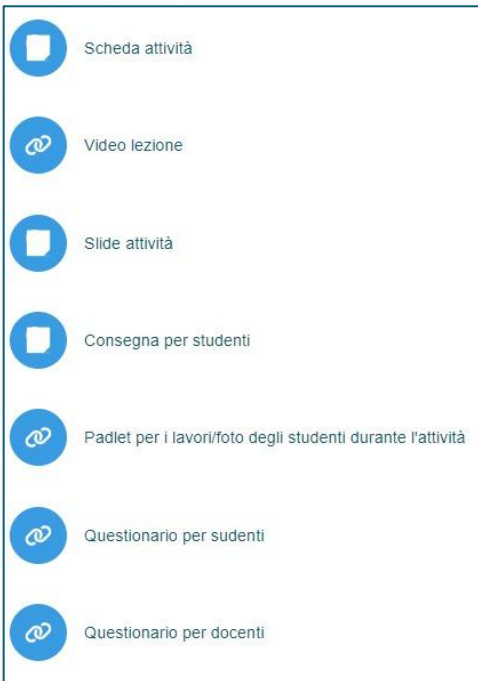
Non azioni circoscritte a singoli eventi ma un'attenzione costante al tema.

STEAM-UP alle ragazze: gli obiettivi

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



STEAM-UP alle ragazze: gli strumenti (il kit e il metodo)



Lo strumento per realizzare questi obiettivi è il **kit STEAM-UP**, costituito da una **libreria di laboratori** completi di risorse pronte e **fruibili da insegnanti e formatori di ogni ordine e grado**, anche a livello extra-regionale:

- **in modo sincrono:** con un webinar di apertura e presentazione di ogni nuovo laboratorio
- **in modo asincrono:** consultando sul portale tutte le risorse usabili e personalizzabili

IL METODO

Lavoro di gruppo omogeneo per genere per favorire l'esercizio "tra ragazze" su contenuti più stereotipicamente maschili.

I numeri dell'azione

Docenti e formatori

350

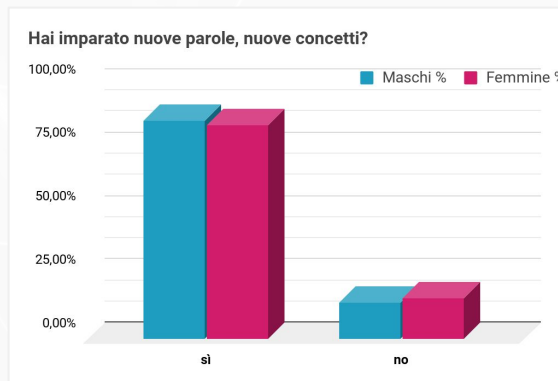
Studenti e studentesse

2418

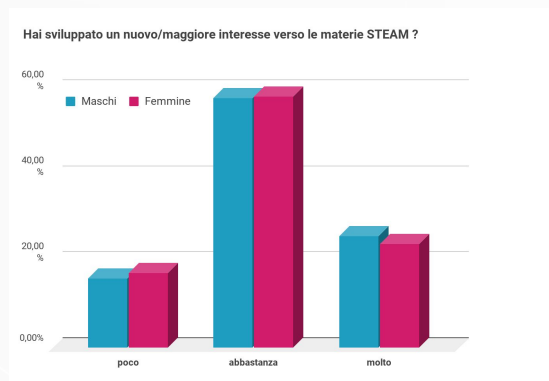


L'impatto sulle studentesse e gli studenti

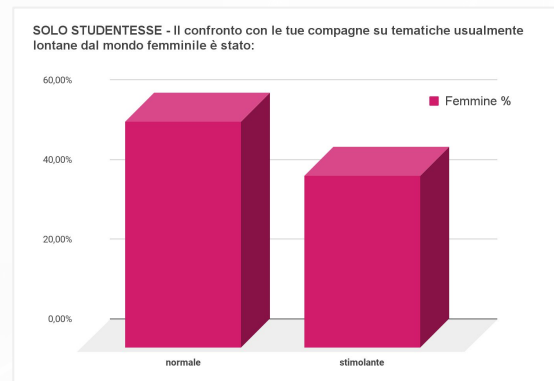
Conoscenze e abilità



Interesse STEAM



Validazione del nostro metodo



Tutti hanno acquisito nuove conoscenze e abilità, maggiormente le ragazze

Le ragazze sono rimaste più colpite dalle attività STEAM







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

L'impatto sulle studentesse e gli studenti

Pensi che svolgere attività scientifiche o tecniche permetta di mettere in campo e sviluppare:



Entriamo nel portale

 <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 e disponibili sulla **piattaforma dedicata di Scuola Digitale Liguria**

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

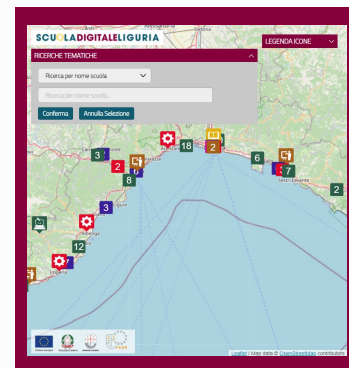
L'Osservatorio dei progetti innovativi

Uno strumento migliorato per una fruizione ancora più semplice ed intuitiva:

- *user experience e layout grafico rinnovati*
- *accesso immediato con SPID*
- *profilo utente personalizzato*
- *accompagnamento guidato e intuitivo all'inserimento*
- *potenziamento della gestione progetti*
- *valorizzazione della documentazione e pubblicazione su Mappa*
- *mappatura su framework e sintesi dei dati tramite cruscotto*



Dall'Osservatorio alla Mappa



PER I DOCENTI LIGURI

- documentare e condividere
- creare un portfolio digitale del docente e dell'Istituto
- attivare sinergie virtuose con stakeholder

<http://www.scuoladigitaleliguria.it>



MAPPA PER TUTTI

- consultazione pubblica delle attività innovative delle scuole
- trarre spunti di didattica innovativa ricercando per parole chiave

E ora...tocca a voi!



- Entrate e compilate il vostro profilo
- Inserite un nuovo progetto:
 - titolo di una attività già svolta con la robotica a scuola
 - salva ed esci
 - gestione progetti

Entra nell'Osservatorio direttamente con SPID

www.scuoladigitaleliguria.it

Partecipa al Tour dell'Osservatorio



<https://bit.ly/tour-osservatorio>

GENOVA - 12 marzo

Istituto Nautico San Giorgio
ore 15

LA SPEZIA - 4 aprile

Istituto G. Capellini/N. Sauro
ore 15

GENOVA - 9 aprile

Istituto I. Calvino
ore 15

ALBENGA - 18 aprile

Liceo G. Bruno
ore 15

RAPALLO - 14 maggio

IC Rapallo
ore 15

SANREMO - 21 maggio

IC Sanremo Levante
ore 15



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)