



# SCHEDA ATTIVITÀ

## AVVICINARE LE RAGAZZE ALLE STEAM

Spunti operativi per attivare una reazione positiva delle ragazze alle discipline STEAM: spunti su come usare l'archivio di risorse, spunti su come progettare un nuovo look per gli Istituti tecnici e realizzare attività verticali con le ragazze protagoniste!

Il Team di Progetto Scuola Digitale Liguria partendo dalle suggestioni emerse durante l'evento dell'8 marzo 2021 "STEAM-UP: le STEAM per le ragazze", ha elaborato una serie di Schede Attività con spunti per condurre nelle classi attività di valorizzazione della componente femminile nelle discipline STEAM.

Attualmente sono disponibili:

### **COME USARE L'ARCHIVIO DELLE RISORSE DISPONIBILI SUL SITO DI PROGETTO**

Sul sito di Progetto è disponibile una raccolta di risorse digitali - in continuo aggiornamento - suggerite dai docenti della Community di Scuola Digitale Liguria e dagli stakeholder del Progetto. La Scheda attività suggerisce metodologie didattiche da utilizzare per sfruttare il patrimonio di conoscenza contenuto nell'Archivio.

### **UN "NUOVO LOOK" PER GLI ISTITUTI TECNICI**

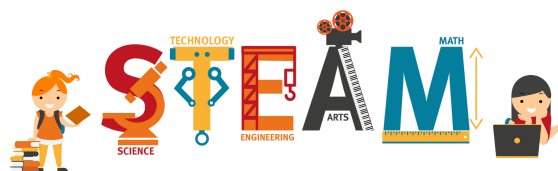
Come organizzare un team che ri-progetti il look degli istituti tecnici, per renderlo meno maschile e più accogliente per le ragazze interessate alle STEAM? La Scheda suggerisce un progetto in due fasi per guidare studentesse e studenti degli istituti tecnici a ripensare il look della propria scuola: da presentare (e realizzare) nel proprio Istituto.

### **RAGAZZE PROTAGONISTE: PROGETTI VERTICALI FRA ORDINI DI SCUOLA**

La scheda suggerisce due scenari per organizzare attività didattiche verticali fra ordini di scuola e centrate sulle STEAM dove i partecipanti per gli ordini superiori sono ragazze: per costruire un nuovo immaginario in cui scienza e tecnica sono una naturale opzione per le scelte scolastiche future, sia per le ragazze, sia per i ragazzi.

### **INTERNET... COME NON L'AVETE MAI VISTO!**

Un seminario sul funzionamento di Internet: dai cavi ai collegamenti, dai protocolli ai router, dai modem alle modalità di connessione. Con questo laboratorio le studentesse potranno avere una visione d'insieme e iniziare a conoscere il linguaggio relativo agli strumenti che usiamo e di cui sentiamo parlare tutti i giorni.





# SCHEDE ATTIVITÀ

## AVVICINARE LE RAGAZZE ALLE STEAM

### VIDEOMAKING DIETRO LE QUINTE

Un focus sugli strumenti a servizio della creatività e del progetto espressivo, tramite la presentazione degli strumenti e delle funzioni principali da usare per il videomaking: dalla macchina fotografica alla videocamera fino alle riprese con il drone. Per gli studenti più grandi approfondimento sul workflow per l'editing video e la presentazione di software free.



### COME OTTENERE LE SCHEDE ATTIVITÀ

Le Schede attività sono disponibili all'interno del Kit "Steam-up: le STEAM per le ragazze" insieme alle altre risorse elaborate dal Progetto Scuola Digitale Liguria per l'avvicinamento e la motivazione delle studentesse al mondo STEAM:

- Video Steam-Up e Scheda di accompagnamento
- Questionario e Scheda di accompagnamento

RICHIEDI IL KIT: <https://forms.gle/AQx9vkkC544Zbkj67>  
Per maggiori informazioni: [scuoladigitale@regioneliguria.it](mailto:scuoladigitale@regioneliguria.it)

