

Azione STEAM UP alle ragazze

Report delle attività, numeri e impatto

Anno scolastico 2023/24

L'Azione STEAM UP alle ragazze nasce per affiancare le scuole nella promozione delle discipline di area STEAM con attenzione specifica alle studentesse: l'obiettivo è far **crescere le conoscenze** e sviluppare un **immaginario STEAM** al femminile così da fornire alle ragazze gli strumenti per scoprire e rafforzare il proprio **talento STEAM**.

Il Progetto mette a disposizione una serie di "kit" pronti all'uso, con **risorse didattiche aperte e gratuite** a disposizione dei docenti e ha un risultato evidente con i **webinar tematici** a cui possono partecipare studenti e studentesse da scuole di ogni ordine e grado. Le attività proposte prevedono il **lavoro in gruppi omogenei per genere** per spingere le ragazze a confrontarsi fra loro su tematiche tradizionalmente lontane dal mondo femminile.

Di seguito troverai una sintesi delle attività realizzate durante l'anno scolastico 2023/24 e gli indicatori di partecipazione e di raggiungimento degli obiettivi dell'Azione.

Richiedi le credenziali Moodle qui



STEAM UP alle ragazze

L'azione in breve

68

DOCENTI E
FORMATORI

748

STUDENTI E
STUDENTESSE

326

STUDENTESSE
COINVOLTE

31

SCUOLE E
ISTITUTI IEFP

GREEN E SOSTENIBILITÀ

curve celebri **excel** suono pitagorico decarbonizzazione

trasporti elettrici

geogebra

INFANZIA DIGITALE

storytelling multimediali

onde sonore

"STEAM UP

laboratori interattivi

audacity

ASTRONOMIA

alle ragazze"

analisi dati

suono

stampa 3D

metodo tinkering

infanzia

scratch

GEOMETRIE E NATURA

grafico cartesiano

astrolabio

deltoide

sistema solare

MUSICA ELETTRONICA

STEAM UP alle ragazze: *Geometrie nella natura: la matematica si impara o si scopre?*

Un kit dedicato alle forme matematiche presenti in natura realizzato dalla docente Lucia Odicino. Dalla teoria alla pratica con un laboratorio a cura di Lidia Rando e Giuliana Lo Giudice realizzato attraverso l'utilizzo del **software gratuito Geogebra**.

Target: secondarie di I grado e biennio di II grado

Discipline coinvolte: matematica

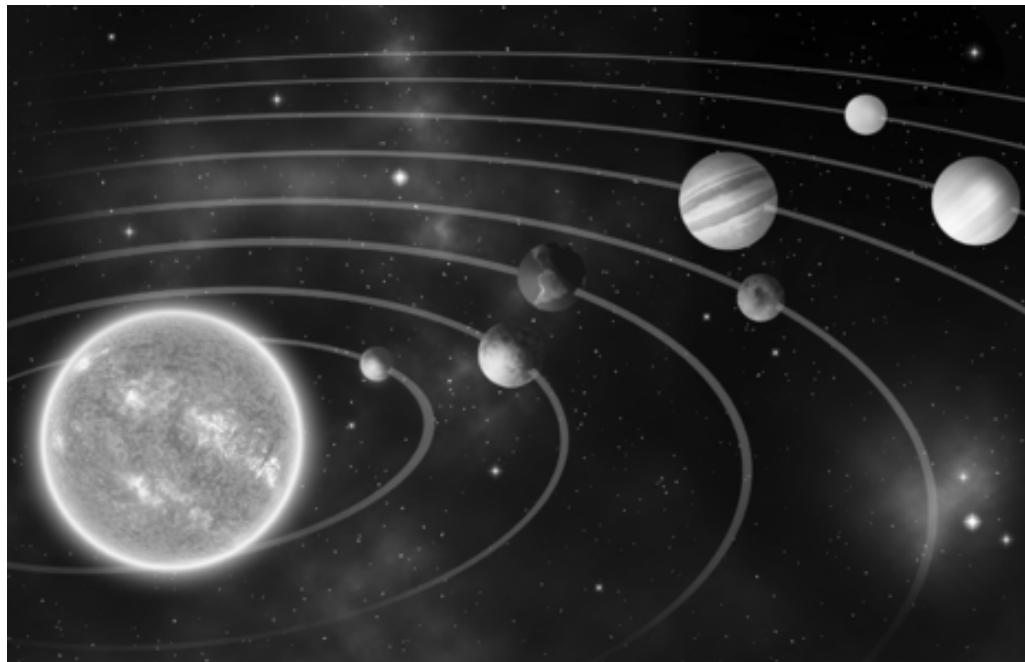
Guarda il webinar [sul portale moodle](#)

SCARICA IL MATERIALE QUI



Se non hai ancora le credenziali per accedere alla piattaforma Moodle dove trovi le schede attività e i materiali per replicare i laboratori, [puoi richiederle compilando questo form](#).





STEAM UP alle ragazze: *Viaggio interattivo nel sistema solare*

Un kit realizzato da Ottavia Cannonero e dedicato alla scoperta del sistema solare con una parte di introduzione teorica sulle caratteristiche dei diversi pianeti e un laboratorio pratico a piccoli gruppi sfruttando l'*applicazione Scratch*.

Target: classi 4a e 5a scuola primaria e secondaria I grado

Discipline coinvolte: scienze e tecnologia

Guarda il webinar [sul portale moodle](#)



SCARICA IL MATERIALE QUI

Se non hai ancora le credenziali per accedere alla piattaforma Moodle dove trovi le schede attività e i materiali per replicare i laboratori, [puoi richiederle compilando questo form](#).



STEAM UP alle ragazze: ***Mobilità sostenibile ed elaborazione dei dati***

Un kit dedicato alle nuove frontiere della logistica: introduzione storica sull'evoluzione dei sistemi di trasporto curata da Elisabetta Oliveri, presidente di Autostrade per l'Italia. Il laboratorio, guidato da Coletta Venza, verte sull'elaborazione dei dati tramite ***Excel***.

Target: triennio della secondaria di II grado

Discipline coinvolte: matematica, statistica, informatica

Guarda il webinar [sul portale moodle](#)

SCARICA IL MATERIALE QUI



Se non hai ancora le credenziali per accedere alla piattaforma Moodle dove trovi le schede attività e i materiali per replicare i laboratori, **[puoi richiederle compilando questo form](#)**.



Workshop *“La scuola dell’infanzia e il digitale”*

Un kit realizzato dal Centro INTELLECT dell’Università UniRoma2 Tor Vergata in collaborazione con il Progetto Scuola Digitale Liguria per i docenti delle scuole dell’infanzia ligure. Schede attività e istruzioni pratiche per usare nuove tecniche e metodologie interattive con il digitale: ***Digitally augmented learning contexts*** (con proiettori e scenari digitali), ***Tinkering*** (con circuiti elettrici e materiali poveri), ***Object Based Learning Digitale*** (con stampanti 3D, microscopi digitali ed elaborazioni grafiche 3D)

Target: docenti dell’infanzia

Discipline coinvolte: scienze, tecnologia

SCARICA IL MATERIALE QUI



Se non hai ancora le credenziali per accedere alla piattaforma Moodle dove trovi le schede attività e i materiali per replicare i laboratori, [puoi richiederle compilando questo form](#).



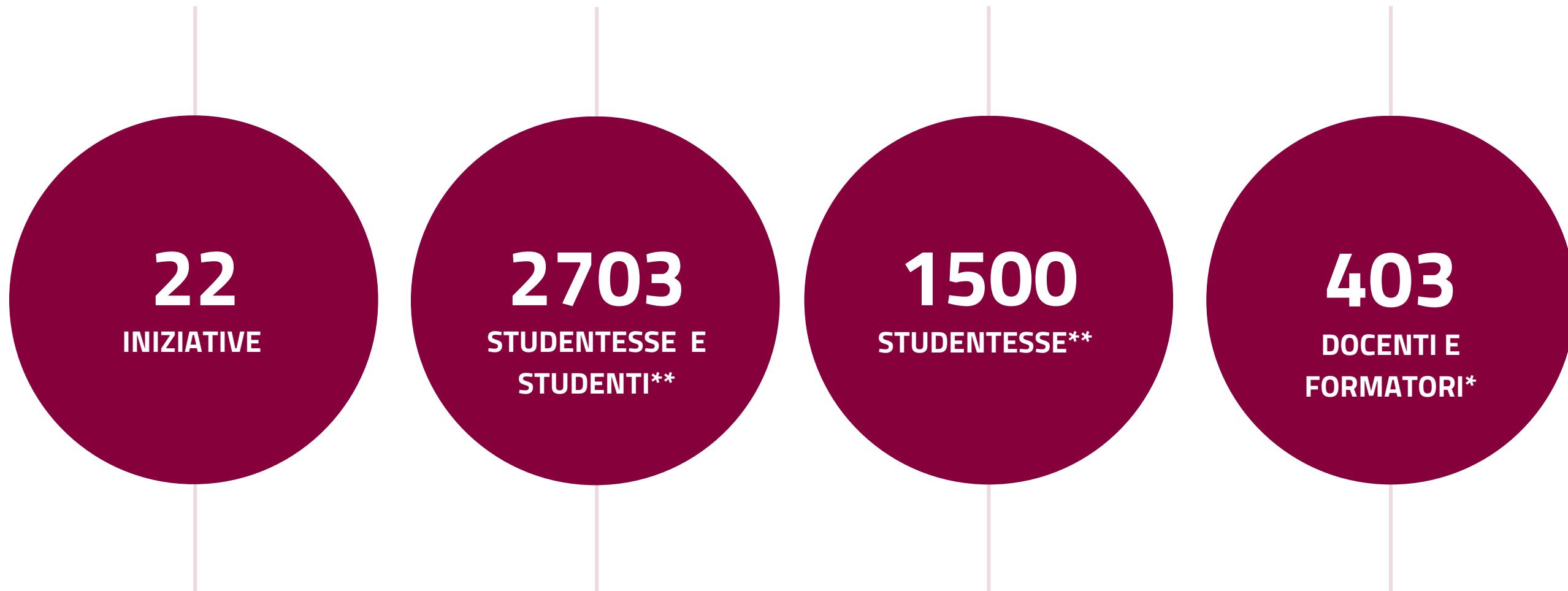
In questa sezione si trovano i **risultati delle attività** realizzate ad oggi dall'inizio dell'Azione STEAM UP alle ragazze nel 2021.

L'azione del Progetto regionale si avvale delle competenze e delle risorse messe a disposizione da **Liguria Digitale** che ha la conduzione operativa del Progetto e che nel 2023 ha ottenuto la **Certificazione UNI/PdR 125:2022** per la parità di genere.

Oltre a una **panoramica generale relativa agli indicatori di partecipazione** di studentesse e studenti, sono esposti e analizzati nel dettaglio alcuni risultati raccolti grazie ai feedback ricevuti al termine delle attività svolte.

STEAM UP alle ragazze

Report complessivo dei dati



*Docenti e formatori: numero complessivo docenti partecipanti con le classi e presenti alle iniziative STEAM UP alle ragazze.

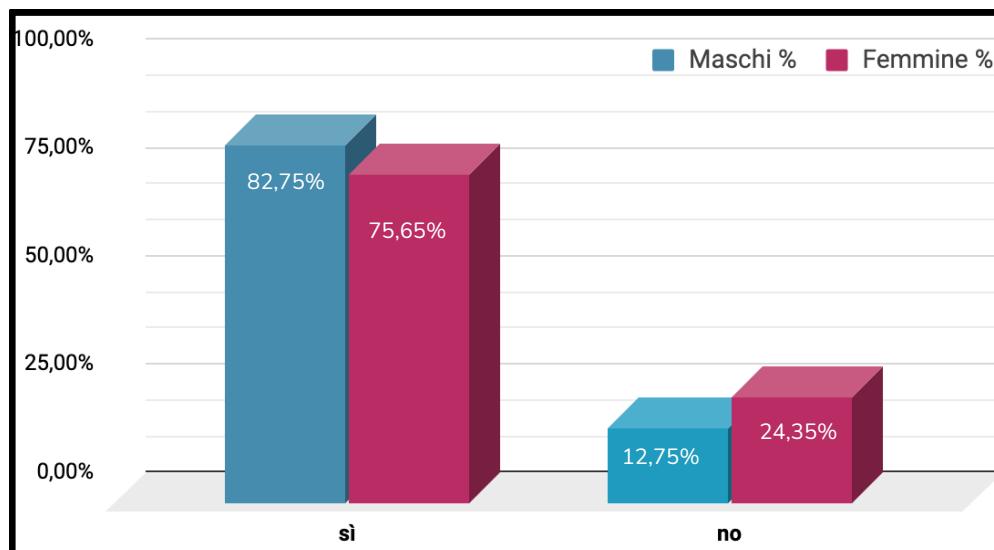
**Questo dato si riferisce al numero stimato di partecipanti agli eventi e alle iniziative.



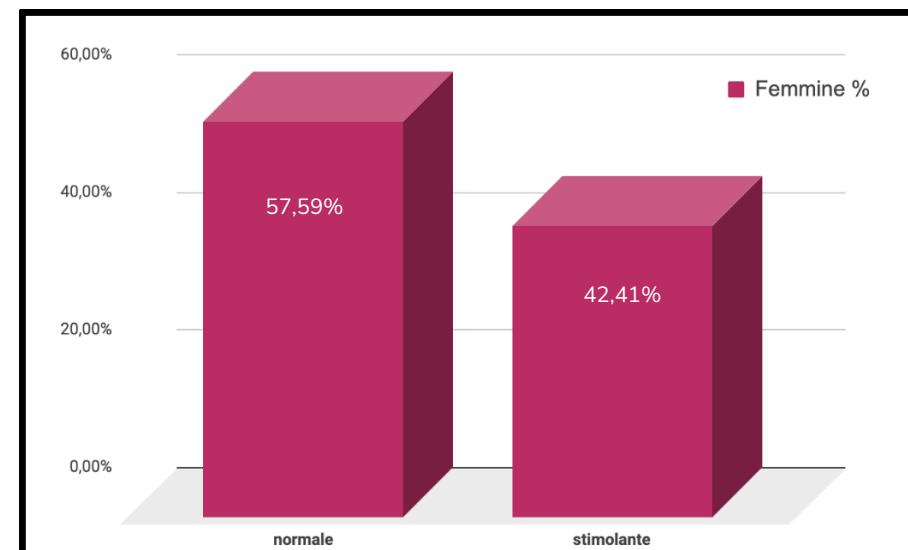
Quali risultati?

I grafici riportano i risultati dai feedback ricevuti al termine dei webinar da studentesse e studenti che hanno usato i kit. **Le attività dell'Azione hanno permesso di raggiungere gli obiettivi:** contribuire nell'accrescere le conoscenze dei partecipanti e nella costruzione di un immaginario STEAM interessante e possibile per le ragazze.

Durante le attività proposte dagli esperti, hai imparato NUOVE PAROLE E CONCETTI?

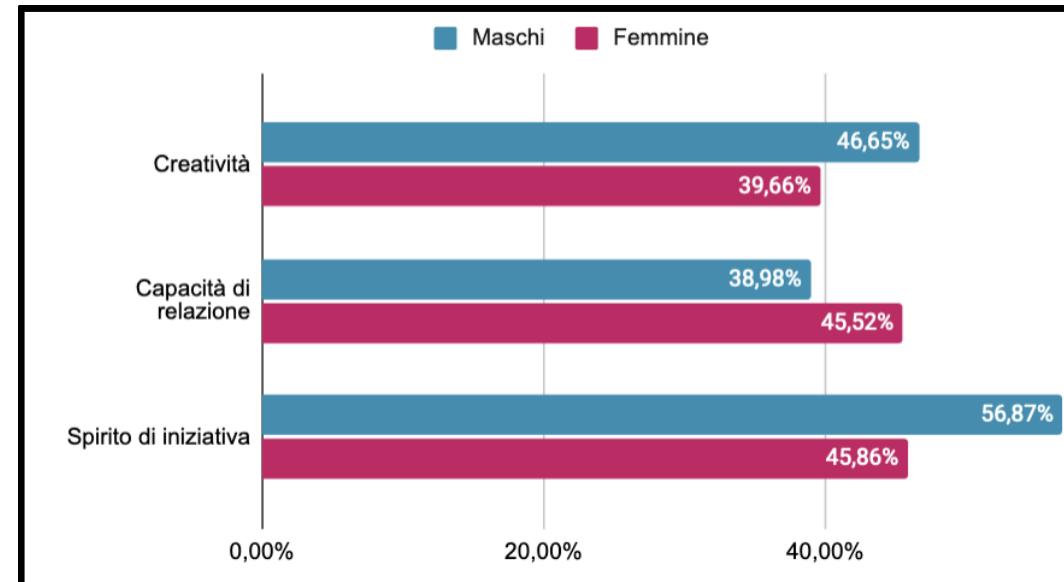
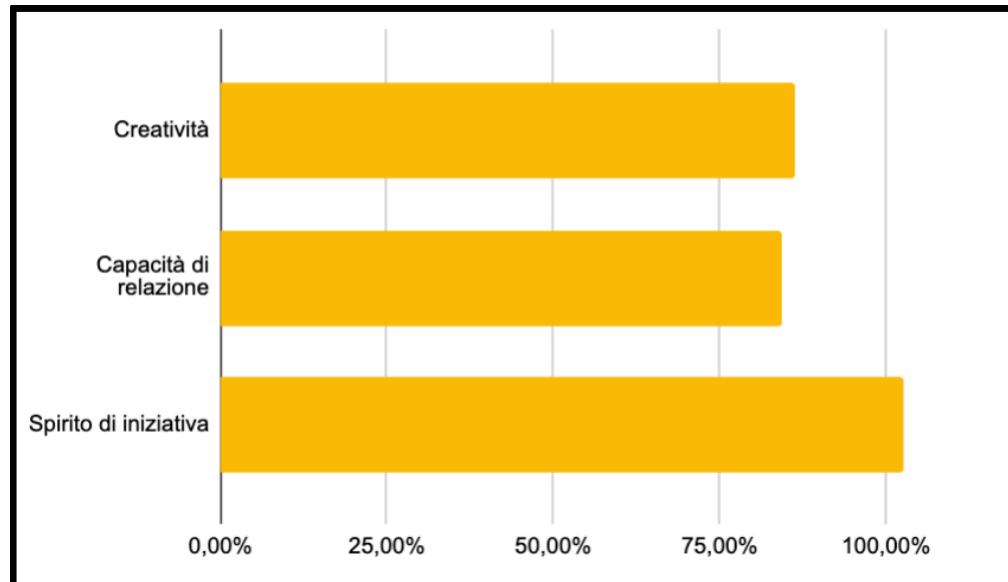


LAVORARE IN GRUPPO CON LE TUE COMPAGNE su temi tradizionalmente lontani dal mondo femminile, È STATO NORMALE O STIMOLANTE?



Lavorare sulle tematiche STEAM, incide sulle competenze trasversali degli studenti? Cosa ne pensano le studentesse e gli studenti? È stato chiesto

Pensi che svolgere attività scientifiche o tecniche permetta di METTERE IN CAMPO E SVILUPPARE

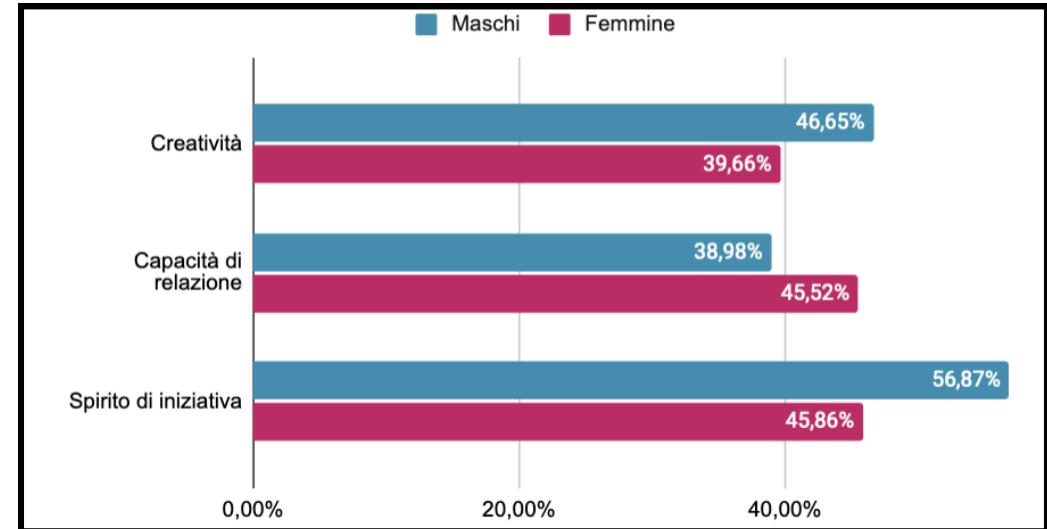
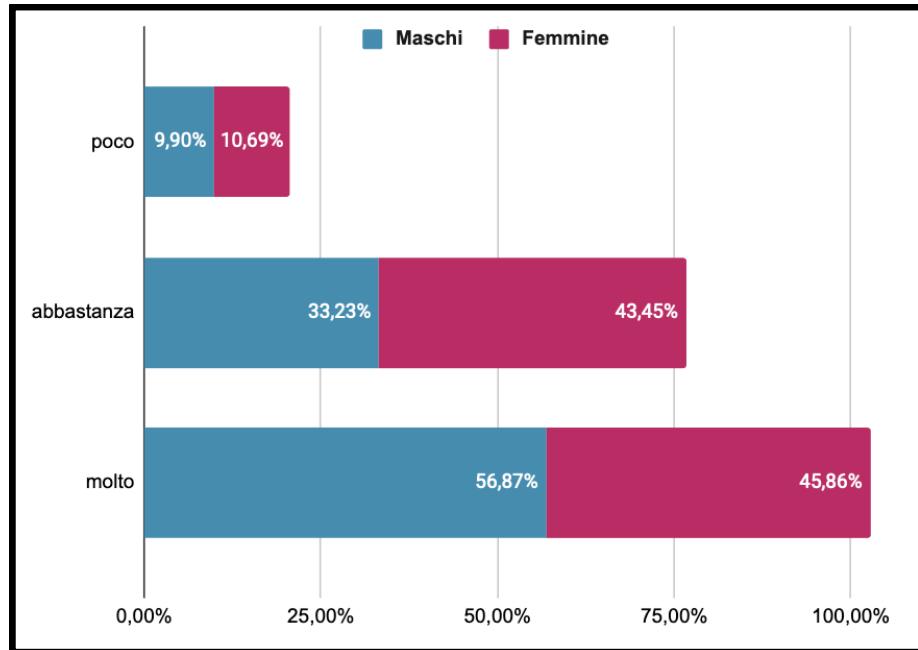




Dettaglio sulle competenze trasversali: **SPIRITO DI INIZIATIVA**

Le attività STEAM stimolo per esercitare spirito di iniziativa nelle ragazze

Pensi che svolgere attività scientifiche o tecniche permetta di mettere in campo e sviluppare **SPIRITO DI INIZIATIVA**



Per studentesse e studenti, lo **spirito di iniziativa**, “la voglia di riuscire”, è la competenza più esercitata durante le attività dell’Azione STEAM-UP.

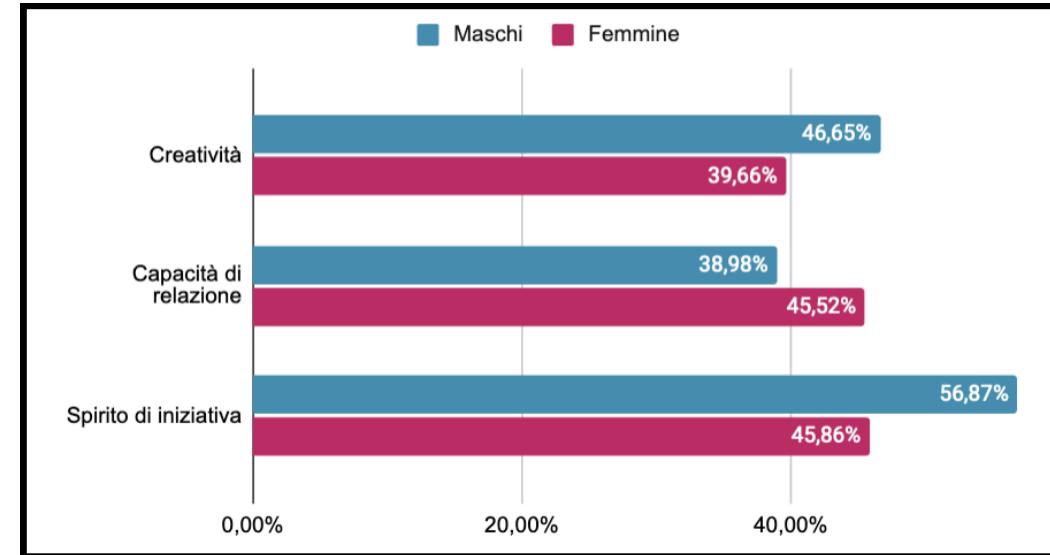
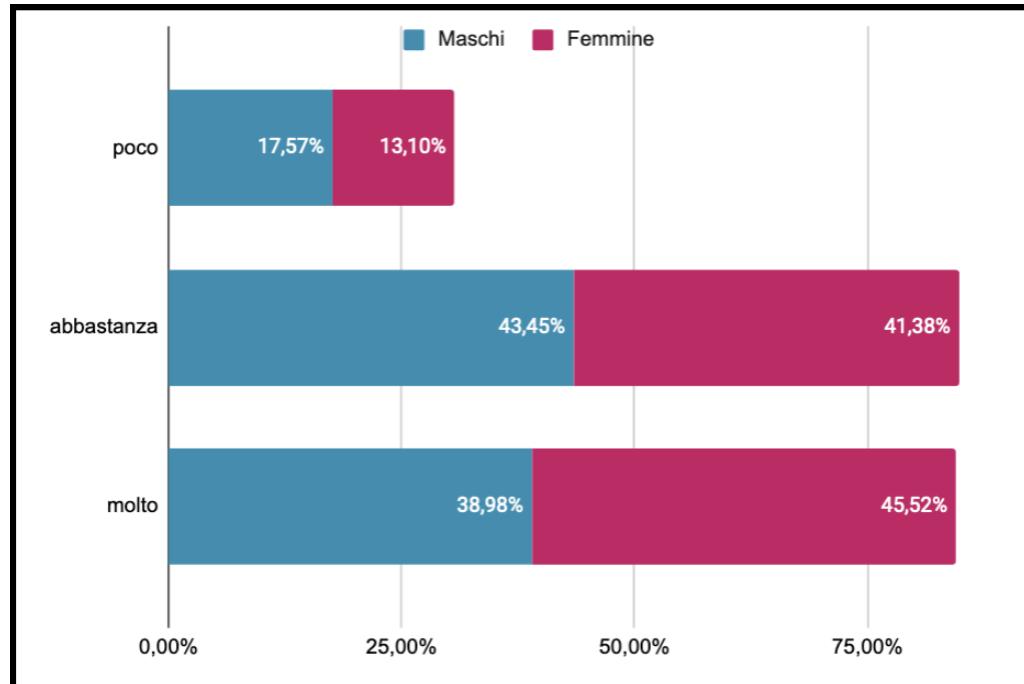
Le risposte mettono in evidenza lo stimolo per tutti, con una prevalenza del dato riferito agli studenti. Questo testimonia la necessità di attività STEAM a scuola per permettere alle ragazze di esercitarsi in questa attitudine riconosciuta e tradizionalmente appannaggio dell’universo maschile.



Dettaglio sulle competenze trasversali: **CAPACITÀ DI RELAZIONE**

La presenza delle ragazze preziosa per portare capacità di relazione nelle professioni STEAM

Pensi che svolgere attività scientifiche o tecniche permetta di mettere in campo e sviluppare **CAPACITÀ DI RELAZIONE**.



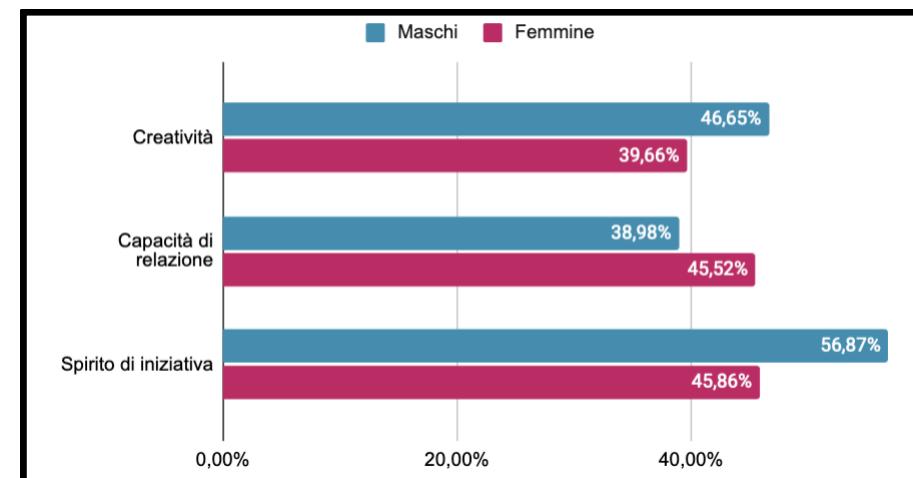
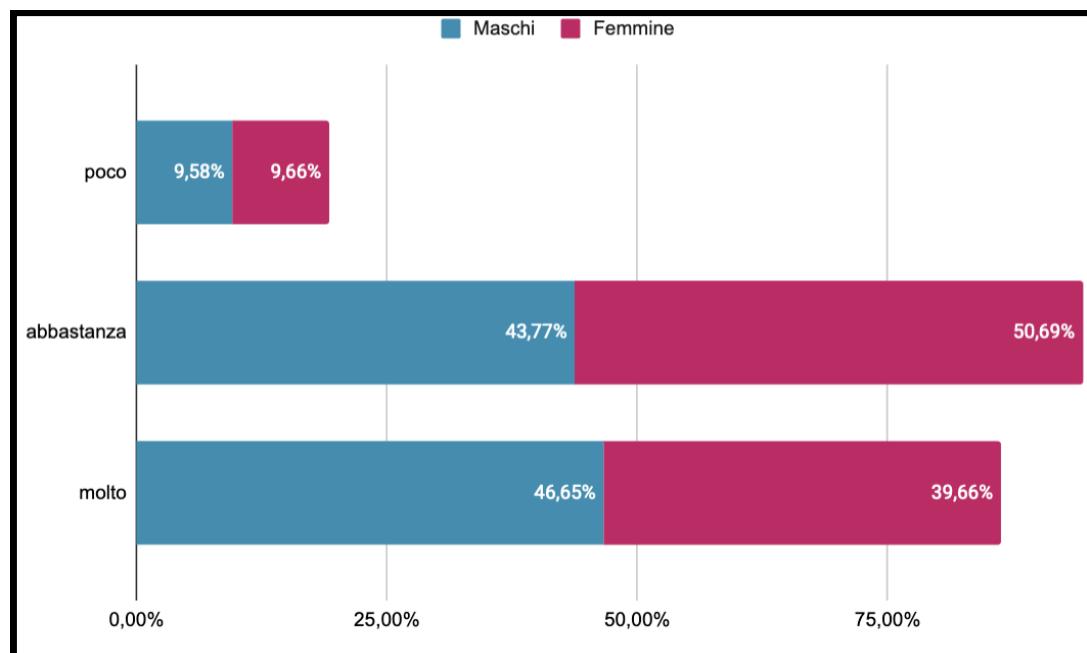
Le studentesse più degli studenti riconoscono alle attività STEAM un potenziale per l'esercizio delle **competenze di relazione**, tratto distintivo dell'universo femminile. Per gli studenti è la competenza meno riconosciuta. Questo testimonia la capacità delle ragazze di portare in ogni campo di esperienza la propria inclinazione verso le relazioni, e quindi la necessità di questa nel settore delle discipline (e in prospettiva nelle professioni) tecniche e scientifiche.



Dettaglio sulle competenze trasversali: **CREATIVITÀ**

Necessità di esercitare le ragazze a riconoscere nelle attività STEAM il luogo dell'immaginazione e creatività

Pensi che svolgere attività scientifiche o tecniche permetta di mettere in campo e sviluppare **CREATIVITÀ?**



Sono gli studenti più delle studentesse a riconoscere nelle attività STEAM un potenziale per l'esercizio delle **competenze di creatività**. Questo risultato può essere letto come testimonianza della necessità di abituare le ragazze a considerare le attività STEAM come strumento di espressione libera delle proprie inclinazioni e immaginazione.

SCUOLA

DIGITALE

LIGURIA



scuoladigitaleliguria.it



scuoladigitale@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