

# STEAM UP

## Obiettivo.

L'avvicinamento delle ragazze alle STEAM è aspetto prioritario su cui intervenire per renderle protagoniste nella costruzione del loro futuro con le adeguate competenze scientifiche e tecnologiche.

## L'azione regionale.

Affiancare le scuole nello sviluppo delle abilità digitali e ridisegnare l'immaginario delle discipline ancora a matrice prevalentemente maschile, in un'ottica inclusiva che superi il divario di genere nel settore.

## Un kit pronto.

- Schede operative per sviluppare abilità e costruire immaginario in classe
- Moduli di follow-up per valutare la nuova percezione delle STEAM
- Evidenza e condivisione delle buone pratiche nell'Osservatorio regionale



## Evidenze nazionali e attività in corso.

L'Azione è stata selezionata per partecipare al Premio Competenze Digitali di Repubblica Digitale vincendo la menzione speciale grazie a *"...cura agli aspetti di replicabilità, monitoraggio e valutazione"*.

Il progetto partecipa, su invito di Repubblica Digitale, a un gruppo di lavoro, ideato dal Dipartimento per la trasformazione digitale, focalizzato sul definire azioni di sistema organiche e concrete volte a contrastare il problema del divario di genere nelle discipline STEM, partendo da quelle ICT.

Nell'ambito dell'Azione STEAM-UP alle ragazze, è stata avviata una sinergia con ITS-ICT al fine di promuovere e valorizzare il percorso di studi proposto dall'Istituto su un target prettamente femminile, dando visibilità alle borse di studio messe a disposizione appositamente per le studentesse.

# SCUOLA DIGITALE LIGURIA

