



Costruire immaginario e abilità: l'azione del Progetto Scuola Digitale Liguria



Intervento di **Monica Cavallini – Liguria Digitale**
Project Manager del Progetto Scuola Digitale Liguria
Vice Direzione Generale Formazione e istruzione di Regione Liguria

«**STEAM-UP alle ragazze**». Azione di Regione Liguria per un intero territorio, con progetto Scuola Digitale Liguria, (**Fondi FSE**) per **affiancare le scuole nello sviluppo delle abilità digitali e ridisegnare l'immaginario delle discipline STEAM** (*Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics*), tutt'ora a matrice prevalentemente maschile, in un'ottica inclusiva che superi il *gender gap* nel settore

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



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 professionisti** adeguatamente formate all'ICT

Mancata consapevolezza, che rischia di compromettere un **legittimo bisogno di auto-realizzazione**

Psicologici

Aspetti critici rilevanti dalla **bassa presenza di donne nelle STEAM**

Sociali ed economici

Carenza di forza lavoro attuale per **professioni legate all'ICT**, che peggiorerà nel prossimo futuro data la **richiesta esponenziale** di tali competenze

La risposta del Progetto regionale Scuola Digitale Liguria - ormai **continuativo, consolidato e finanziato con fondi europei FSE** - è un **percorso a tappe** nelle scuole per coinvolgere attivamente docenti, stakeholder e studenti (e quindi le loro famiglie) per individuare azioni mirate **per avvicinare le ragazze alle discipline STEAM** affinché possano **liberare i propri talenti** e accedere a quelle professioni che fino a oggi hanno visto una scarsa partecipazione femminile.

Il senso della nostra attività è partito dal presupposto di costruire **un'azione concreta** che rendesse **efficace e misurabile l'attività**. Partiamo da una citazione...

*Se ascolto dimentico, se guardo capisco, se faccio imparo
(Confucio)*

Attività in classe per costruire ABILITÀ

PROMUOVERE LE STEAM:

- in tempi e spazi dedicati per le ragazze
- in modo verticale e orizzontale fra gli ordini e le discipline



Attività anche all'esterno per ridisegnare l'IMMAGINARIO

RIMODELLARE LE SCUOLE TECNICHE:

abbandonare le metafore, il linguaggio, il "look" maschile: interrogarsi, dialogare per cambiare

COSTRUIRE IMMAGINARI AFFASCINANTI:

Esperte esterne per raccontare cosa è la tecnologia oggi che non è "cacciaviti e sudore", ma creatività, progetto, ideazione, impegno a trovare soluzioni, estetica, efficienza...

REALIZZARE ATTIVITÀ INANELLATE & OPEN DAY:

le ragazze *testimonial* ai gradi di scuola inferiori del fascino della tecnologia **anche rivolti alle famiglie**



IL KIT “STEAM-UP ALLE RAGAZZE”

DESTINATARI

A disposizione dei **docenti e formatori liguri**, con coinvolgimento «a cascata» di tutte le **studentesse** e gli studenti della scuola ligure, **a partire già dal primo ciclo**

FRUIZIONE

Fruizione personalizzata in **presenza, online e in modalità *blended*** dagli ambienti online del progetto regionale: sito, canali social (Facebook, LinkedIn, YouTube) Classroom dedicato

STRUTTURA

È previsto un percorso articolato in **tre step**: video, questionario in classe e follow-up; schede attività svolte sul metodo originale STEAM-UP e follow-up; condivisione dei risultati raggiunti in classe e documentazione dei progetti nell'Osservatorio

CONTENUTI

I contenuti sono in continuo aumento ed evoluzione grazie al contributo di stakeholder, esperti e docenti in una ottica di **sostenibilità ed economia circolare**

COSA'È

Una raccolta di **strumenti e risorse gratuite** da usare subito in classe in un percorso che favorisca la diffusione della cultura STEAM *in primis* alle ragazze, in modo che anche per loro le discipline tecnico-scientifiche possano essere opzioni appetibili di scelta per studio e lavoro

RIUSO

In ottica di riuso, i materiali sono pubblicati con **licenza Creative Commons CC BY-NC**: libertà di condivisione e modifica con vincoli di attribuzione e uso non commerciale

1

ATTIVITÀ DI WARM-UP

Video, questionario in classe, follow-up guidato dal progetto

2

STRUMENTI A SUPPORTO

Schede attività, opportunità (es. PCTO, co-docenze,...) follow-up guidato dal progetto

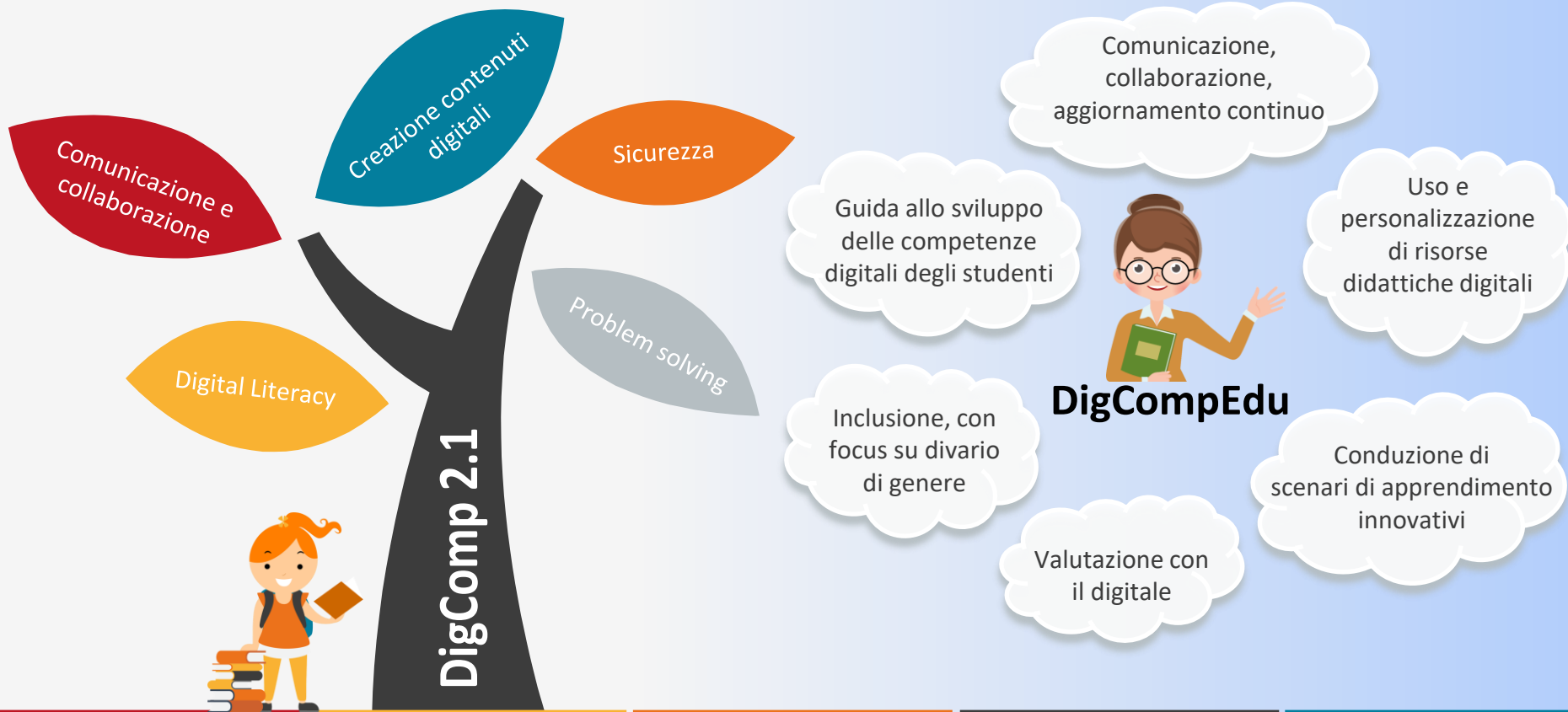
3

EVIDENZE E DOCUMENTAZIONE

Condivisione dei risultati ottenuti sul sito di progetto e nell'Osservatorio



Gli step sono svolti con il **Metodo STEAM-UP**: il progetto **accompagna i docenti di ogni ordine e grado** nello svolgimento delle attività in classe, realizzate in piccoli gruppi omogenei per genere così che le ragazze abbiano spazi e tempi dedicati per sviluppare abitudini e familiarità con linguaggio e temi STEAM



I NUMERI SIGNIFICATIVI RAGGIUNTI A OGGI DAL PERCORSO "STEAM-UP ALLE RAGAZZE"



13
eventi

con Orientamenti



700
docenti



9600
studentesse e studenti



55
stakeholder

Hanno contribuito,
fra gli altri:



STEP-NET
ONLUS NAZIONALE
SUPPORT TALENT EMOTION POTENTIAL

COSTRUIRE IMMAGINARIO POSITIVO

«Costruire immaginario e abilità» è la formula individuata per dare un contributo sul tema dell'avvicinamento delle STEAM alle ragazze, **mettendo a disposizione dei docenti strumenti, opportunità, supporto e accompagnamento**

OBIETTIVI



METODO



TEMPI E SPAZI ALLE RAGAZZE

Metodo originale per la necessità di **dare tempo e spazio dedicati alle ragazze** per sperimentare linguaggio e interazione **propri e senza imbarazzi**. Gli studenti e le studentesse lavorano insieme in **gruppi omogenei per genere ma in ottica inclusiva e di confronto allargato**

CREATIVITÀ DIGITALE

Oltre alle discipline scientifiche e tecnologiche, l'azione **punta al mondo della creatività digitale** (es. videomaking, grafica) - tradizionalmente legato all'immaginario femminile – quindi **piu' «facile» per avvicinare le ragazze alle altre discipline STEAM**

FOCUS



TARGET



DOCENTI e RAGAZZE DALLA PRIMARIA

I destinatari dell'iniziativa STEAM-UP sono i **docenti e formatori** della Community della scuola innovativa ligure e di conseguenza tutte le loro **studentesse** e i loro studenti, già **a partire dalla scuola primaria, persino dall'infanzia**

L'iniziativa è pronta per il riuso: già richiesta e condivisa con enti e stakeholder nazionali e internazionali!



Unione europea
Fondo sociale europeo



Repubblica Italiana



REGIONE LIGURIA

**Grazie per
l'attenzione!**

Per domande o approfondimenti

SCUOLA DIGITALE LIGURIA

in partnership con **OM** **ORIENTA
MENTI**



www.scuoladigitaleliguria.it



scuoladigitale@regione.liguria.it

digitalteam@regione.liguria.it

