



E-SOC Lesson Plan

LA MIA FUTURA PROFESSIONE - GIOCO

Obiettivi di apprendimento:

Al termine di questa lezione i partecipanti:

(SMART)

- avranno riflettuto sulle proprie capacità e sui propri talenti potenziali e saranno in grado di comprendere meglio la propria identità.
- saranno più motivati a fare le proprie scelte.
- avranno più fiducia nel perseguire una carriera in ambito STEAM o in qualsiasi altro campo, ma baseranno sempre la loro decisione sui loro talenti e sulle loro capacità, senza mai pensare al loro genere.
- tratteranno gli studenti in modo paritario quando realizzeranno progetti in ambito di materie STEAM, indipendentemente dal loro sesso.

Risultati di apprendimento:

Al termine di questa sessione/classe i partecipanti avranno:

(Use Bloom's taxonomy

action verbs)

Conoscenze:

Riflettere e riferire in modo chiaro quali sono i loro talenti e quali sono le loro capacità e i loro sogni sulla base di informazioni oggettive, non basate sul sesso o su altri pregiudizi.

Abilità:

Identificare le competenze, i talenti e le abilità che coinvolgeranno un maggior numero di ragazze nel settore STEAM.





Atteggiamenti:

Dimostrare un cambiamento nell'approccio ai pregiudizi di genere nel campo delle materie STEAM e avere la capacità di fare una riflessione profonda su se stessi e in autonomia.

Gruppo Target:

Insegnanti di scuola secondaria/ studenti (13-18)

Titolo e numero dell'attività	Breve descrizione dell'attività Dopo aver chiarito I concetti importanti con PowerPoint e attività, gli studenti si conoscono meglio e pensano liberamente alle loro capacità e ai loro talenti per decidere la loro futura professione attraverso un gioco divertente che si spera possa promuovere la libera scelta delle professioni di ragazze e ragazzi senza considerare il loro genere.	Risorse necessarie	Tem po 5 ore
Introduzione: 1. Per rompere il ghiaccio	PowerPoint su IDENTITÀ, PREGIUDIZIO E DISCRIMINAZIONE. Identità: chiarimento del concetto e attività da svolgere nel PowerPoint. Attività per chiarire i concetti di PREGIUDIZIO E DISCRIMINAZIONE e attività da svolgere nei PowerPoint inclusi nelle diapositive.	PowerPoint Identificarsi Pregiudizio e discriminazio ne	1 ora e 25m
2. Spiegazione del gioco e prima fase.	Prima, l'insegnante spiegherà le regole del gioco che si svolgerà nelle prossime lezioni e, una volta che tutti avranno capito, si passerà alla prima fase. Questa lezione suggerisce di	Allegato 1	1 ora



E-STEAM ON THE CLOUD	5.4.0 2.0.	opean Union	
	riflettere sulle capacità e sui talenti degli studenti.		
	L'allegato 1 contiene una scheda in cui gli studenti devono riflettere su almeno 8 talenti e attività.		
	La lezione prevede che gli studenti riflettano su se stessi lontano da qualsiasi pregiudizio o discriminazione. È particolarmente importante sentirsi liberi quando si analizza se stessi.		
	Talenti e abilità: Sono un ottimo scrittore di poesie.		
	Mi sento rilassato quando cucino.		
	Non sono brava come mia madre in matematica, ma mi piace.		
	La danza classica mi rende felice.		
	Amo il giardinaggio, soprattutto quello di ortaggi.		
3. Il gioco e la seconda fase.	Tutti gli studenti scrivono un paragrafo di almeno 80 parole utilizzando i talenti e le abilità precedenti, ma celando sempre la loro vera professione futura. Tutti i paragrafi devono essere intricati e divertenti, come spiegato in precedenza dall'insegnante.	Allegato 2	1 ora



		•	
	Formate gruppi di 8 studenti, scegliete uno dei		
	partecipanti, gli altri 7 rimarranno a rivolgergli delle domande.		
	delle domande.		
	Iniziare il gioco facendo prima un giro di prova		
	davanti a tutta la classe.		
4. Il gioco	In gruppo, i partecipanti svolgono il gioco e,	Allegati 3 e	1 ora
	utilizzando gli allegati 3 e 4, registrano tutto ciò	4	
	che viene detto.		
	È un'idea intelligente scegliere un membro che		
	scriva i risultati per tenere traccia di tutto ciò		
	che viene detto.		
5. Feedback	I partecipanti forniscono un breve feedback		20m
	sull'attività.		
	Questo può essere fatto oralmente, su post-it o		
	compilando un modulo online.		
	In ogni caso, i partecipanti risponderanno alle		
	seguenti domande.		
	Su una scala da 1 a 10 (1 - per niente, 10 -		
	molto)		
	Quanto è stata utile questa attività?		
	Quanto è stata coinvolgente l'attività?		
	Quanto vi è piaciuta questa attività?		





E-STEAM ON THE CLOUD	of the Edropean Official
	Quanto avete imparato da questa attività?
	Cosa avreste fatto di diverso?
	Promuoverete l'uguaglianza di genere nelle attività STEAM?





MIEI OTTO TALENTI

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- **5.**
- 6.
- **7.**
- 8.







ALLEGATO 2





DISCORSO SUL MIO (SEGRETO) POTENZIALE PROFESSIONALE

STUDENTE:





ALLEGATO 3	
DOMANDE??????	
STUDENTE:	
1.	
<mark>2.</mark>	
<mark>3.</mark>	
<mark>4.</mark>	
<mark>5.</mark>	
6.	

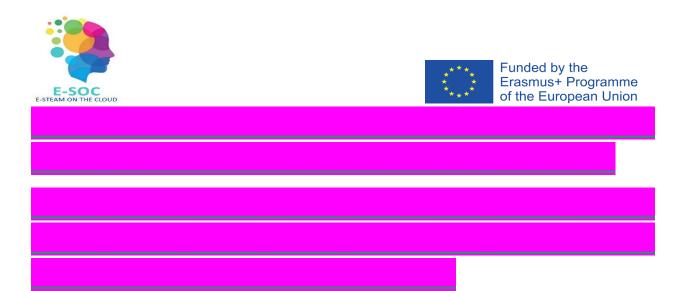




ALLEGATO 4

DISCORSO FINALE DELLO STUDENTE PROTAGONISTA

STUDENTE:



Fonti:

PowerPoint delle lezioni di etica/morale presso l'EEBIV.