

E-SOC Lesson Plan

LA MIA FUTURA PROFESSIONE - GIOCO

Obiettivi di apprendimento:

(SMART)

Al termine di questa lezione i partecipanti:

- 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:

(Use Bloom's taxonomy

action verbs)

Al termine di questa sessione/classe i partecipanti avranno:

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	Risorse necessarie	Tempo
<p>Introduzione:</p> <p>1. Per rompere il ghiaccio</p>	<p>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.</p> <p>PowerPoint su IDENTITÀ, PREGIUDIZIO E DISCRIMINAZIONE.</p> <p>Identità: chiarimento del concetto e attività da svolgere nel PowerPoint.</p> <p>Attività per chiarire i concetti di PREGIUDIZIO E DISCRIMINAZIONE e attività da svolgere nei PowerPoint inclusi nelle diapositive.</p>	<p>PowerPoint</p> <p>Identificarsi</p> <p>Pregiudizio e discriminazione</p>	<p>5 ore</p> <p>1 ora e 25m</p>
<p>2. Spiegazione del gioco e prima fase.</p>	<p>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</p>	<p>Allegato 1</p>	<p>1 ora</p>

	<p>riflettere sulle capacità e sui talenti degli studenti.</p> <p>L'allegato 1 contiene una scheda in cui gli studenti devono riflettere su almeno 8 talenti e attività.</p> <p>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.</p> <p>Talenti e abilità:</p> <p>Sono un ottimo scrittore di poesie.</p> <p>Mi sento rilassato quando cucino.</p> <p>Non sono brava come mia madre in matematica, ma mi piace.</p> <p>La danza classica mi rende felice.</p> <p>Amo il giardinaggio, soprattutto quello di ortaggi.</p>		
<p>3. Il gioco e la seconda fase.</p>	<p>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.</p>	<p>Allegato 2</p>	<p>1 ora</p>

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



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

	<p>Quanto avete imparato da questa attività?</p> <p>Cosa avreste fatto di diverso?</p> <p>Promuoverete l'uguaglianza di genere nelle attività STEAM?</p>		
--	--	--	--



ALLEGATO 1



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

I 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.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

8.

ETC.

ALLEGATO 4

DISCORSO FINALE DELLO STUDENTE PROTAGONISTA

STUDENTE:



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Fonti:

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