

EN (10)

## Più facile a dirsi che a farsi

- Avanzato
- Consapevolezza
- Materiale originale

<b>TIPO DI ATTIVITÀ</b>	Gioco;
<b>DURATA</b>	Per un gruppo di 10 persone - non più di 50 minuti;
<b>AIUTO DIDATTICO</b>	Una scatola, matite o penne e piccoli pezzi di carta su cui scrivere; Presentazione di Canva con domande per la discussione (aggiunte in aggiunta).
<b>RIEPILOGO</b>	Questo gioco mira a verificare i pregiudizi che gli studenti o gli insegnanti possono avere sul lavoro in ambito STEAM; il modo in cui gli studenti/o gli insegnanti vedono/sentono o addirittura sperimentano problemi nei campi degli STEAM a causa del loro genere e, cosa più importante, discutono di questi problemi.
<b>PRATICA D'INSEGNAMENTO (PASSO DOPO PASSO)</b>	<p><b>PRIMA PARTE:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prepara piccoli fogli e dividili agli studenti;</li> <li>2. Dai istruzioni agli studenti per scrivere i problemi che qualsiasi persona: un uomo o una donna che lavora nel campo delle materie STEAM potrebbe incontrare. Un documento - un problema. Lascia che scrivano tutti i documenti che vogliono;</li> <li>3. Tutti i documenti dovrebbero andare nella scatola;</li> </ol> <p><b>SECONDA PARTE:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dai istruzioni agli studenti per estrarre un foglietto di carta dalla scatola;</li> <li>2. Incoraggia gli studenti ad elaborare le soluzioni ai problemi che hanno disegnato;</li> </ol> <p><b>TERZA PARTE:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hai tenuto una discussione. <b>Le domande per la discussione vengono aggiunte in un file aggiuntivo.</b> Una delle domande più importanti: quale genere pensi che affronterebbe maggiormente questo problema e perché?</li> </ol>
<b>FONTE</b>	Il quadro dell'attività è tratto dalla pubblicazione del progetto "Challenged Erasmus+ Youth Project. Metodika su jaunimu dirbantiems asmenims. Išūkių valdymas nuo problemos iki iššūkio", 2022.