

EN (10)

Più facile a dirsi che a farsi

- Avanzato
- Consapevolezza
- Materiale originale

TIPO DI ATTIVITÀ	Gioco;
DURATA	Per un gruppo di 10 persone - non più di 50 minuti;
AIUTO DIDATTICO	Una scatola, matite o penne e piccoli pezzi di carta su cui scrivere; Presentazione di Canva con domande per la discussione (aggiunte in aggiunta).
RIEPILOGO	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.
PRATICA D'INSEGNAMENTO (PASSO DOPO PASSO)	<p>PRIMA PARTE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prepara piccoli fogli e dividili agli studenti; 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; 3. Tutti i documenti dovrebbero andare nella scatola; <p>SECONDA PARTE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dai istruzioni agli studenti per estrarre un foglietto di carta dalla scatola; 2. Incoraggia gli studenti ad elaborare le soluzioni ai problemi che hanno disegnato; <p>TERZA PARTE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hai tenuto una discussione. Le domande per la discussione vengono aggiunte in un file aggiuntivo. Una delle domande più importanti: quale genere pensi che affronterebbe maggiormente questo problema e perché?
FONTE	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.