

Chi è?

EN (Orizz)

- Base: Conoscenza&Comprensione
- Insegnamento
- Materiale Originale

TIPO DI ATTIVITÀ	Gioco
DURATA	45 minuti
AIUTO DIDATTICO	Computer, tablet o smartphone. Connessione Internet.
RIEPILOGO	Il gioco consiste nel riconoscimento di foto di figure sia femminili che maschili che hanno avuto rilevanza nello studio e nelle scoperte delle materie STEAM
PRATICA D'INSEGNAMENTO (PASSO DOPO PASSO)	<p>Il gioco consiste nel vedere la diapositiva (n.2) dove sono presenti le foto di alcune donne famose per le loro ricerche o invenzioni nelle materie STEAM.</p> <p>Gli studenti dovrebbero cercare di riconoscerne il maggior numero possibile. Nella slide successiva (n.3) troveranno tutti i nomi da associare alle immagini. I nomi che non sono associati ad alcuna immagine possono essere successivamente cercati su internet.</p> <p>Lo stesso lavoro è richiesto per il secondo gruppo di immagini, quelle maschili (diapositiva n. 5), seguite dai nomi da associare (diapositiva n.6).</p> <p>Con ogni probabilità ci saranno più nomi maschili che femminili conosciuti, l'insegnante può avviare un brainstorming e poi un dibattito sui motivi di questa differenza</p>
FONTE	Power Point originale realizzato dalla Cooperativa Orizzonti.