

Tiro da tre punti

EN (IO)

- Base
- Consapevolezza
- Materiale originale

| | |
|--|---|
| TIPO DI ATTIVITÀ | Gioco; |
| DURATA | 15 minuti |
| AIUTO DIDATTICO | <ul style="list-style-type: none"> - Un foglio per ogni partecipante; - 1 secchio; - Sedie (o panche) per ogni partecipante; - Una stanza/aula/spazio confortevole. - Presentazione di Canva con domande per la discussione (aggiunte in aggiunta). |
| RIEPILOGO | <p>Lo scopo di questa attività non è quello di dare una certa conoscenza, ma piuttosto di ottenere la sensazione di disuguaglianza, che di solito le donne possono sperimentare nell'ambito delle materie STEAM. Crea una possibilità per la crescita dell'empatia, dell'intelligenza emotiva e di una sicurezza spazio per la riflessione e la discussione, che è la parte fondamentale di questo gioco.</p> <p>*Si suggerisce di far seguire a questo gioco un'altra attività che dia più contesto alla disuguaglianza di genere negli STEAM.</p> |
| PRATICA D'INSEGNAMENTO (PASSO DOPO PASSO) | <p>PRIMA PARTE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dite a tutti di scegliere una sedia nella classe/aula e di sedersi dove sembra loro più comodo; 2. Quando tutti sono seduti, date a ciascuno di loro un pezzetto di carta; 3. Date istruzioni per farne una pallina. 4. Mettete il secchio in un angolo della classe, così alcuni studenti si siedono più vicini mentre altri sono più lontani. 5. Chiedete ai partecipanti di lanciare la palla nel secchio. 6. Contate quanti e chi ci è riuscito. <p>SECONDA PARTE <i>Discussione:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Avete tenuto una discussione con gli studenti. Le domande per la discussione vengono aggiunte nel file aggiuntivo. 2. Dopo la discussione, l'attività può essere ripetuta cambiando i posti. |
| FONTE | La cornice dell'attività è tratta dal progetto a cui Innovation Office ha partecipato ("Challenged Erasmus+ Youth Project. Metodika su jaunimu dirbantiems asmenims. Išūkių valdymas nuo problemos iki iššūkio ", 2022). |