

Plus facile à dire qu'à faire

FR (IO)

- Avancé
- Sensibilisation
- Matériel d'origine

<p>TYPE D'ACTIVITÉ</p>	<p>Jeu;</p>
<p>DURÉE</p>	<p>Pour un groupe de 10 personnes — pas plus de 50 min;</p>
<p>AIDE À L'ENSEIGNEMENT</p>	<p>Une boîte, des crayons ou des stylos, et de petits morceaux de papier sur lesquels écrire; Diaporama Canva avec des questions pour discussion (ajoutées en plus).</p>
<p>RÉSUMÉ</p>	<p>Ce jeu vise à vérifier les préjugés que les étudiants ou les enseignants peuvent avoir sur le travail dans STEAM; la façon dont les étudiants/ou les enseignants voient/sentent ou même éprouvent des problèmes dans les domaines STEAM en raison de leur sexe et, plus important encore, discutent de ces questions.</p>
<p>PRATIQUE DE L'ENSEIGNEMENT (ÉTAPE PAR ÉTAPE)</p>	<p>PREMIÈRE BRANCHE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Préparer des petits papiers et les répartir entre les étudiants; 2. Donner des instructions aux élèves pour noter les problèmes que toute personne: un homme ou une femme travaillant dans le domaine STEAM pourrait se rencontrer. Un article — un problème. Qu'ils écrivent autant de papiers qu'ils veulent; 3. Tous les papiers doivent aller à la boîte; <p>DEUXIÈME BRANCHE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Donner des instructions aux élèves pour qu'ils tirent un morceau de papier de la boîte; 2. Encourager les élèves à développer les solutions aux problèmes qu'ils ont dessinés; <p>TROISIÈME BRANCHE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tenue d'une discussion. Les questions pour la discussion sont ajoutées dans un dossier supplémentaire. L'une des questions les plus importantes: selon vous, quel genre serait confronté à ce problème et pourquoi?
<p>SOURCE</p>	<p>Le cadre de l'activité est tiré de la publication du projet «Projet Erasmus+ difficile pour la jeunesse». Metodika su jaunimu dirbantiems asmenims. Isukiq Valdymas nuo problemos iki issukio «, 2022.</p>