

## Tir à trois points

FR (IO)

- Basique
- Sensibilisation

• Matériel d'origine

<p><b>TYPE D'ACTIVITÉ</b></p>	<p>Jeu;</p>
<p><b>DURÉE</b></p>	<p>15 minutes</p>
<p><b>AIDE À L'ENSEIGNEMENT</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un document pour chaque participant;</li> <li>• 1 seau;</li> <li>• Chaises (ou bancs) pour chaque participant;</li> <li>• Une chambre/salle de classe/espace confortable.</li> <li>• Diaporama Canva avec des questions pour la discussion (ajouté en plus).</li> </ul>
<p><b>RÉSUMÉ</b></p>	<p>L'objectif de cette activité n'est pas de donner une certaine connaissance, mais plutôt d'obtenir le sentiment d'inégalité, que les femmes peuvent généralement éprouver dans le domaine de STEAM. Cela crée une possibilité de croissance de l'empathie et de l'intelligence émotionnelle, et un espace sûr de réflexion et de discussion, qui est la partie clé de ce jeu.</p> <p>*LT suggère de suivre ce jeu avec une autre activité qui donne plus de contexte à l'inégalité de genre dans STEAM.</p>
<p><b>PRATIQUE DE L'ENSEIGNEMENT (ÉTAPE PAR ÉTAPE)</b></p>	<p><b>PREMIÈRE BRANCHE:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dire à tout le monde de choisir une chaise dans la salle de classe/chambre et de s'asseoir là où il se sent le plus à l'aise;</li> <li>2. Lorsque tout le monde est assis, donnez à chacun d'eux un morceau de papier;</li> <li>3. Donnez-leur des instructions pour en faire une petite boule.</li> <li>4. Placez le seau dans un coin de la salle de classe, de sorte que certains élèves s'assoient plus près tandis que d'autres sont plus éloignés.</li> <li>5. Demandez aux participants de lancer la balle dans le seau.</li> <li>6. Comptez combien et qui a réussi.</li> </ol> <p><b>Deuxième PARTIE Débat:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tenue d'une discussion avec les étudiants. <b>Les questions pour la discussion sont ajoutées dans le dossier supplémentaire.</b></li> <li>2. Après la discussion, l'activité peut être répétée en changeant les sièges.</li> </ol>
<p><b>SOURCE</b></p>	<p>Le cadre de l'activité s'inspire du projet auquel le Bureau de l'innovation a participé («Projet Erasmus+ pour la jeunesse. Metodika su jaunimu dirbantiems asmenims. Isukiq Valdymas nuo problemos iki issukio », 2022»).</p>