

## Adivina quien soja

FR (UJI)

- Intermédiaire: Application, Analyse
- Enseignement

<b>TYPE D'ACTIVITÉ</b>	Jeu
<b>DURÉE</b>	45 minutes maximum
<b>AIDE À L'ENSEIGNEMENT</b>	Cartes imprimées, ordinateur, tablettes, connexion Internet, smartphones.
<b>RÉSUMÉ</b>	<p>Ce jeu consiste à découvrir qui sont les scientifiques qui sont derrière les indices. L'enseignant doit organiser la classe en petits groupes d'élèves, qui découvrent qui se cache derrière les indices, puis partagent leur découverte en faisant une affiche ou en donnant une présentation orale.</p> <p>Une deuxième partie du jeu consiste à collecter chaque ensemble d'indices avec la photo de son protagoniste.</p> <p>Enfin, il y a un petit test d'évaluation du contenu.</p> <p><a href="https://goo.gl/forms/jz2Usws7uOKv45vT2">HTTPS://goo.gl/forms/jz2Usws7uOKv45vT2</a></p>
<b>PRATIQUE DE L'ENSEIGNEMENT (ÉTAPE PAR ÉTAPE)</b>	<p>Ce matériel pourrait être utilisé pour réduire les stéréotypes sexistes concernant les filles et les femmes dans STEAM afin de favoriser l'intérêt des filles pour les sujets et les carrières STEAM.</p> <p>Les grandes lignes de la leçon pourraient être les suivantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explication des stéréotypes sexistes dans STEAM.</li> <li>• Importance d'aborder cette question.</li> </ul> <p>Examen des modèles de rôle et des possibilités de mentorat dans les domaines STEAM. À ce stade, les enseignants peuvent utiliser le jeu pour encourager l'intérêt des filles pour STEAM.</p>
<b>SOURCE</b>	<a href="https://ldefebrero.files.wordpress.com/2018/01/adivina- quiecc81n-soy-llf.pdf">https://ldefebrero.files.wordpress.com/2018/01/adivina- quiecc81n-soy-llf.pdf</a>