

Qui est

- De base: Connaissances et compréhension
- Enseignement
- Matériel d'origine

TYPE D'ACTIVITÉ	Jeu
DURÉE	45 minutes
AIDE À L'ENSEIGNEMENT	Ordinateurs, tablettes ou smartphones. Connexion Internet.
RÉSUMÉ	Le jeu consiste en la reconnaissance de photos de figures féminines et masculines qui ont eu de la pertinence dans l'étude et dans les découvertes de sujets STEAM
PRATIQUE DE L'ENSEIGNEMENT (ÉTAPE PAR ÉTAPE)	Le jeu consiste à voir la diapositive (n.2) où il y a des photos de certaines femmes célèbres pour leurs recherches ou leurs inventions sur des sujets STEAM. Les élèves devraient essayer de reconnaître le plus grand nombre possible d'entre eux. Dans la diapositive suivante (n.3) ils trouveront tous les noms à associer aux images. Les noms qui ne sont associés à aucune image peuvent ensuite faire l'objet d'une recherche sur Internet. Le même travail est requis pour le deuxième groupe d'images, les hommes (diapositive n. 5), suivi des noms à associer (diapositive n.6). Selon toute vraisemblance, il y aura plus de noms masculins que féminins connus, l'enseignant peut commencer un brainstorming puis un débat sur les raisons de cette différence.
SOURCE	Power Point original créé par Orizzonti Cooperativa.