

LT (UJI)

Atspėkite, kas aš esu

- Vidutinio lygio: taikymas, analizė
- Mokymo procesas

VEIKLOS RŪŠIS	Žaidimas
TRUKMĖ	Ne daugiau kaip 45 minutės
MOKYMO PRIEMONĖS	Spausdintos kortelės, kompiuteris, planšetės, interneto ryšys, išmanieji telefonai.
SANTRAUKA	Šiame žaidime reikia išsiaiškinti, kas yra tie mokslininkai, slypintys už užuominų. Mokytojas suskirstys mokinius į mažas grupes, kurios aiškinsis, kas slepiasi po užuominomis, ir pasidalins savo atradimais, sukurdamos plakatai arba pristatydamos pranešimą žodžiu. Antrąją žaidimo dalį sudaro kiekvieno užuominų rinkinio surinkimas su jo veikėjo nuotrauka. Galiausiai atliekamas nedidelis turinio įvertinimo testas. https://goo.gl/forms/jz2Usws7u0Kv45vT2
MOKYMO PRAKTIKA (ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO)	Šią medžiagą galima naudoti siekiant sumažinti lyčių stereotipus susijusius su mergaitėmis ir moterimis STEAM srityje ir skatinti merginų susidomėjimą STEAM dalykais ir karjera. Pamokos planas galėtų būti toks: -Paiškinimas apie lyčių stereotipus STEAM srityje. -Šios problemos sprendimo svarba. -Nagrinėjimas pavyzdžių ir mentorystės galimybių STEAM srityse . Šiame punkte mokytojai gali naudoti žaidimą, siekiant paskatinti mergaičių susidomėjimą STEAM.
ŠALTINIAI	https://11defebrero.files.wordpress.com/2018/01/adivina-queicc81n-soy-11f.pdf