

LT (Orizz)

Kas tai?

- Pagrindinio lygio: žinios ir supratimas
- Mokymo procesas
- Originali medžiaga

VEIKLOS RŪŠIS	Žaidimas
TRUKMĖ	45 minutės
MOKYMO PRIEMONĖS	Kompiuteriai, planšetiniai kompiuteriai ar išmanieji telefonai. Internetinis ryšys.
SANTRAUKA	Žaidimą sudaro nuotraukų atpažinimas. Reikia atpažinti moterų ir vyrų figūras, kurios buvo svarbios tiriant ir atrandant STEAM dalykus.
MOKYMO PRAKTIKA (ŽINGSNIS PO ŽINGSNIO)	<p>Žaidimo metu reikia peržiūrėti skaidrę (n.2), kurioje yra kai kurių žymių moterų nuotraukos, ir užfiksuoti jų moksliniai tyrimai/išradimai.</p> <p>Mokiniai turi pasistengti atpažinti kuo daugiau iš jų. Kitoje skaidrėje (n.3) jie ras visus vardus, kuriuos reikia priskirti prie nuotraukų. Vardų, kurių nepriskyrė nė vienam paveikslėliui, vėliau galės paieškoti internete.</p> <p>Tokia pat užduotis laukia ir su antrąja nuotraukų grupe - vyrų nuotraukomis (skaidrė Nr. 5), o po jų - vardai, kuriuos reikia priskirti (skaidrė Nr. 6).</p> <p>Tikėtina, kad bus atpažinta daugiau vyrų vardų nei moterų. Mokytojas gali pradėti smegenų šturmą (angl. <i>brainstorm</i>), o paskui diskutuoti apie šio skirtumo priežastis.</p>
ŠALTINIAI	Orizzonti Cooperativa sukurtas originalus Power Point.