

EGALITATEA DE GEN: AVENTURA LUI BOTTI ȘI A NAVEI SALE SPAȚIALE

Covoraș educațional digital și codare

PORNI

HELP ME FIND WATER!

ANSWER THE QUESTIONS!

LESSON 2

WHAT IS AN ATOM?

WHAT ARE OXYGEN AND HYDROGEN AS WELL AS THE GREENHOUSE GASES?

HOW IS WATER MADE UP?

TALK ABOUT BIOLOGICAL GENDER

DOESN'T WORK!!

MATCH WITH THE CORRECT TASK

LESSON 4

TYPES OF JOBS AND THEIR PECULIARITIES

HELP ME FIX THE SPACESHIP!

LESSON 1

PETROL

IDENTIFY THE CORRECT ENERGY SOURCE

HELP ME FIND ANTENNA!!

TIME TO BECOME AN ARTIST!

LESSON 3

COMPOSE THE WORK BY REARRANGING THE PIECES.

MUSEUM

- Collage
- Storyboard
- Digital Drawing

FINAL

Numărul proiectului:

2023-1-IT02-KA220-SCH-000157934

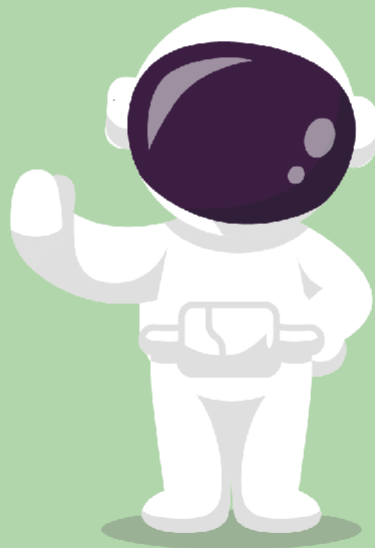
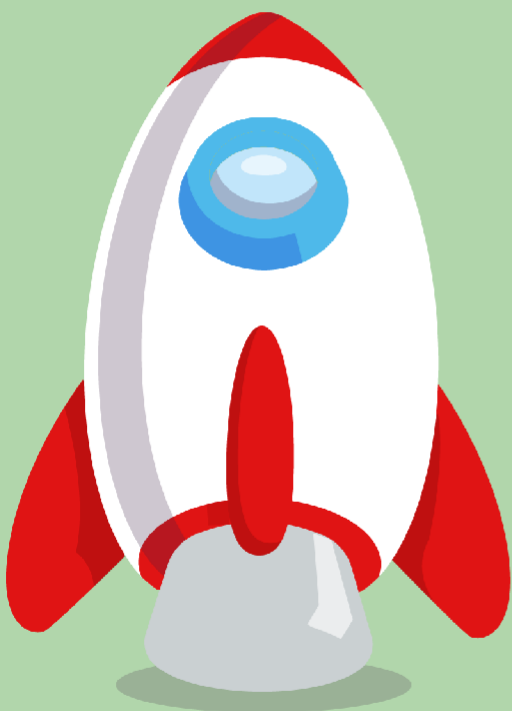
Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu le reflectă neapărat pe cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International



START

ANALIZA CONTEXTULUI



0



7/8 Y



EGALITATEA DE GEN: AVENTURA LUI BOTTI ȘI A NAVEI SALE SPAȚIALE

Configurarea
programului de
predare

Scenariu

Acest proiect se desfășoară în 4 ședințe de aproximativ o oră fiecare pentru a fi finalizate secvențial. Acest kit ilustrează indicațiile practice pentru fiecare activitate și calendarul aferent.

Acest proiect abordează temele vitale ale egalității de gen și dezmembrării prejudecăților sociale printr-o narațiune fictivă. Personajul principal, Botti, un robot extraterestru în drum spre planeta Xylokron, se trezește făcând o aterizare neplanificată pe Pământ. Pe măsură ce Botti se îmbarcă într-o serie de întâlniri cu locuitorii Pământului, devine din ce în ce mai conștient de normele sociale complexe, rolurile de gen și stereotipurile.

Scopul general al acestui proiect este de a promova o înțelegere a egalității de gen atât din perspectivă socială, cât și profesională, încurajând în același timp examinarea critică a prejudecăților înrădăcinate. Experiențele lui Botti servesc ca un vehicul pentru a explora întrebări importante:

Prin intermediul a patru lecții, copiii vor fi invitați să reflecteze asupra acestor probleme:

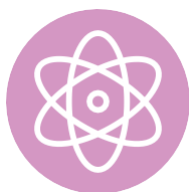
1. Reprezentarea genului în forța de muncă. Botti întâlnește un loc în care sunt angajați doar bărbații. Această lecție încurajează discuțiile despre barierele și prejudecățile care există în mediile profesionale și importanța promovării egalității de șanse pentru toate genurile.

2. Imaginea corporală și normele de gen. Pe plajă, Botti observă modurile variate în care oamenii se îmbracă și interacționează unii cu alții. Această lecție va explora presiunile sociale în ceea ce privește aspectul și nevoia de a încuraja pozitivitatea corpului și acceptarea diverselor identități.

3. Libertatea de exprimare. În timp ce vizitează un muzeu, Botti descoperă că expresia artistică transcende genul. Această lecție evidențiază capacitatea fiecărui individ de a se exprima liber și importanța recunoașterii creativității ca o trăsătură umană nerestricționată de gen.

4. Spargerea stereotipurilor în profesiile STEM. Când Botti are nevoie de asistență pentru a-și repara nava spațială, este surprins să afle că o femeie inginer pensionat posedă expertiza necesară.

Materii implicate



ȘTIINȚĂ



CIVIC



TEHNOLOGIE



ARTĂ

Nevoi pedagogice

Acest proiect este conceput pentru a satisface nevoile pedagogice cheie ale copiilor cu vârste cuprinse între 7 și 8 ani, concentrându-se pe egalitatea de gen, învățarea socio-emoțională și dezvoltarea cognitivă. Mai jos sunt nevoile esențiale abordate:

- Expunerea timpurie la conceptul de egalitate de gen care ajută la prevenirea internalizării stereotipurilor și încurajează credința că toate genurile sunt egale în abilități și oportunități;
- Copiii dezvoltă empatie explorând confuzia lui Botti cu privire la normele sociale, învățând să-i înțeleagă și să-i respecte pe ceilalți indiferent de sex;
- Prin punerea sub semnul întrebării a normelor de gen, copiii sunt încurajați să provoace presupuneri și gândire independentă, dezvoltând flexibilitate cognitivă;
- Promovarea capacității copiilor de a se exprima liber, promovând individualitatea și acceptarea diverselor identități;
- Prin discuții despre diversitatea corporală, proiectul încurajează copiii să îmbrățișeze și să respecte diferențele de aspect fizic;
- Copiii sunt ghidați să înțeleagă valorile corectitudinii și egalității, ajutând la formarea unei baze morale puternice;

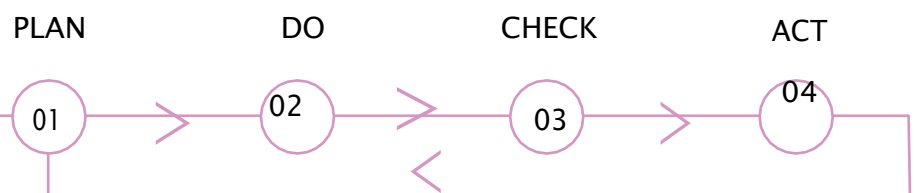
Obiective pedagogice

Aceste obiective pedagogice se aliniază cu obiectivele de promovare a conștientizării egalității de gen, a gândirii critice și a comportamentului incluziv. Sînt:

- Promovarea conștientizării egalității de gen: ajutați copiii să înțeleagă că oportunitățile nu ar trebui să fie limitate de gen;
- Dezvoltați empatia: încurajați respectul pentru sentimentele și perspectivele celorlalți, indiferent de sex;
- Îmbunătățirea gândirii critice: încurajarea punerii sub semnul întrebării a normelor și stereotipurilor sociale ;

Metodologie

Cel **CICLUL DEMING (ciclul PDCA)** este o metodă de implementare a vementen continuu, testează modificările și rezolvă probleme.



01_Plan și programarea unităților/activităților didactice.

02_Carry activități (unități didactice; sesiuni de formare teoretică; instruire practică/sesiuni de laborator).

03_Continuous controlează că obiectivele sunt atinse și că toți elevii au dobândit noi abilități într-un mod omogen.

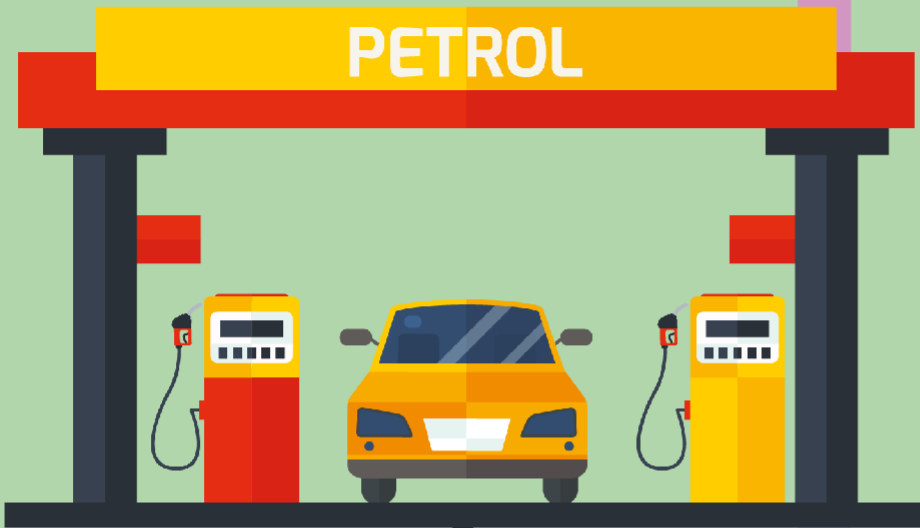
04_At la sfârșitul fiecărei sesiuni profesorul evaluează munca, observă și identifică problemele critice și modalitățile de implementare a acțiunilor corective pentru viitor.

CĂUTAREA COMBUSTIBILULUI



HELP ME FIX
THE SPACESHIP!

PETROL

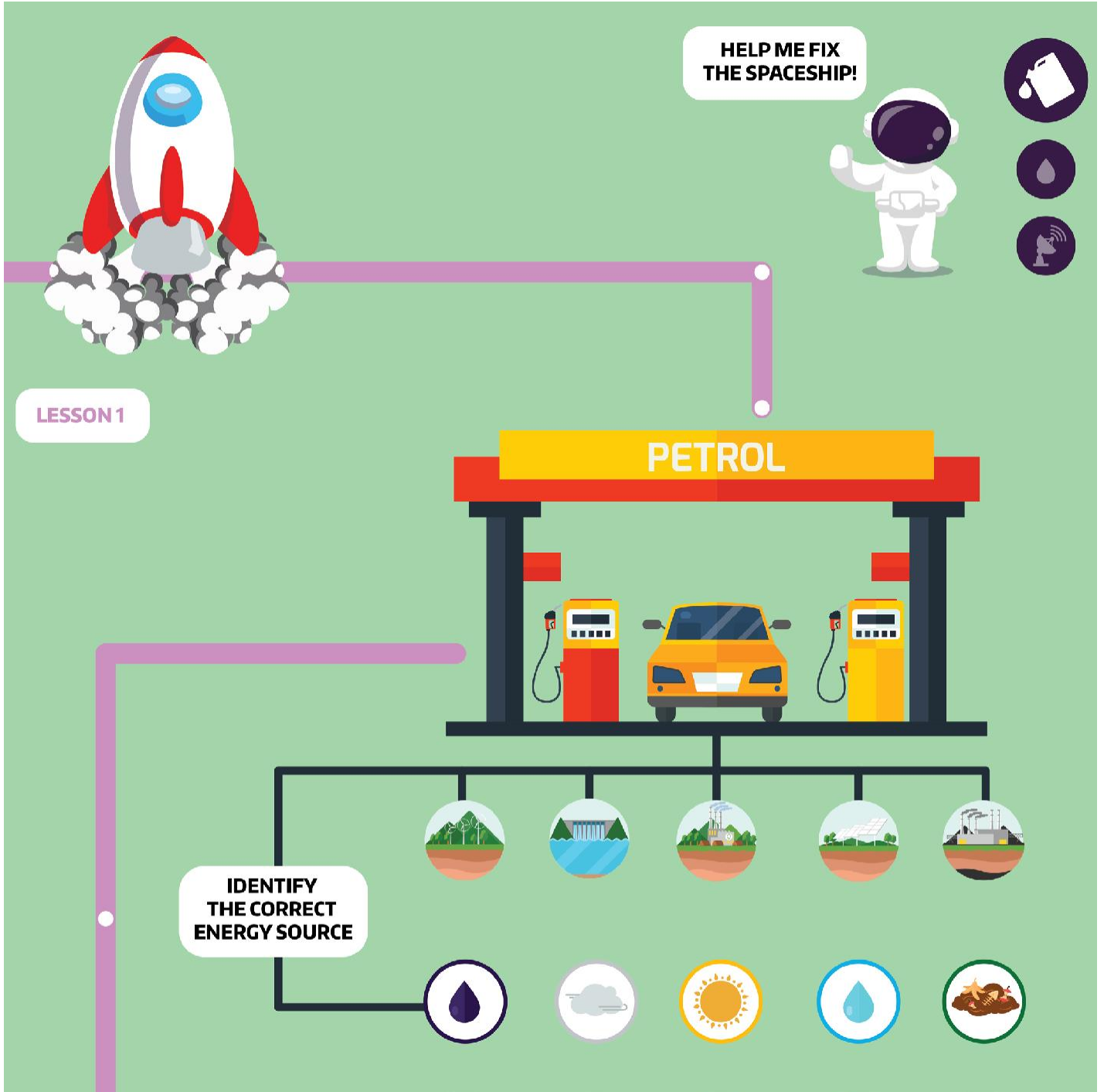


IDENTIFY
THE CORRECT
ENERGY SOURCE

1

LECȚIA

Această secțiune a hărții este dedicată primei lecții.
La nivel grafic prezintă toate elementele utile narațiunii și activităților conexe.



Obiective pedagogice

Următoarele obiective asigură că proiectul încurajează gândirea critică, munca în echipă, egalitatea de gen și alfabetizarea tehnologică, încurajând în același timp copiii să-și urmeze interesele în mod liber și încrezător.

- Creșteți gradul de conștientizare a diviziunilor de locuri de muncă bazate pe gen: explicați că unii oameni împart locurile de muncă în funcție de gen, crezând că anumite roluri sunt pentru bărbați și altele pentru femei;
- Promovarea alegerilor de carieră neutre din punct de vedere al genului: învățați-i pe copii că alegerile de carieră ar trebui să se bazeze pe pasiune, nu pe gen;
- Utilizați exemple reale de stereotipuri: ilustrați stereotipurile cu exemple precum femeile care nu lucrează la benzinării și încurajați copiii să îi identifice pe ceilalți;
- Promovarea egalității de gen: provocarea și chestionarea stereotipurilor de gen în forța de muncă;
- Încurajați conștientizarea mediului și științei: învățați copiii despre surse de energie, punând accentul pe sustenabilitate;
- Dezvoltarea abilităților sociale: încurajează munca în echipă și reflecția;
- Încurajați colaborarea și empatia: încurajați munca în echipă pe măsură ce copiii îl ajută pe Botti cu sarcinile;

Aspecte necesare

Povestea și activitățile sale necesită:

- un educator care va participa activ în timpul lecției;
- un afișaj pe care să se afișeze harta în timpul și după citirea poveștii și să se vizualizeze videoclipurile propuse pentru unele activități;
- un computer/tabletă cu care copiii pot desfășura o parte din activitățile și programarea pe Scratch
- hârtie și creioane pentru desene.

Metodologie

ATENȚIE:

Timpul de corecție

O greșală în STEAM este un moment fundamental: toate greșelile ne învață ceva și din ele putem învăța și îmbunătăți împreună. Eroarea trebuie corectată într-un mod pozitiv, fără nicio penalizare (mustrare, judecată negativă etc.) Corecția implică grupul în căutarea celor mai bune soluții și explicarea motivelor (învățare cooperativă – inteligență colectivă).

NARAȚIUNE (PASUL 1) - 5 min

Primele 5 minute vor fi dedicate povestirii. În timpul narațiunii, profesorul va proiecta harta pe un ecran și va implica copiii cu întrebări relevante.

ACTIVITATEA 1 /JOC DE POTRIVIRE ȘI DISCUȚIE - 15 min

Copiii vor potrivi cartonașe colorate (prezente pe hartă) identificând sursa cu tipul de energie și apoi o vor alege pe cea necesară pentru Botti.

ACTIVITATEA 2 /JOC DE ROL - 20 min

Copiii vor participa la jocuri de rol sau scenarii în care vor explora locuri de muncă asociate în mod tradițional cu un gen.

CODING ON SCRATCH (PASUL 2) - PE TOT PARCURSUL LECȚIEI ȘI 10 minute

Această parte este pentru a introduce programarea în bloc pe Scratch și activități de joc pe tot parcursul lecției.

REFLECȚIE ȘI ÎMPĂRTĂȘIRE (PASUL 3) - 10 min

Această fază le permite elevilor să facă o scurtă recapitulare a lecției și a conceptelor învățate. Această activitate poate fi integrată cu o parte creativă: un desen în care copiii își reprezintă viitoarea profesie fără restricții de gen.

Pasul 1

Prima lecție va începe cu Botti, care le spune copiilor despre ea și povestea sa. Profesorul citește cu atenție povestea copiilor, încurajându-i să participe.

Mai exact, în povestea relatată aici, unele părți sunt indicate cu asteriscuri care sugerează profesorului unele pauze de la poveste în care să implice activ copiii cu întrebări.

Un robot extraterestru numit Botti călătorea spre planeta Xylokron, dar a rămas fără combustibil la jumătatea călătoriei. Stația a găsit o platformă mai apropiată pentru a căuta combustibil și i-a cerut robotului să aterizeze de urgență pe Pământ. Robotul aterizează pe această planetă și le cere copiilor, pe care tocmai i-a întâlnit, să-l ajute să găsească diferite obiecte.

Botti trebuie să găsească ca prim obiect, pentru a-și repara nava spațială și a se întoarce acasă, combustibil gazos. Botti va întâlni diferite locuri în care există diferite tipuri de energie. Ajutat de copii, va ajunge în sfârșit la cea mai apropiată benzinărie pentru a colecta combustibil. Botti îl întreabă apoi pe benzinăritarul (GSW) câte alte surse de energie există pe Pământ, deoarece a văzut vehicule ciudate mișcându-se fără a face zgomot. Atunci GSW explică că unele dintre ele sunt:

Energia solară: această energie provine de la soare. Putem folosi panouri speciale numite panouri solare pentru a capta lumina soarelui și a o transforma în electricitate sau căldură pentru casele noastre.

Energia eoliană: Aceasta este generată de mișcarea aerului. Turbinele eoliene, care sunt ca niște ventilatoare uriașe, captează energia vântului și o transformă în electricitate.

Energie hidroelectrică: Această energie provine din apa curgătoare, cum ar fi râurile sau cascadele. Putem construi baraje pentru a capta energia apei în mișcare și a o transforma în electricitate.

Energie geotermală: Aceasta provine din căldura adâncă a Pământului. Putem folosi această căldură pentru a produce energie electrică sau pentru a încălzi direct clădirile.

Energia din biomasă: Aceasta provine din materiale organice, cum ar fi lemnul, culturile sau deșeurile. Putem arde aceste materiale pentru a produce căldură sau electricitate sau le putem transforma în biocombustibili, cum ar fi etanolul.

După colectarea combustibilului, robotul se uită în jur și observă că la benzinărie lucrează doar bărbați. Din curiozitate, îl întreabă pe unul dintre muncitori: «De ce sunt toți bărbați? Femeile nu au voie să lucreze aici?»

Partea interactivă în care profesorul va pune aceeași întrebare și copiii își vor exprima opiniile despre meseriile masculine și feminine

GSW răspunde: «Întrebare interesantă! Nu, oricine poate lucra aici, dar unele locuri de muncă ca acesta sunt considerate "locuri de muncă pentru bărbați". Acest lucru se datorează faptului că unii oameni cred că femeile sunt mai slabe decât bărbații și nu pot face față condițiilor. Opusul este valabil și pentru bărbați: nu sunt atât de mulți reprezentanți bărbați pentru slujba de bonă, de exemplu, pentru că unii cred că bărbații au grijă de copii mai rău decât femeile!»

****Partea interactivă în care profesorul va întreba: "Ce alte tipuri de diviziune a muncii cunoașteți?" Posibile răspunsuri ale studenților: bonă, stilist, bucătar, designer, tăietor de lemne, șofer, politician pentru o femeie****

GSW continuă: "Există multe locuri de muncă pe care le pot numi care sunt clasificate în funcție de gen, dar nu este corect pentru că fiecare ar trebui să facă ceea ce iubește și ceea ce îi pasionează, indiferent de sex."

Botti spune: «Uau, oamenii au atât de multe profesii! Și care vrei să devii?»

În cele din urmă, Botti se întoarce la nava spațială pentru a pune combustibil într-un rezervor al navei spațiale. După aceea, Botti le mulțumește copiilor și le cere să continue să-l ajute să repare nava spațială altă dată.

ACTIVITATEA 1

Înainte de a începe activitatea, profesorul va explica nevoia de combustibil gazos pentru nava spațială; Apoi va fi introdus subiectul diferitelor surse de energie disponibile, urmat de jocul de potrivire folosind ilustrațiile de pe hartă.

La sfârșit, profesorul va conduce o scurtă discuție despre ceea ce s-a învățat.

În această activitate captivantă de căutare vizuală, elevii vor lucra pentru a identifica sursele corecte de energie dintr-un set de indicii vizuale. Activitatea începe cu un joc de potrivire în care copiii li se prezintă cărți (plasate corespunzător pe hartă) reprezentând diverse surse energetice, inclusiv combustibil gazos, energie solară și energie eoliană. Elevii se vor uita atent la ilustrațiile de pe cărți și le vor potrivi pe fiecare cu tipul de energie corespunzător. Această sarcină interactivă îi ajută să învețe despre diversitatea surselor de energie disponibile și îi încurajează să se gândească la modul în care aceste surse sunt utilizate în lumea din jurul lor.

După activitatea de potrivire, va avea loc o scurtă discuție de grup, permițând elevilor să se gândească la caracteristicile și utilizările fiecărei surse de energie. Discuția va atinge concepții importante Beneficiile energiei curate, cum ar fi energia solară și eoliană și rolul combustibililor gazoși. Această activitate nu numai că promovează abilitățile vizuale și cognitive, dar dezvoltă și cunoștințe fundamentale despre energie și importanța acestora pentru mediu și societate.

ACTIVITATEA 2

În acest moment, rolul profesorului este foarte delicat deoarece, pe lângă faptul că va trebui să ghideze jocul de rol, acesta va trebui să explice copiilor într-un mod clar și simplu problema legată de stereotipurile de gen.

În această activitate captivantă, copiii vor explora locuri de muncă asociate tradițional cu un gen, permițându-le să reflecteze asupra egalității de gen și să provoace stereotipurile. Prin asumarea diferitelor roluri, ei vor pune la îndoială în mod activ așteptările societății, în timp ce vor înțelege importanța oportunităților neutre din punct de vedere al genului la locul de muncă.

Activitatea își propune să încurajeze empatia, să încurajeze gândirea critică și să împuternicească copiii să recunoască că toată lumea poate urmări orice curs, indiferent de sex.

Situația 1: Schimb de roluri

Descriere: Copiii vor lucra în perechi și vor alege profesii legate în mod tradițional de sexul opus. De exemplu, un băiat poate prelua rolul de asistentă medicală, în timp ce o fată poate deveni constructor.

În rolurile lor, copiii se vor angaja într-un scenariu interactiv în care îndeplinesc sarcini specifice postului, se confruntă cu stereotipurile și contestă presupunerile despre cine poate sau ar trebui să facă anumite locuri de muncă. După jocul de rol, ei își vor împărtăși experiențele, discutând despre modul în care aceste percepții i-au afectat și reflectând asupra modului în care pot ajuta la eliminarea barierelor de gen în lumea reală.

Situația 2: Descoperirea abilităților

Descriere: În acest scenariu, copiii vor explora o varietate de sarcini și abilități asociate de obicei cu roluri de gen specifice. De exemplu, un băiat ar putea prelua rolul de bucătar, în timp ce o fată ar putea juca rolul de inginer. Pe măsură ce trec prin provocările legate de fiecare profesie – cum ar fi pregătirea unei mese sau rezolvarea unei probleme tehnice – copiii vor descoperi că abilitățile și talentele nu sunt determinate de sex. După finalizarea activității, ei vor discuta despre modul în care aceste experiențe i-au ajutat să recunoască valoarea abilităților individuale și importanța de a privi dincolo de normele sociale.

Reflecția îi va încuraja să aplice această înțelegere la propriile lor vieți și aspirații viitoare.

Prin aceste scenarii interactive, copiii nu numai că se vor distra, ci vor dezvolta și o conștientizare mai profundă a egalității de gen, învățând că carierele și abilitățile sunt deschise tuturor, indiferent de stereotipurile tradiționale.

Pasul 2

Profesorul îi ajută pe copii să realizeze programarea blocurilor de cod pe Scratch.

În timpul acestei lecții, clasa condusă de educator va folosi programarea în bloc pe Scratch, urmând pașii explicați în primul capitol al broșurii suplimentare dedicată numită **MAT1. Competențe de codare pentru lecții.**

În această parte specifică, profesorul va oferi o scurtă explicație despre utilizarea Scratch, pentru a recrea povestea din program împreună cu copiii.

Pasul 3

Profesorul va ghida discuția între copii, îndrumând-o și încurajându-i să abordeze toți pașii făcuți în lecție.

La sfârșitul lecției, va fi efectuată o scurtă recapitulare pentru a consolida conceptele cheie explorate pe parcursul sesiunii, concentrându-se pe egalitatea de gen, importanța provocării stereotipurilor și alegerea carierei pe baza pasiunii personale, mai degrabă decât a așteptărilor societății. Această reflecție va asigura că copiii înțeleg ideile principale și le pot relaționa cu propriile vieți.

După recapitulare, elevii se vor angaja într-o activitate creativă concepută pentru a-i ajuta să internalizeze mesajul lecției. Fiecare copil va scrie sau va desena o scurtă declarație personală de angajament cu privire la egalitatea de gen și viitoarele sale alegeri profesionale. Mai exact, ei vor fi încurajați să deseneze sau să-și reprezinte creativ profesia de vis, fără nicio restricție de gen. Ei pot alege orice loc de muncă la care aspiră, indiferent de rolurile tradiționale, și își pot exprima modul în care se văd în acea profesie.

Odată ce desenele sau declarațiile lor sunt finalizate, copiii vor fi invitați să-și împărtășească alegerile și motivațiile cu grupul. Acest Procesul de partajare va încuraja o discuție deschisă, permițând copiilor să aprecieze diverse aspirații și să-și susțină reciproc visele. De asemenea, va întări ideea că toată lumea, indiferent de sex, poate urma orice carieră de care este pasionată. Activitatea își propune să inspire încredere în ambițiile lor viitoare și să le consolideze înțelegerea importanței egalității și a exprimării de sine în lumea profesională.

APA CARE LIPSEȘTE

**ANSWER THE
QUESTIONS!**



**HELP ME FIND
WATER!**



2

LECȚIA

**TALK ABOUT
BIOLOGICAL GENDER**



Această secțiune a hărții este dedicată celei de-a doua lecții. La nivel grafic prezintă toate elementele utile narațiunii și activităților conexe.

HELP ME FIND WATER!

LESSON 2

ANSWER THE QUESTIONS!

WHAT IS AN ATOM?

WHAT ARE OXYGEN AND HYDROGEN AS WELL AS THE GREENHOUSE GASES?

HOW IS WATER MADE UP?

TALK ABOUT BIOLOGICAL GENDER

Obiective pedagogice

Obiectivele de învățare sunt direct legate de narațiunea și să dezvolte atât cunoștințele științifice, cât și conștientizarea socială.

- Chimie de bază: copiii vor învăța că apa este compusă din hidrogen și oxigen, legând acest lucru de nevoia lui Bottti de aceste elemente pentru a repara nava spațială;
- Genul în biologie: copiii vor explora diferențele biologice de gen și vor învăța că multe inegalități sociale sunt construite cultural, așa cum este ilustrat prin interacțiunile lui Butti la plajă;
- Libertatea de exprimare: proiectul va încuraja copiii să reflecteze asupra modului în care normele culturale pot restricționa exprimarea de sine, în special în ceea ce privește genul;
- Provocarea stereotipurilor de gen: copiii vor înțelege și vor contesta stereotipurile de gen, în special cele legate de îmbrăcăminte și roluri sociale;
- Respect pentru diversitate: copiii vor învăța să recunoască și să respecte diverse identități și expresii de gen, promovând egalitatea;
- Conținut științific: copiii vor înțelege compoziția apei și vor fi introduși în conceptul de atom;
- Soft Skills: prin interacțiunile cu Botti, copiii își vor îmbunătăți abilitățile de comunicare, vor dezvolta empatie și se vor angaja într-o gândire critică despre normele și stereotipurile sociale.

Aspecte necesare

Povestea și activitățile sale necesită:

- un educator care va participa activ în timpul lecției;
- un afișaj pe care să se afișeze harta în timpul și după citirea poveștii și să se vizualizeze videoclipurile propuse pentru unele activități;
- un computer/tabletă cu care copiii pot desfășura o parte din activitățile și programarea pe Scratch (un mediu de programare gratuit, cu un limbaj de programare grafică).

Metodologie

ATENȚIE:

Timpul de corecție

O greșeală în STEAM este un moment fundamental: toate greșelile ne învață ceva și din ele putem învăța și îmbunătăți împreună. Eroarea trebuie corectată într-un mod pozitiv, fără nicio penalizare (muștrare, judecată negativă etc.)

Corecția implică grupul în căutarea celor mai bune soluții și explicarea motivelor (învățare cooperativă – inteligență colectivă).

NARAȚIUNE (PASUL 1) - 5 min

Primele 5 minute vor fi dedicate primei părți a povestirii.

În timpul narațiunii, profesorul va proiecta harta pe un ecran.

ACTIVITATEA 1 / DISCUȚIE ȘI RESURSĂ ONLINE - 15 min

Profesorul va explica elementele fundamentale ale chimiei, urmând ceea ce este ilustrat pe hartă și oferind acces la un link interactiv care intră în mai multe detalii pe această temă.

ACTIVITATEA 2 / DISCUȚIE - 20 min

Pornind de la o discuție despre obiceiurile de îmbrăcăminte pe plajă, profesorul va începe o conversație despre gen în biologie. Accentul va fi pus pe cercetare și dezvoltare tehnologică care tind să folosească doar sexul masculin ca referință universală.

CODARE PE SCRATCH (PASUL 2) - 10 min

Această parte este pentru a trece în revistă câteva subiecte abordate în timpul lecției folosind programarea blocurilor pe Scratch.

REFLECȚIE ȘI ÎMPĂRTĂȘIRE (PASUL 3) - 10 min

Această fază le permite elevilor să facă o scurtă recapitulare a lecției și a conceptelor învățate. Clasa va dezbate, de asemenea, despre libertatea de exprimare în îmbrăcăminte.

Pasul 1

Profesorul, împreună cu elevii, recapitulează ceea ce s-a întâmplat în lecția anterioară. Acum citește cu atenție povestea copiilor, încurajându-i să participe.

Mai exact, în povestea relatată aici, unele părți sunt indicate cu asteriscuri care sugerează profesorului unele pauze de la poveste în care să implice activ copiii cu întrebări.

Botti informează pe toată lumea că lipsesc două minerale pentru ca spațiunea să funcționeze: oxigenul și hidrogenul. Botti și copiii descoperă cum apa este alcătuită din aceste două elemente chimice și robotul pleacă în căutarea unei surse de apă, îndreptându-se spre mare. Acolo, robotul găsește mulți oameni care se bucură de vreme. Robotului i se pare confuz faptul că oamenii poartă diferite tipuri de costume de baie.

În timp ce se adresează unora dintre ei și le cere o găleată pentru a aduce apă din mare, Botti întreabă și de ce există o diferență în costumele de baie.

Înainte ca profesorul să răspundă printr-un personaj din poveste, copiii sunt încurajați să reflecteze și să răspundă la întrebarea lui Botti

Un scăldător răspunde că oamenii își acoperă adesea părțile sexuale ale corpului cu costume de baie.

Prin acest moment ocazional, copiii se confruntă cu diferența de gen, biologic vorbind

Persoana răspunde: "Sigur, dar sunt fată!", ceea ce îl face pe robot și mai confuz și întreabă de ce, explicând ce a învățat; ea îi spune robotului că oamenii pot fi și, prin urmare, pot purta orice vor atâta timp cât sunt fericiți și că nu trebuie să urmeze o regulă generică pentru a aparține acestei lumi. În mod curios, ea poartă un costum total body și îi explică că există diferite modele de costume de baie pentru oameni. Acest lucru îl face pe robot impresionat de oameni.

Ei colectează apa și o duc înapoi la nava spațială. În cele din urmă, Botti depune apa în nava spațială, avertizându-i pe copii că data viitoare va avea nevoie de ajutorul lor pentru a... Antenă!

ACTIVITATEA 1

Profesorul îi va ghida pe copii în procesul de învățare, pornind de la întrebările de pe hartă. Dacă se consideră necesar și distractiv

Concepte de încercare, în special compoziția apei. Prin întrebări interactive (scrise pe hartă) și învățare ghidată, copiii vor explica modul în care apa este alcătuită din atomi de hidrogen și oxigen. Activitatea este structurată ca o serie de pași, fiecare răspuns corect permițând robotului, Botti, să treacă la următoarea etapă a misiunii sale. Profesorul va

Conform explicației, este posibil să se integreze o activitate creatoare care implică crearea unui model de atom.

Ghidați copiii prin proces, încurajând participarea și înțelegerea mai profundă.

Pașii activității sunt:

1. Ce este un atom?

Profesorul va începe prin a explica conceptul de atom, folosind un limbaj simplu și ajutoare vizuale pentru a-i ajuta pe copii să înțeleagă.

Pentru a consolida învățarea, ar putea fi inclusă o activitate creativă opțională în care copiii sunt rugați să deseneze cum își imaginează că arată un atom. Acest lucru îi poate ajuta să se conecteze cu conceptul abstract prin artă și imaginație.

2. Ce sunt oxigenul, hidrogenul și gazele cu efect de seră?

Profesorul va introduce oxigenul și hidrogenul ca tipuri specifice de atomi. De asemenea, poate fi inclusă o scurtă discuție despre gazele cu efect de seră, ajutând copiii să înțeleagă rolul mai larg pe care aceste gaze îl joacă în mediu. Această etapă încurajează copiii să recunoască că oxigenul și hidrogenul sunt elementele de bază ale apei, iar gazele cu efect de seră sunt atomi sau molecule diferite prezente în atmosferă.

3. Cum se face apa?

În această etapă, copiii vor învăța compoziția chimică a apei: doi atomi de hidrogen și un atom de oxigen (H_2O). Profesorul îi va provoca pe elevi să înțeleagă acest concept, punând întrebări și implicându-i în discuții despre modul în care acești atomi se combină pentru a forma apă. O resursă online, prevăzută cu jocuri interactive, poate fi introdusă pentru a consolida și mai mult conceptul, făcând învățarea distractivă și vizualizând modul în care se formează moleculele de apă.



Apăsați butonul pentru a accesa resursa online

Activitatea este concepută pentru a fi captivantă și interactivă, ajutând copiii să înțeleagă chimia de bază, integrând în același timp elemente de creativitate și rezolvare a problemelor. Răspunzând corect la întrebări și avansându-l pe Botti la următoarea etapă, copiii vor simți un sentiment de realizare, întărindu-le înțelegerea atomilor și a compoziției apei. Jocul online le va sprijini în continuare învățarea, oferind o modalitate dinamică și jucăușă de a explora conceptele discutate în clasă.

ACTIVITATEA 2

Pentru a introduce corect subiectul genului în biologie, profesorul le va reaminti copiilor partea din poveste în care Botti este uimit de diferența de îmbrăcăminte de plajă între bărbați și femei. El va specifica apoi că la nivel biologic – și nu social – există într-adevăr o distincție.

Profesorul va începe prin a facilita o discuție pe plajă obiceiuri vestimentare, folosind acest lucru ca punct de plecare pentru a explora teorii mai largi legate de gen în biologie. Conversația va evidenția modul în care cercetarea și dezvoltarea tehnologică folosesc adesea sexul masculin ca referință universală, ignorând nevoia de analiză specifică genului. Această sesiune își propune să încurajeze gândirea critică despre rolul genului în cercetarea științifică și implicațiile sale atât pentru sănătate, cât și pentru societate.

Discuție interactivă despre gen în biologie

Discuția se va concentra pe tendința cercetării și dezvoltării tehnologice de a folosi sexul masculin ca referință implicită. Din punct de vedere istoric, cercetările au extrapolat adesea descoperirile de la subiecți de sex masculin și le-au aplicat la ambele sexe. În multe cazuri, subiecții de sex feminin sunt incluși mai târziu în procesul de cercetare și sunt analizați ca abateri de la o normă stabilită centrată pe bărbați. Această abordare neglijează diferențele biologice cruciale dintre sexe, ceea ce poate afecta semnificativ rezultatele și relevanța studiilor științifice.

Profesorul va sublinia că luarea în considerare a variabilei sexului ar trebui să fie o cerință fundamentală în orice tip de cercetare care implică oameni, animale, țesuturi sau celule. Includerea ambelor sexe de la început asigură rezultate mai precise, mai fiabile și mai incluzive. Acest lucru implică reflectarea și decizia compoziției pe sexe a eșantioanelor de cercetare, deoarece includerea ambelor sexe – sau concentrarea pe unul – ar trebui să fie o alegere deliberată și justificată pe baza obiectului de studiu.

Considerații cheie

1. Reprezentare echilibrată: În funcție de obiectivul cercetării, poate fi crucial să se garanteze participarea ambelor sexe sau, în unele cazuri, să se efectueze analize specifice sexului pentru a obține rezultate semnificative;

2. Justificare explicită: Indiferent dacă un studiu include ambele sexe sau se concentrează pe unul, această decizie trebuie să fie clar justificată și aliniată cu obiectivele cercetării. Ignorarea diferențelor de sex poate duce la concluzii înșelătoare sau incomplete.

Exemplu: Medicină și biotehnologie

Un exemplu al importanței incluziunii de gen în cercetare poate fi extras din studiile clinice în medicină și biotehnologie. În cazul studiilor de vaccin COVID-19, efectele secundare au fost analizate inițial pe baza datelor masculine. Ca urmare, a existat o incidență mai mare a efectelor secundare raportate la femei, evidențiind disparitatea în modul în care au fost efectuate și analizate studiile clinice. Acest lucru ilustrează de ce este esențial să se includă ambele sexe în cercetarea medicală pentru a ține cont de răspunsurile biologice diferite, care pot avea consecințe semnificative asupra sănătății publice.

Prin această discuție, elevii vor învăța să aprecieze importanța cercetării specifice de gen și rolul acesteia în avansarea înțelegerii științifice și a tratamentului echitabil în domenii precum medicina, biotehnologia și nu numai.

Pasul 2

Profesorul îi ajută pe copii să realizeze programarea blocurilor de cod pe Scratch.

În timpul acestei lecții, clasa condusă de educator va folosi programarea în bloc pe Scratch urmând pașii explicați în al doilea capitol al broșurii suplimentare dedicate numită **MAT1. Competențe de codare pentru lecții.**

În această parte specifică îl va ajuta pe educator să facă o scurtă recapitulare a unor subiecte care au fost abordate în timpul lecției și să explice modul în care povestea lui Butti se va raporta la următoarea lecție.

Pasul 3

Profesorul va ghida discuția între copii, îndrumând-o și încurajându-i să abordeze toți pașii făcuți în lecție și să exploreze conceptul de libertate de exprimare.

În această dezbatere interactivă, elevii trec în revistă punctele principale ale lecțiilor, concentrându-se pe conceptul de libertate de exprimare în ceea ce privește îmbrăcămintea, examinând modul în care stilul și ținuta personală pot reflecta identitatea, cultura și normele sociale. Discuția va aprofunda diferitele moduri în care îmbrăcămintea este folosită nu numai ca formă de auto-exprimare, ci și ca instrument pentru întărirea sau provocarea rolurilor de gen și a așteptărilor sociale.

1. Îmbrăcămintea ca exprimare de sine

Dezbaterea va începe prin a discuta despre modul în care îmbrăcămintea permite indivizilor să-și exprime personalitățile, preferințele și valorile.

2. Așteptări culturale și sociale

Conversația se va muta la explorarea modului în care diferite culturi și societăți au stabilit norme despre ceea ce este considerat îmbrăcămintea adecvată pentru diferite sexe, grupe de vârstă și ocazii. Elevii vor dezbate dacă aceste așteptări restricționează libertatea personală și dacă astfel de norme evoluează în societatea de astăzi.

3. Gen și îmbrăcămintea

Un accent cheie va fi pus pe natura de gen a îmbrăcămintei, unde anumite stiluri, culori și tipuri de îmbrăcămintea sunt atribuite în mod tradițional unor genuri specifice.

4. Libertate vs. Conformitate

Grupul va lua în considerare situațiile în care libertatea de a alege îmbrăcămintea este limitată de reguli sociale sau instituționale, cum ar fi universitățile școlare, codurile vestimentare la locul de muncă sau așteptările vestimentare culturale. Dezbaterea va explora echilibrul dintre libertatea personală și dorința de a se conforma normelor sociale, întrebându-se dacă aceste restricții sunt necesare sau limitative pe nedrept.

5. Provocarea stereotipurilor

Discuția va aborda, de asemenea, modul în care îmbrăcămintea poate fi un instrument puternic pentru a contesta stereotipurile de gen și a elimina barierele. Vor fi examinate exemple de persoane sau mișcări care au folosit îmbrăcămintea pentru a face declarații despre egalitate, identitate de gen și libertate de alegere, inspirându-i pe elevi să se gândească la modul în care îmbrăcămintea poate fi atât o alegere personală, cât și o declarație politică.

Elevii vor fi invitați să reflecteze asupra propriilor experiențe cu îmbrăcămintea, dacă s-au simțit vreodată judecați sau restricționați în alegerile lor vestimentare și cum pot promova un mediu mai incluziv în care toată lumea se simte liberă să se îmbrace conform identității sale fără teama de a fi judecată.

Prin această dezbatere, elevii vor dezvolta o înțelegere mai profundă a intersecției dintre îmbrăcămintă și libertatea de exprimare, precum și a modurilor în care alegerile vestimentare pot reflecta și contesta normele sociale. Scopul este de a încuraja gândirea critică despre individualitate, egalitate de gen și așteptări sociale, împuternicind elevii să se exprime cu încredere și autenticitate.

UN MUZEU EXTRAORDINAR



**TIME TO BECOME
AN ARTIST!**



**HELP ME FIND
ANTENNA!!**



3

LECTIA

**COMPOSE THE WORK
BY REARRANGING
THE PIECES.**

Această secțiune a hărții este dedicată celei de-a treia lecții. La nivel grafic prezintă toate elementele utile narațiunii și activităților conexe.

HELP ME FIND ANTENNA!!

TIME TO BECOME AN ARTIST!

LESSON 3

- Collage
- Storyboard
- Digital Drawing

COMPOSE THE WORK BY REARRANGING THE PIECES.

MUSEUM

THE PERSISTENCE OF MEMORY - SALVADOR DALI - 1931
It is one of the most iconic and recognizable paintings of Surrealism. The painting depicts a dreamworld in which common objects are deformed and displayed in a bizarre and irrational way.

DAVID - MICHELANGELO - 1501/1504
It is a statue of a shepherd, David. Michelangelo has carved the figure naked. He shows David before the fight, just as he is looking at Goliath and planning what to do.

MONA LISA - LEONARDO DA VINCI 1503/1519
Many people think Mona Lisa's smile is mysterious. It is so often studied, recognized and copied that it is the most famous painting in the world.

Obiective pedagogice

Următoarele obiective asigură o abordare echilibrată pentru promovarea egalității, a aprecierii artistice și a competențelor non-tehnice, integrând în același timp atât cunoștințele științifice, cât și creativitatea într-un mod captivant și accesibil pentru tinerii cursanți.

- Egalitate: contestarea stereotipurilor de gen demonstrând că exprimarea artistică este independentă de gen, promovând oportunități egale pentru ca toți să se angajeze și să aprecieze arta;
- Conținut științific: explorează relația dintre tehnologie și artă, introducând concepte științifice și tehnologice într-un mod care conectează ambele domenii în cadrul narațiunii;
- Dezvoltați empatia prin înțelegerea lipsei de creativitate a robotului în comparație cu oamenii și promovați comunicarea eficientă prin interacțiunile cu robotul și cuplul de artiști;
- Încurajarea gândirii critice prin reflectarea asupra individualității exprimării artistice;
- Aprecierea artei: încurajează explorarea și aprecierea diferitelor opere de artă

Aspecte necesare

Povestea și activitățile sale necesită:

- un educator care va participa activ în timpul lecției;
- un afișaj pe care să se afișeze harta în timpul și după citirea poveștii și să se vizualizeze videoclipurile propuse pentru unele activități;
- un computer/tabletă cu care copiii pot desfășura o parte din activitățile și programarea pe Scratch;
- ziare, reviste, foi de hârtie, creioane, foarfece și lipici.

Metodologie

ATENȚIE:
Timpul de corecție

O greșală în STEAM este un moment fundamental: toate greșelile ne învață ceva și din ele putem învăța și îmbunătăți împreună. Eroarea trebuie corectată într-un mod pozitiv, fără nicio penalizare (mustrare, judecată negativă etc.)

Corecția implică grupul în căutarea celor mai bune soluții și explicarea motivelor (învățare cooperativă – inteligență colectivă).

NARAȚIUNE (PASUL 1) - 5 min

Primele 5 minute vor fi dedicate primei părți a povestirii.

În timpul narațiunii, profesorul va proiecta harta pe un ecran.

CODARE PE SCRATCH (PASUL 2) - 10 min

Această parte pentru a face programarea blocurilor pe Scratch.

ACTIVITATEA 1 /ARTE ȘI MEȘTEȘUGURI - 25 min

Cu ajutorul profesorului, copiii vor avea ocazia să experimenteze diferite instrumente și tehnici artistice pentru a povesti un eveniment de zi cu zi care li s-a întâmplat și pe care îl consideră interesant pentru ei înșiși.

ACTIVITATEA 2 /PUZZLE - 10 min

Copiii ghidați de educator vor rezolva puzzle-urile de pe hartă. În această fază, profesorul va avea ocazia să arate clasei unele dintre cele mai importante lucrări din istoria artei.

REFLECȚIE ȘI ÎMPĂRTĂȘIRE (PASUL 3) - 10 min

Această fază le permite elevilor să facă o scurtă recapitulare a lecției și a conceptelor învățate. Clasa va reflecta, de asemenea, asupra legăturii dintre gen și expresia artistică, declarându-și ideile pe această temă.

Pasul 1

Profesorul, împreună cu elevii, recapitulează ceea ce s-a întâmplat în lecția anterioară. Acum citește cu atenție povestea copiilor, încurajându-i să participe.

Mai exact, în povestea relatată aici, unele părți sunt indicate cu asteriscuri care sugerează profesorului unele pauze de la poveste în care să implice activ copiii cu întrebări.

Mai târziu, Botti vorbește despre un al treilea obiect pe care trebuie să-l colecteze pentru a repara nava spațială: obiectul este practic o antenă, care s-a desprins de pe navă în timpul aterizării de urgență. Cu toate acestea, Botti reflectă asupra faptului că, din fericire, această antenă poate fi găsită deoarece are un cip GPS.

Apoi începe călătoria. Botti se îndreaptă spre o clădire necunoscută : înțelege datorită unui banner că clădirea este un "muzeu de artă". Apoi Botti intră în muzeu și, deoarece antena este pe acoperișul clădirii, urcă la etajele muzeului unde sunt expuse diverse opere de artă. Intrigat, începe să-i observe mai îndeaproape.

Profesorul va vorbi copiilor despre unele dintre cele mai faimoase opere de artă din istorie

După ce a văzut lucrările, Botti ajunge pe acoperiș și, din fericire, găsește antena. Mai târziu, coborând scările, Botti întâlnește câțiva artiști care au venit să se inspire din expoziție. Botti vorbește cu ei și spune că este impresionat de operele de artă pe care le-a văzut și le întrebă dacă sunt cumva legate de a fi bărbat sau femeie.

Această întrebare este adresată și de profesor copiilor

Cuplul răspunde că nu există nicio corelație între a fi bărbat sau femeie și operele de artă create. În practică, domeniul artei se concentrează pe exprimarea de sine într-un mod mai profund: fiecare ființă umană, cu creativitate, încearcă să exprime ceea ce simte într-o operă de artă, iar produsul final nu are nimic de-a face cu genul.

Botti le mulțumește cuplului de artiști și spune că pe planeta sa nu există creativitate, roboții se concentrează doar pe logica lucrurilor și acțiunile repetitive. De aceea le mulțumește pentru că i-au arătat o nouă perspectivă asupra a ceea ce trebuie să facă. Botti se întoarce la nava spațială pentru a atașa antena la navă, reparând-o.

Botti este acum gata să părăsească planeta Pământ pentru că nava este complet reparată. El spune că își va aminti aceste aventuri fantastice și le va povesti cu prietenul său robotic de pe planeta sa. Botti pornește motorul când aude... o explozie...

Pasul 2

Profesorul îi ajută pe copii să realizeze programarea blocurilor de cod pe Scratch.

În timpul acestei lecții, clasa condusă de educator va folosi programarea în bloc pe Scratch, urmând pașii explicați în al treilea capitol al broșurii suplimentare dedicată numită **MAT1. Competențe de codare pentru lecții.**

ACTIVITATEA 1

În această fază, profesorul îi va ghida pe copii în procesul de creație, încurajându-i pe fiecare dintre ei să se exprime în libertate totală și cu mijloacele artistice pe care le preferă.

Prima activitate implică încurajarea elevilor să experimenteze cu diferite instrumente și tehnici pentru a reprezenta creativ un eveniment de zi cu zi pe care îl consideră semnificativ sau interesant personal. Pentru a-și ghida procesul artistic, în această primă parte elevii vor fi introduși într-o selecție de tehnici, toate utilizate în mod obișnuit în lumea artei de astăzi. Această explorare permite studenților să experimenteze cu diferite medii și să se exprime prin artă.

Prima parte: Tehnici de desen și povestire

1. Colaj: Elevii vor decupa imagini din reviste sau lucrări noi care reprezintă elemente ale evenimentului de zi cu zi ales și le vor asambla într-o compoziție vizuală. Această tehnică este potrivită în special pentru cei care preferă să lucreze cu imagini preexistente, oferind o experiență practică cu compoziția vizuală. Educatorii ar trebui să furnizeze o varietate de reviste și ziare din care elevii să taie imagini înainte de a începe activitatea;

2. Storyboard: În această tehnică, elevii vor împărți o foaie de hârtie în pătrate și vor desena o secvență de imagini care povestesc evenimentul lor în ordine cronologică, la fel ca o bandă desenată. Această abordare dezvoltă abilități de povestire vizuală și gândire organizațională, ajutând elevii să descompună și să reprezinte o narațiune prin imagini;

3. Desen digital: Folosind aplicații sau programe de desen pe tablete sau computere, elevii vor crea ilustrații digitale ale evenimentului ales. Această tehnică îmbină arta tradițională cu tehnologia și este deosebit de captivantă pentru studenții familiarizați cu dispozitivele electronice. Aspectul digital încurajează experimentarea cu instrumente AI pentru a face variații ale operelor lor de artă, extinzându-le posibilitățile artistice. Educatorii trebuie să se asigure că software-ul necesar este descărcat și gata de utilizare înainte de sesiune.

A doua activitate: Sculptură și reprezentarea stării de spirit

A doua parte a activității implică lucrul cu sculptura pentru a explora și exprima emoțiile. Elevii vor fi rugați să aleagă o stare de spirit (dintr-un set furnizat de educator) și să creeze o sculptură care să reflecte sau să întruchipeze acea emoție. Utilizarea plastilinei este recomandată pentru această activitate dinamică, deoarece permite elevilor să modeleze și să manipuleze cu ușurință materialul, încurajând implicarea practică în arta tridimensională.

Prin aceste activități, elevii nu numai că vor experimenta diferite tehnici artistice, ci vor dezvolta și o înțelegere mai profundă a exprimării de sine, a povestirii și a relației dintre artă și emoții.

ACTIVITATEA 2

Profesorul va folosi elementele ilustrate corespunzător pe hartă, dar, dacă este necesar, va arăta detaliile operelor de artă pe internet.

În această activitate, copiii, sub îndrumarea profesorului, vor lucra împreună pentru a rezolva puzzle-urile ilustrate pe hartă. Aceste puzzle-uri sunt concepute pentru a stimula gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor, implicând în același timp elevii într-un mod distractiv și interactiv. În această fază, profesorul va profita și de ocazie pentru a prezenta clasei unele dintre cele mai semnificative și emblematice lucrări din istoria artei, integrând o experiență educațională bogată în activitatea de rezolvare a puzzle-urilor.

1. Persistența memoriei de Salvador Dalí

Profesorul va prezenta această faimoasă pictură suprarealistă, explicând modul în care Dalí a folosit imagini de vis și ceasuri topite pentru a reprezenta fluiditatea timpului. Copiii vor fi încurajați să se gândească la modul în care arta ne poate provoca înțelegerea realității.

2. David de Michelangelo

Această capodoperă a sculpturii renascentiste va fi introdusă pentru a evidenția abilitățile și realismul incredibil obținut de Michelangelo în sculptarea formei umane din marmură. Profesorul poate discuta despre modul în care David simbolizează atât puterea, cât și frumusețea și despre modul în care opera lui Michelangelo a influențat nenumărați artiști.

3. Mona Lisa de Leonardo da Vinci

Fiind una dintre cele mai faimoase picturi din lume, Mona Lisa oferă o oportunitate perfectă de a explora misterul și expresia în artă. Profesorul îi va ghida pe copii în analiza faimosului zâmbet enigmatic al picturii și va discuta tehnicile folosite pentru a crea această piesă atemporală.

Prin această combinație de rezolvare a puzzle-urilor și explorarea istoriei artei, elevii nu numai că vor dezvolta abilități cognitive, ci și vor aprecia unele dintre cele mai mari realizări artistice ale lumii. Această abordare îmbină învățarea activă cu îmbogățirea culturală a artelor vizuale, făcând lecția atât stimulantă din punct de vedere intelectual, cât și inspiratoare din punct de vedere creativ .

În această dezbateri interactivă, elevii trec în revistă punctele principale ale lecțiilor. De asemenea, se vor angaja într-o reflecție ghidată asupra lipsei unei legături între gen și expresie artistică. Printr-o discuție deschisă condusă de profesor, elevii vor fi încurajați să cu privire la punctele de vedere și ideile lor personale. Profesorul va facilita conversația, oferind exemple din istoria artei și practicile contemporane pentru a ilustra modul în care arta transcende granițele de gen.

Puncte cheie de discuție:

- Profesorul îi va ghida pe elevi să exploreze modul în care talentul artistic, creativitatea și expresia nu se limitează la niciun gen și că atât bărbații, cât și femeile au contribuit istoric în mod egal la bogăția lumii artei;
- Prin evidențierea artiștilor notabili bărbați și femei, profesorul va sublinia că creativitatea este o trăsătură umană și orice persoană – indiferent de sex – poate deveni un artist de succes;
- Prin întrebări reflexive, copiii vor fi conduși să înțeleagă că expresia artistică este o formă de auto-exprimare, condusă de experiențe personale, emoții și creativitate, dintre care niciuna nu este definită de gen.

Până la sfârșitul discuției, scopul este ca elevii să realizeze că genul nu dictează abilitățile sau expresia artistică, promovând un sentiment de egalitate și incluziune în clasă. Această activitate îi va ajuta pe elevi să se elibereze de stereotipuri și să aprecieze arta ca un mod universal de exprimare accesibil tuturor.

Pasul 3

Profesorul va ghida discuția între copii, îndrumând-o și încurajându-i să abordeze toți pașii făcuți în lecție și să exploreze conceptul de libertate de exprimare.

REVENIREA

DOESN'T WORK!!



TYPES OF JOBS
AND THEIR
PECULIARITIES

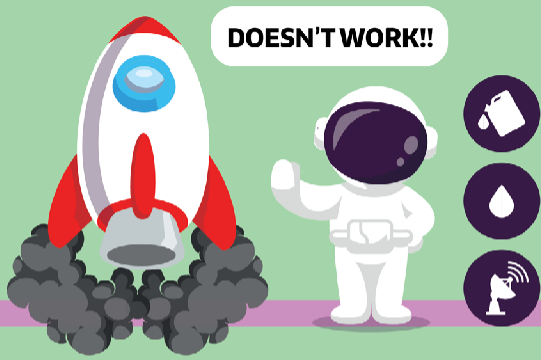
4

LECȚIA






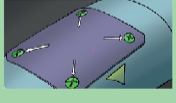


Această secțiune a hărții este dedicată celei de-a patra lecții. La nivel grafic prezintă toate elementele utile narațiunii și activităților conexe.


DOESN'T WORK!!





MATCH WITH THE CORRECT TASK

LESSON 4



TYPES OF JOBS AND THEIR PECULIARITIES



Obiective pedagogice

Următoarele obiective urmăresc să îmbine educația privind egalitatea de gen, explorarea carierei și dezvoltarea gândirii critice și a abilităților de comunicare. Acestea sunt:

- Promovarea conștientizării rolurilor de gen și contestarea stereotipurilor existente asociate anumitor profesii;
- Încurajați studenții să conteste credința că anumite locuri de muncă sunt inerent legate de un singur gen, încurajând înțelegerea faptului că toate carierele sunt deschise atât bărbaților, cât și femeilor;
- Evidențiază importanța egalității de șanse pentru toate genurile în fiecare domeniu, subliniind în special știința, tehnologia, motorinismul și matematica (STEM);
- Introduceți concepte fundamentale despre o varietate de profesii, cu un accent pe cei din sectoarele științific și tehnologic;
- Încurajarea aprecierii diversității rolurilor în societate, ajutând studenții să înțeleagă modul în care diferitele locuri de muncă contribuie la comunitate;
- Încurajați rezolvarea problemelor prin activități interactive, cum ar fi potrivirea instrumentelor cu cariere specifice și discutarea diferitelor roluri de muncă;
- Dezvoltarea abilităților de comunicare prin interacțiuni cu profesorul și colegii în timpul discuțiilor despre carieră și egalitate de gen;
- Stimulați gândirea critică

Aspecte necesare

Povestea este structurată în blocuri și necesită:

- un educator care va participa activ în timpul lecției;
- un afișaj pe care să se afișeze harta în timpul și după citirea poveștii și să se vizualizeze videoclipurile propuse pentru unele activități;
- un computer/tabletă cu care copiii pot desfășura o parte din activitățile și programarea pe Scratch.

Metodologie

ATENȚIE:
Timpul de corecție

O greșală în STEAM este un moment fundamental: toate greșelile ne învață ceva și din ele putem învăța și îmbunătăți împreună. Eroarea trebuie corectată într-un mod pozitiv, fără nicio penalizare (mustrare, judecată negativă etc.)

Corecția implică grupul în căutarea celor mai bune soluții și explicarea motivelor (învățare cooperativă – inteligență colectivă).

NARAȚIUNE ȘI ACTIVITATE INTERMEDIARĂ (PASUL 1) - 10 min

Primele 5 minute vor fi dedicate primei părți a povestirii.

În timpul narațiunii, profesorul va proiecta harta pe un ecran.

ACTIVITATEA 1 /JOC DE POTRIVIRE - 10 min

În această fază, profesorul va rezuma punctele importante ale poveștii și ulterior, folosind ilustrațiile de pe hartă, va trebui să potrivească uneltele (ciocan, șurubelniță, cheie) și sarcinile.

ACTIVITATEA 2 /DISCUȚIE - 10 min

Clasa, condusă de educator, va explora diferite meserii (inginer, doctor, avocat, artist, om de știință) și particularitățile lor într-o discuție de grup.

ACTIVITATEA 3 /JOC ONLINE - 15 min

Copiii, îndrumați de educator, vor juca un joc online în care vor trebui să potrivească profesia cu imaginea potrivită.

CODARE PE SCRATCH (PASUL 2) - PE TOT PARCURSUL LECȚIEI

În timpul lecției, copiii vor face programare în bloc pe Scratch.

REFLECȚIE ȘI ÎMPĂRTĂȘIRE (PASUL 3) - 10 min

Această fază le permite elevilor să facă o scurtă recapitulare a lecției și a conceptelor învățate. Clasa va reflecta, de asemenea, asupra legăturii dintre inteligență și gen, declarându-și ideile pe această temă.

Pasul 1

Profesorul, împreună cu elevii, recapitulează ceea ce s-a întâmplat în lecția anterioară.

Acum citește cu atenție povestea copiilor, încurajându-i să participe.

Mai exact, în povestea relatată aici, unele părți sunt indicate cu asteriscuri care sugerează profesorului unele pauze de la poveste în care să implice activ copiii cu întrebări.

Botti este gata să se întoarcă pe planeta sa. A pornit nava spațială, dar dintr-o dată a fost o explozie mare. O ultimă problemă trebuie rezolvată! Botti le cere copiilor să-l ajute să înțeleagă care este problema.

În interiorul navei spațiale există trei instrumente diferite care pot fi folosite, dar are nevoie de un profesionist.

Botti spune: «Mă puteți ajuta să găsec pe cineva care să mă ajute să repar nava spațială?». Botti chiar are nevoie de un om de știință sau... un inginer! Botti se îndreaptă spre o casă și îi cere proprietarului (o femeie în vârstă) să-și folosească wi-fi-ul pentru a căuta pe internet un om de știință disponibil pentru a-l ajuta pe Internet. Robotul, căutând ingineri care să-l ajute, descoperă că există mai mulți ingineri bărbați decât femei. Cu toate acestea, nu găsește pe nimeni care să-l ajute, așa că pleacă din casă, mulțumește femeii pentru a-l ajuta și explică de ce avea nevoie de Wi-Fi. Dar înainte de a pleca, el o întreabă motivul acestei disparități, crezând naiv că există o diferență de inteligență între bărbați și femei.

Ca de obicei, în acest caz copiii sunt chemați să răspundă la întrebare

Femeia îi răspunde lui Botti că nu există nicio diferență de inteligență dată de gen și că dacă femeile nu aleg prea mult să fie oameni de știință este pentru că cultura în care sunt concepute le leagă mai mult de lucrurile artistice. Cu toate acestea, acest lucru nu este valabil pentru toate femeile: ea va dezvălui mai târziu că, din fericire pentru Botti, este un mare inginer pensionar și va merge cu plăcere să-l ajute să-și repare nava spațială.

Apoi se întorc la nava spațială care după un timp este gata să zboare! Botti îi mulțumește bătrânei, afirmând că este exemplul potrivit pentru o planetă în care modul de a fi uman nu este legat de gen, ci de pasiunile și afinitățile particulare pe care le exprimă! Botti îl roagă apoi să-și facă un selfie cu femeia, spunând că își va arăta eroina ingineră tuturor prietenilor săi roboți de pe planeta sa.

În cele din urmă, Botti își ia rămas bun de la toți prietenii săi umani și pleacă de pe Pământ.

ACTIVITATEA 1

În această fază, profesorul va rezuma punctele importante ale poveștii și ulterior va arăta harta pentru a finaliza activitatea de potrivire a instrumentului – sarcinilor.

În această activitate, Botti, prin narațiunea profesorului, introduce la diverse unelte care ar putea fi utile pentru repararea navei spațiale : un ciocan, o șurubelniță și o cheie. Copiii sunt apoi însărcinați să potrivească fiecare instrument cu sarcina sa corectă.

Prin acest exercițiu interactiv și jucăuș, elevii vor dobândi o înțelegere de bază a modului în care diferite instrumente sunt utilizate în situații reale.

Puncte cheie de învățare:

- Când copiii potrivesc instrumentele cu sarcini sau profesii, vor dezvolta un simț al modului în care aceste instrumente sunt esențiale în diferite cariere și activități zilnice;
- Activitatea va încuraja învățarea practică, permițând studenților să exploreze modul în care funcționează instrumentele și cum pot fi folosite pentru a dezasambla și reasambla obiecte, promovând gândirea logică;
- Jucând acest joc de potrivire a instrumentelor, elevii își vor consolida, de asemenea, abilitățile de rezolvare a problemelor, învățând cum diferite instrumente servesc unor scopuri specifice și cum selectarea instrumentului potrivit este esențială pentru finalizarea eficientă a unei sarcini.

Această activitate nu numai că întărește cunoștințele practice despre instrumente și aplicațiile lor, dar promovează și gândirea critică, logica și abilitățile motorii fine pe măsură ce copiii abordează fiecare provocare. Prin joc, ei vor înțelege modul în care instrumentele sunt legate de profesii specifice, conectând lecția la concepte mai largi de tehnologie și rezolvare a problemelor.

ACTIVITATEA 2

Folosind ghidul raportat aici, profesorul vorbește clasei despre unele tipuri de profesii de lucru și particularitățile lor.

În această activitate, copiii îl vor ajuta pe Botti să identifice tipul de muncitor are cu adevărat nevoie să-și rezolve problema. Descriind și discutând diferite profesii, copiii îl vor ajuta pe Botti să înțeleagă rolurile și responsabilitățile unice ale diferitelor locuri de muncă. Profesorul îi va ghida pe copii în definirea a ceea ce înseamnă să fii inginer, medic, avocat, artist, om de știință și multe altele. Prin acest proces, copiii nu numai că își vor dezvolta înțelegerea acestor profesii, dar își vor îmbunătăți și capacitatea de a articula idei și de a gândi critic despre căile de carieră.

Ghid pentru explicarea diferitelor profesii:

- **Inginer:** Un inginer este cineva care proiectează, construiește și îmbunătățește lucrurile. Inginerii pot lucra în multe domenii, cum ar fi ingineria civilă, unde construiesc poduri, clădiri și drumuri, sau ingineria software, unde dezvoltă aplicații, jocuri video și sisteme tehnologice. Inginerii își folosesc creativitatea, combinată cu matematica și știința, pentru a rezolva probleme și a face lumea un loc mai eficient;
- **Medic:** Un medic ajută oamenii să rămână sănătoși și îi tratează atunci când sunt bolnavi sau răniți. Medicii petrec mulți ani studiind corpul uman și învățând cum să diagnosticeze și să trateze diferite boli. Ei lucrează în spitale, clinici și cabinete medicale, oferind îngrijire esențială pentru a menține oamenii sănătoși;
- **Avocat:** Un avocat este un profesionist care ajută oamenii să rezolve probleme juridice și să înțeleagă legea. Ei pot reprezenta persoane în instanță, le pot apăra drepturile sau pot oferi consultanță cu privire la probleme juridice complexe. Avocații studiază legile, regulile și regulamentele pe larg pentru a proteja drepturile oamenilor și a-i ghida prin provocările legale;

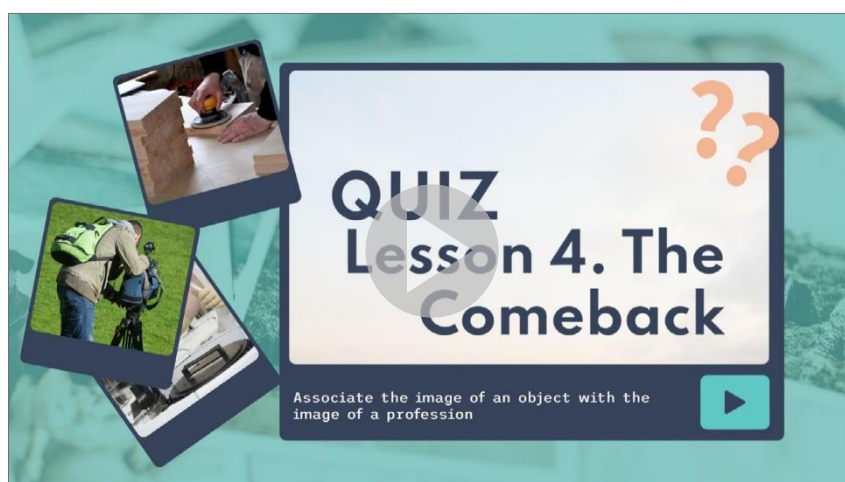
- **Artist:** Un artist creează opere de artă frumoase și semnificative folosindu-și imaginația și talentele artistice. Artiștii pot lucra în diverse medii, cum ar fi pictura, sculptura, desenul sau chiar designul modei. Unii artiști lucrează independent în studiouri, în timp ce alții colaborează la proiecte la scară largă care sunt admirate de oameni din întreaga lume;
- **Om de știință:** Un om de știință este cineva care explorează lumea din jurul nostru punând întrebări și efectuând experimente. Oamenii de știință studiază o gamă largă de subiecte, de la biologie (studiul animalelor și plantelor) la astronomie (studiul spațiului). Curiozitatea lor îi determină să descopere noi informații despre cum funcționează lumea și universul, ajutându-ne să înțelegem și să îmbunătățim mediul înconjurător.

Implicându-se în această discuție, copiii îl vor ajuta pe Botti să identifice care profesie este cea mai potrivită pentru a răspunde nevoilor sale actuale. Această activitate încurajează gândirea critică, abilitățile de comunicare și o înțelegere mai profundă a diferitelor căi de carieră. În plus, încurajează studenții să aprecieze diversitatea locurilor de muncă și modul în care fiecare profesie joacă un rol esențial în rezolvarea problemelor și în avansarea societății.

ACTIVITATEA 3

Copiii, ajutați de educator, vor juca acest joc cu un PC sau o tabletă.

Acest joc online, dezvoltat cu *Genially* special pentru a ajuta copiii își exersează cunoștințele, acesta constă în 10 întrebări referitoare la profesiile profesionale și caracteristicile specifice ale acestora.



Apăsați butonul pentru a juca jocul online

Pasul 2

Profesorul îi ajută pe copii să realizeze programarea blocurilor de cod pe Scratch.

În timpul acestei lecții, clasa condusă de educator va folosi programarea în bloc pe Scratch, urmând pașii explicați în al patrulea capitol al broșurii suplimentare dedicată numită **MAT1. Competențe de codare pentru lecții.**

Pasul 3

Profesorul va ghida discuția între copii, îndrumând-o și încurajându-i să abordeze toți pașii făcuți în lecție.

De asemenea, vor explora importanța alegerii unei cariere în funcție de pasiunea ta și nu de genul tău.

În această activitate, profesorul va conduce o discuție cu copiii despre credințele și stereotipurile comune despre relația dintre inteligență și gen, în special la locul de muncă. Scopul este de a încuraja elevii să-și împărtășească opiniile și să reflecteze profund asupra subiectului, ajutându-i să realizeze că inteligența și capacitatea nu sunt determinate de gen. Acest lucru îi va determina pe elevi să gândească critic despre rolurile de gen și să conteste noțiunea că anumite locuri de muncă sau abilități sunt mai potrivite pentru un gen decât pentru celălalt.

Puncte cheie de discuție:

- Copiii vor fi rugați să-și exprime opiniile dacă cred că inteligența este legată de gen, în special în legătură cu diferite profesii. Prin acest proces, profesorul îi va ghida să reflecteze asupra motivului pentru care există astfel de stereotipuri și dacă au vreun merit;
- Conversația va sublinia că pasiunea și dedicarea sunt cele care conduc cu adevărat la succes în orice domeniu, nu în genul cuiva. Scopul este de a-i ajuta pe copii să înțeleagă că pot urma orice carieră sau obiectiv, atâta timp cât îl abordează cu pasiune și angajament;
- Profesorul va sublinia, de asemenea, importanța creării unui loc de muncă incluziv și echitabil, în care oamenii sunt apreciați pentru abilitățile și talentele lor, nu limitați de stereotipuri învechite.

Activitate de sprijin

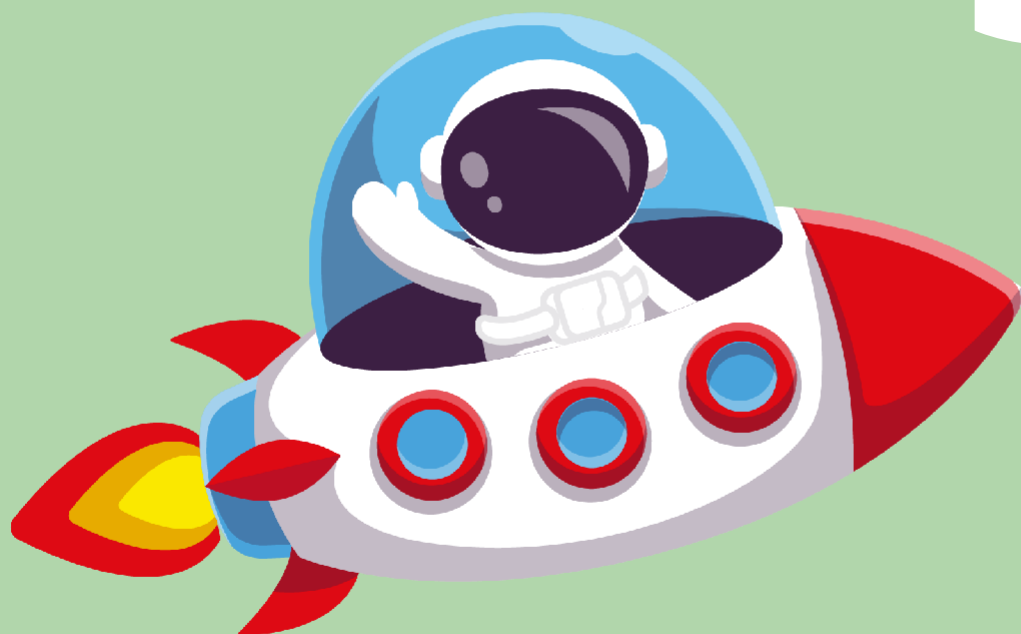
Pentru a stimula și mai mult dezbateră, elevii vor fi invitați să folosească un generator de imagini pentru a căuta reprezentări vizuale ale corelației dintre inteligență și gen la locul de muncă. Prin explorarea acestor imagini generate, elevii vor avea ocazia să reflecteze asupra modului în care media și cultura vizuală pot consolida sau contesta stereotipurile. Acest exercițiu îi va încuraja să analizeze critic influența percepțiilor sociale asupra genului și inteligenței, stimulând discuții despre cum pot fi demontate astfel de prejudecăți.

Prin acest dialog și activitatea vizuală însoțitoare, copiii vor deveni mai conștienți de efectele nocive ale stereotipurilor de gen, în special la locul de muncă, și de importanța de a urma o carieră bazată pe pasiune și interes, mai degrabă decât pe așteptările societății. Discuția îi va împuternici să creadă că potențialul lor este nelimitat, indiferent de sex, și că adevăratul succes vine din urmărirea viselor și talentelor cuiva. Această activitate nu numai că încurajează gândirea critică, dar promovează și înțelegerea egalității și corectitudinii atât în mediul educațional, cât și în cel profesional.

PARTENERI

FINISH

5



Parteneri principali



SPANIA

Esciencia este un IMM cu sediul în Zaragoza, înființat în 2006 ca un spin-off al Universității din Zaragoza. Esciencia Eventos Científicos S.L. este dedicată managementului și organizării proiectelor de diseminare a științei. Compania oferă atât servicii de consultanță, cât și proiectarea de programe educaționale.



ITALIA

Universitatea Sapienza din Roma, (Departamentul de Planificare, Proiect, Tehnologie Arhitecturii). Sapienza a fost fondată de Papa Bonifaciu al VIII-lea în 1303. Este una dintre cele mai vechi universități din lume și a doua cea mai mare universitate din UE, cu 11 facultăți, 63 de departamente, 111.000 de studenți și peste 4.700 de profesori.

Toți partenerii



ITALIA

The CISL Scuola (Confederazione Italiana Sindacati Lavoratori - Scuola) este uniunea personalului din școlile primare și grădinițe, școlile secundare și formarea profesională a CISL. A fost fondată în 1997 de către uniunea SINASCEL (Școala Elementară a Uniunii Naționale) și SISM (Uniunea Italiană a Școlilor Gimnaziale).



ITALIA

Pixel este o instituție de educație și educație cu sediul în Florence (Italia). Pixel a fost fondată în 1999. Misiunea Pixel este de a promova o abordare inovatoare a educației, formării și culturii, acest lucru se realizează în mare parte prin încercarea de a exploata cel mai bun potențial al TIC pentru educație și formare.



ROMÂNIA

Școala primară EuroEd include o grădiniță și o școală primară. Ambele sunt acreditate de Ministerul Educației din România. Promovează dimensiunea UE a educației și, de asemenea, încurajează multiculturalismul și multilingvismul prin furnizarea de educație copiilor de diferite naționalități sau grupuri etnice.



PORTUGALIA

Agrupamento de Escolas Miguel Torga este o școală situată în Bragança, Portugalia, un oraș din interiorul țării. Școala este formată din trei clădiri, două pentru grădiniță și școală elementară și una pentru gimnaziu și liceu. Există 88 de profesori, 2 psihologi și, de asemenea, un logoped.



BULGARIA

Zinev Art Technologies Ltd. este o companie care dezvoltă, implementează și gestionează proiecte europene și oferă consultanță în domeniile a culturii, artei, activităților și educației bazate pe internet, EFP, e-learning și dezvoltarea educației școlare, precum și dezvoltarea regională.

