



# FOGLIO INFORMATIVO PER GLI INSEGNANTI



Numero di progetto: 2020-1-ES01-KA201-082618

## IL PROGETTO WOMEN HACK THE GAME - WOGA

Il progetto **WOMEN HACK the GAME** – **WoGa** ha ufficialmente preso avvio a Dicembre 2020 ed ha come **OBIETTIVO PRINCIPALE** la promozione dell'**inclusione sociale delle ragazze nei campi delle STEM**, fornendo strumenti e materiali utili per facilitare il lavoro degli insegnanti di **STEM** e favorendo il coinvolgimento attivo delle ragazze in ambito scientifico

### I DESTINATARI DEL PROGETTO

I destinatari principali sono le/gli **INSEGNANTI DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO E DI SECONDO GRADO** LEGATI ALLE DISCIPLINE STEM E ALLE SCIENZE IN GENERALE e gli **STUDENTI** (in particolare le **STUDENTESSE**).

Gli studenti di questa età sono già pronti a prendere decisioni sulla loro futura formazione e sviluppo professionale, quindi è molto importante coinvolgerli direttamente con attività legate ai settori STEM.



Gli **OBIETTIVI PRINCIPALI** di **WOMEN HACK the GAME** sono:

- motivare l'**INTERESSE DI STUDENTI/STUDENTESSE** per le carriere tecnico-scientifiche, fondamentali per l'innovazione;
- incoraggiare la partecipazione di **RAGAZZE E DONNE** nei settori delle STEM;
- creare percorsi formativi specifici per i **DOCENTI** per approfondire le metodologie STEM;
- testare e implementare le metodologie innovative acquisite dai docenti direttamente in **CLASSE CON GLI STUDENTI**.

# ISTRUZIONI PER GLI INSEGNANTI: COME PARTECIPARE AL PROGETTO WOGA CON I VOSTRI STUDENTI

## LAVORO IN CLASSE CON GLI STUDENTI

Novembre 2021 – Febbraio 2022

INSEGNANTI E STUDENTI ORGANIZZERANNO DELLE SESSIONI PERIODICHE (UNA A SETTIMANA O OGNI 2 SETTIMANE) IN CUI, DIVISI IN SQUADRE, AFFRONTERANNO 4 SFIDE:

- SFIDA 1: Creazione di una linea temporale con almeno 10 donne appartenenti all'area scientifica o tecnologica.
- SFIDA 2: Faccia a faccia con una ricercatrice contemporanea del nostro paese o comunità e approfondire il suo campo di studio.
- SFIDA 3: Creazione di una linea temporale con almeno 10 donne appartenenti alle aree di Ingegneria o Matematica.
- SFIDA 4: Creazione e design di 5 flashcards educative sulle donne studiate nelle altre sfide.

In seguito gli studenti creeranno un VIDEO, che mostri il percorso fatto e le loro "scoperte".

La giuria valuterà i prodotti pervenuti in ogni Paese e le squadre di studenti finalisti parteciperanno all'HACK DAY.

## SELEZIONE E PREMIAZIONE DELLA PROPOSTA VINCITRICE A LIVELLO INTERNAZIONALE

I progetti vincitori a livello nazionale saranno valutati e verrà selezionato un vincitore finale a livello europeo.

STEP 2

STEP 4

STEP 1

## APPROFONDIMENTO METODOLOGIA STEM

Settembre – ottobre 2021

Gli insegnanti potranno approfondire la loro formazione sull'educazione STEM.

Sul sito web del progetto

<http://womenhackthegame.eu> saranno disponibili e scaricabili strumenti didattici innovativi e video formativi sulla metodologia STEM.

STEP 3

## PARTECIPAZIONE ALL'HACK DAY NAZIONALE

Aprile 2022

In ognuno dei Paesi partecipanti al progetto, verrà organizzato un Hack Day a livello nazionale al quale parteciperanno le squadre di studenti finalisti. L'evento sarà organizzato dai partner WOGA in ogni paese.

Durante l'evento, le squadre lavoreranno e approfondiranno il proprio progetto, per sviluppare un'idea o un prodotto che potrebbe rendere le scienziate più visibili.

**IN TUTTE QUESTE FASI POTRETE CONTARE  
SUL SUPPORTO DEL TEAM DI INEUROPA  
CHE, IN QUALITÀ DI PARTNER DEL  
PROGETTO, SAPRÀ GUIDARVI E  
SOSTENERVI!**

**SEI INTERESSATO/A**

**CONTATTACI!**



**INEUROPA SRL (IT)  
WEBSITE**



**SCARICA  
il leaflet di WoGa**



**@womenhackthegame**



**WOMEN HACK  
THE GAME**



Cofinanziato dal  
programma Erasmus+  
dell'Unione europea

FUNDACIÓN PARA LA  
TRANSFORMACIÓN  
DE LA RIOJA

