







| INFORMAZIONI GENERALI | |
| --- | --- |
| Modulo | ***Modulo 3: Il quadro di riferimento TINKER - approcci inclusivi di genere all’insegnamento e alla valutazione dell’informatica*** |
| Unità | 3.1: *Caratteristiche ed esempi di pratiche inclusive in termini di genere nell’educazione all’informatica* |
| Gruppo target | Docenti della scuola primarie e secondarie |
| Durata | 150 minuti |
| Prerequisiti | / |
| ECTS | 0,1 |

| RISULTATI DI APPRENDIMENTO | |
| --- | --- |
| 1 | **Individuare e mettere in pratica le caratteristiche dei compiti inclusivi in termini di genere** che supportano l’inclusione di genere, in particolare nell’informatica delle scuola primaria, e spiegare in che modo queste caratteristiche contribuiscano a ridurre i pregiudizi di genere e a incoraggiare una partecipazione egualitaria. |
| 2 | **Attuare strategie per la promozione dell’inclusività di genere** nelle pratiche di insegnamento dell’informatica, tenendo in considerazione le buone pratiche della ricerca e i casi di studio della classe. |

| METODI DI INSEGNAMENTO | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| √ | *Learning by doing* | √ | Apprendimento tra pari |
|  | Apprendimento basato su progetti | √ | Apprendimento pratico |
| √ | Strategie di apprendimento attivo | √ | Apprendimento collaborativo |
| √ | Apprendimento misto |  |  |

| MATERIALE DIDATTICO | |
| --- | --- |
| Occorrente | * Computer * Proiettore * Software per le presentazioni (es. ppt) * Connessione a Internet/Wi-Fi * Lavagna e pennarelli (facoltativo) * Post-it e penne (facoltativo) * Strumento per i sondaggi digitali (ad es., Mentimeter, Kahoot, Google Forms, ecc.) (facoltativo) |
| Risorse aggiuntive | * Dagienė, V., Stupurienė, G., & Vinikienė, L. (2016). Promoting Inclusive Informatics Education Through the Bebras Challenge to All K-12 Students. *Proceedings of the 17th International Conference on Computer Systems and Technologies 2016*, 407–414. <https://doi.org/10.1145/2983468.2983517> * Evagorou, M., Puig, B., Bayram, D., & Janeckova, H. (2024). *Addressing the gender gap in STEM education across educational levels*. NESET report. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2766/260477> * Koppi, T., Sheard, J., Naghdy, F., Edwards, S. L., & Brookes, W. (2010). Towards a gender inclusive information and communications technology curriculum: A perspective from graduates in the workforce. *Computer Science Education*, *20*(4), 265–282. <https://doi.org/10.1080/08993408.2010.527686> * Stonewall. (n.d.). *List of LGBTQ+ terms*.<https://www.stonewall.org.uk/resources/list-lgbtq-terms> * Brighton & Hove City Council. (2021). *Trans inclusion schools toolkit* (Version 4).<https://mermaidsuk.org.uk/wp-content/uploads/2019/12/BHCC_Trans-Inclusion-Schools-Toolkit-_Version4_Sept21.pdf> * UNESCO. (2017). *A guide for ensuring inclusion and equity in education*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000253479> * UNESCO. (2017). *Cracking the code: Girls’ and women’s education in science, technology, engineering and mathematics (STEM)*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000253479> |

| CONTENUTI DELL’UNITÀ | |
| --- | --- |
| Introduzione | Le disuguaglianze di genere nelle classi di informatica potrebbero scoraggiare la partecipazione delle e degli studenti, particolarmente di colore che non si sentono rappresentate e rappresentati, ad esempio le ragazze. L’adozione di pratiche inclusive di genere permette al personale formatore di creare ambienti di apprendimento più egualitari, in cui tutte le e tutti gli studenti si sentono apprezzati e supportati.  In questa unità, le e i discenti apprenderanno a:   * Riconoscere l’importanza dell’insegnamento e della valutazione inclusive in termini di genere nell’educazione all’informatica * Riflettere in maniera critica sui pregiudizi di genere inconsci * Comprendere la terminologia essenziale e allenare l’uso del linguaggio inclusivo * Utilizzare il linguaggio inclusivo ed esempi rilevanti, al fine di creare un ambiente di apprendimento accogliente ed egualitario. * Modificare i metodi di valutazione in modo che siano giusti e che supportino l’apprendimento di tutte le e tutti i discenti. * Attuare strategie formative pratiche che promuovano attivamente l’inclusione e incoraggino la partecipazione delle e degli studenti sottorappresentati. |
| Attività | Saluti e introduzione (10 minuti) Diapositive 3-6 **Scopo:** questo primo gruppo di diapositive serve a presentare il modulo. Da’ un caldo benvenuto alle e ai discenti.  * Presenta il modulo.  Spiega in che modo il modulo si ricollega al progetto TINKER  * Illustra i risultati attesi del modulo e il modo in cui sono in linea con il progetto TINKER e con il quadro educativo. * Discuti collettivamente e trova un accordo sulle regole condivise per facilitare una discussione aperta e rispettosa. |
| Condividere prospettive sul genere e l’informatica e presentare il modulo (15 minuti)  **2.1. Attività 1: esplorare i pregiudizi di genere nell’ambito dell’informatica (diapositiva 7)**   1. Sondaggio di riscaldamento: serviti di uno strumento digitale per condurre un sondaggio interattivo (Mentimeter, Kahoot, ecc.) ed esplorare la rappresentazione di genere nell’informatica. 2. Discussione: chiedi alle e ai partecipanti di condividere le loro esperienze o percezioni relative alla rappresentazione di genere nelle loro classi.   **2.2. Disparità di genere nell’educazione all’informatica e alle STEM (diapositiva 8)**  **Scopo**: cogli l’opportunità di presentare il modulo, enfatizzando le disparità di genere nell’educazione all’informatica ed esplorando i motivi per cui l’inclusione di genere è essenziale in tale ambito.   * Le donne rappresentano ⅓ delle persone laureate nelle STEM ([Eurostat, 2022](https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/women-digital)) e ⅕ delle figure esperte in ambito informatico ([Digital Decade Progress Report, 2024](https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/factpages/state-digital-decade-2024-report)) * Le ragazze in giovane età tendono a ottenere risultati migliori in informatica rispetto ai ragazzi. Tuttavia, sono più propense a perdere interesse nelle STEM con l’età ([SheFigures, 2021](https://op.europa.eu/en/web/eu-law-and-publications/publication-detail/-/publication/67d5a207-4da1-11ec-91ac-01aa75ed71a1)). * L’interesse nell’informatica sembra subire un calo repentino nelle ragazze durante i primi anni della scuola secondaria di primo grado (circa 11-12 anni), con un recupero minimo negli anni formativi successivi.   **Risultato:** le e i docenti acquisiranno una maggiore comprensione delle disparità di genere e delle sfide nei contesti educativi, in particolare in relazione all’educazione all’informatica e alle STEM. |
| Definire la terminologia utilizzata nelle discussioni sull’inclusione di genere (15 minuti) Diapositiva 9 **Scopo:** introducitermini chiave servendoti della nuvola di parole della presentazione ppt, chiedendo alle e ai partecipanti il loro parere riguardo la definizione di ciascun termine.   * Per ulteriori informazioni sulla definizione dei termini (in inglese), vedi [Stonewall’s glossary](https://www.stonewall.org.uk/resources/list-lgbtq-terms) e il [Mermaids Trans Inclusion Schools Toolkit](https://mermaidsuk.org.uk/wp-content/uploads/2019/12/BHCC_Trans-Inclusion-Schools-Toolkit-_Version4_Sept21.pdf).   Ricorda alle e ai discenti che:   * il linguaggio si evolve nel tempo * bisogna permettere a tutti gli individui di descrivere autonomamente * Evitare gli stereotipi di genere e promuovere un ambiente inclusivo, in cui le e gli studenti possano sperimentare ed esprimersi liberamente, apporta vantaggi a **tutte le altre e tutti gli altri**.   **Risultato:** le e i docenti inizieranno a riflettere sulle questioni relative al genere e all’istruzione e saranno in grado di utilizzare e comprendere la terminologia utilizzata. Familiarizzeranno, inoltre, con un linguaggio che le e i loro studenti potrebbero già utilizzare per descrivere se stesse, se stessi e le loro esperienze. |
| Comprendere le ragioni alla base della disparità di genere in ambito informatico (15 minuti) Diapositive 10-11 Scopo**:** facilita la discussione di gruppo sul tema dei fattori che contribuiscono alle disuguaglianza di genere nell’ambito dell’informatica e delle STEM. Incoraggia le e i partecipanti a pensare in maniera critica e a riflettere sui vari strati dell’influenza, dalla società più ampia al contesto della classe.  Puoi scegliere di condurre un’attività di gruppo in cui le e i discenti collaborano alla creazione di una *mappa mentale* della questione analizzata, organizzata secondo quattro livelli:   1. livello societario 2. livello dell’interno istituto scolastico 3. livello delle interazioni insegnante-studente 4. livello delle dinamiche di classe tra pari   Utilizza i seguenti spunti di discussione e spiegazione per guidare il dibattito.   1. **Livello societario**   Le norme sociali e le aspettative familiari influenzano le idee delle e degli studenti sul genere e sulla scelte delle materie. Questi messaggi provenienti dalla società in cui viviamo suggeriscono spesso la maggiore propensione dei ragazzi per le materie informatiche, rispetto alle ragazze.  Punti chiave:   * Le ragazze e le minoranze di genere sono più frequentemente esposte sin dalla giovane età a stereotipi secondo cui l’informatica sarebbe un ambito “maschile”. * Queste convinzioni possono influire sulla loro fiducia in sé stesse e stessi, nonché sul loro interesse, prima ancora che frequentino una lezione di informatica. * Quando le ragazze e le minoranze di genere ritengono di essere meno capaci o di avere meno esperienze in ambito informatico rispetto ai ragazzi, potrebbero essere scoraggiate o scoraggiati dal parteciparvi. * La mancata consapevolezza della varietà di percorsi professionali in ambito informatico (e delle relative competenze), potrebbero limitarne la motivazione. * Tali fattori combinati contribuiscono alla minore fiducia delle ragazze e delle minoranze di genere nelle proprie abilità informatiche, ne limitano le aspirazioni professionali e impedisce loro di immaginarsi in ruoli in ambito informatico.   *Spunto di discussione:* riuscite a pensare a un messaggio—in ambito familiare, mediatico o societario—che possa scoraggiare le ragazze e le minoranze di genere dalla scelta di studi e di una carriera in ambito informatico?   1. **Livello dell’intero istituto scolastico**   Al livello della scuola, discuti con le e i discente dell’influenza del “programma nascosto”, ossia le norme e i valori non espressi condivisi della scolastica di tutti i giorni.  Punti chiave:   * Le scuole potrebbero, pur involontariamente, consolidare le norme di genere attraverso i materiali didattici, le aspettative delle e degli insegnanti o anche con le modalità con le e gli studenti sono incoraggiati a seguire determinate materie. * Messaggi sottintesi di questo genere rischiano di influenzare le idee delle e degli studenti sulle loro abilità e potenziali carriere future. * L’ideologia di genere nelle scuole può influire sull’autostima e sulla motivazione a lungo termine delle e degli studenti, specialmente negli ambiti dell’informatica e delle STEM. * anche l’atteggiamento delle e degli insegnanti influenza il modo in cui le compagne, i compagni e persino i genitori considerano il potenziale delle bambine, delle ragazze e delle minoranze di genere nell’informatica e nelle STEM, creando così un effetto a catena.   *Spunto per la discussione*: riuscite a fornire alcuni esempi di messaggi non espressi da parte della scuola relativi a chi “appartiene” all’ambito informatico o scientifico?   1. **Livello delle interazioni studente-insegnante**   Spiega in che modo le e i docenti possono influenzare, anche involontariamente, la partecipazione delle e degli studenti all’informatica.  Punti chiave:   * Le e i docenti (spesso inconsapevolmente) hanno aspettative distorte rispetto alle abilità delle e degli studenti, interagendo in maniera diversa con le ragazze e con i ragazzi durante le lezioni di informatica o delle STEM. * Ad esempio, i ragazzi potrebbero ricevere domande più complesse, mentre le ragazze potrebbero ricevere più aiuto o essere lodate per aver provato anziché per le loro abilità. * Modelli del genere rafforzano l’idea secondo cui i ragazzi siano, per natura, “più portati” per le materie più tecniche. * Le ragazze e le minoranze di genere, percependo la differenza di trattamento, potrebbero pensare di non appartenere a tali ambiti.   *Spunto per la discussione:* quali comportamenti di classe o stili di insegnamento potrebbero supportare oppure scoraggiare le ragazze o le minoranze di genere nel perseguimento delle carriere STEM?   1. **Livello delle dinamiche di classe tra pari**   Sono le dinamiche sociali tra studenti, che possono avere un impatto tanto quanto le interazioni tra studenti e insegnanti. Le dinamiche tra pari, in particolare, influiscono fortemente le e gli studenti durante la scuola seconda, un periodo cruciale per lo sviluppo delle bambine e delle e degli studenti appartenenti alle minoranze di genere, che spesso perdono interesse nell’informatica.  Punti chiave:   * I ragazzi potrebbero tendere a interrompere le ragazze e le e gli studenti appartenenti a minoranze di genere, o a dominare le discussioni di classe. * I gruppi di pari potrebbero assegnarsi autonomamente ruoli di genere durante le attività di gruppo. * Le ragazze e le e gli studenti appartenenti a minoranze di genere potrebbero essere soggetti a bullismo, *misgendering* o esclusione durante le lezioni di informatica. * Comportamenti sessisti, omofobi o transfobici tendono a creare un ambiente non sicuro o inaccogliente. * Esperienze simili scoraggiano le ragazze e altre e altri studenti marginalizzati dal perseguimento delle materie informatiche e STEM. * Le e gli insegnanti svolgono un ruolo essenziale nella risposta a comportamenti escludenti e nella promozione di comportamenti inclusivi.   *Spunto per la discussione:* quali ruoli svolgono le compagne e i compagni di classe nel supporto o nell’esclusione delle altre e degli altri durante le lezioni di informatica?  Condividi il quadro di riferimento elaborato dall’UNESCO (diapositiva 12) per fornire una panoramica più ampia dei fattori che influenzano la partecipazione e il successo delle ragazze nell’educazione alle STEM. |
| Affrontare i nostri pregiudizi di genere (10 minuti) Diapositiva 12 Scopo: introduci i pregiudizi consci e inconsci e, in particolare, i pregiudizi di genere. Aiuta le e i docenti a riflettere criticamente sui proprio pregiudizi.   * Introduci il tema dei pregiudizi di genere inconsci attraverso [questo](https://www.ted.com/talks/i_spy_my_unconscious_gender_bias) video (in inglese). * Facilita una discussione relativa ai pregiudizi consci e inconsci, chiedendo alle e ai partecipanti un riscontro riguardo al video. Ricorda loro che tutte e tutti hanno pregiudizi e che l’obiettivo dell’attività è ottenere maggiore crescita e consapevolezza, non giudicare o incolpare. * Nelle slide, forniamo una serie di domande per l’autoriflessione. Le e i partecipanti avranno alcuni minuti per raccontare, per iscritto e in privato, di un episodio in cui, secondo loro, hanno agito secondo pregiudizi. Attività facoltativa: al termine della lezione, chiedi alle e agli studenti di rileggere l’episodio e di scrivere in che modo, ad oggi, si comporterebbero diversamente. |
| Utilizzare linguaggio, risorse e valutazioni inclusive di genere (20 minuti) Diapositive 13-14 Scopo**:** discuti l’impatto del linguaggio non inclusivo e degli stereotipi nell’educazione all’informatica, nelle risorse e nelle valutazioni, inclusa la promozione di modelli di riferimento differenti.  **Attività 2: linguaggio inclusivo di genere nelle lezioni di informatica**   1. Revisione dello scenario: fornisci alle e ai partecipanti brevi dialoghi di classe, istruzioni delle lezioni o esempi di *feedback* che includano linguaggio non inclusivo. Dovranno riscriverli utilizzando termini inclusivi e rappresentazioni equilibrate. 2. Riflessione: i gruppi condividono i testi riscritti e riflettono su come lievi modifiche al linguaggio possano fare la differenza nell’inclusività della classe.   **Risultato:** le e i partecipanti sviluppano una comprensione più approfondita del linguaggio inclusivo ed esaminano in maniera critica le risorse e le valutazioni didattiche. |
| Normalizzare gli insuccessi e incoraggiare la perseveranza (5 minuti) Diapositiva 15 Scopo**:** enfatizza l’importanza di normalizzare gli insuccessi e di incoraggiare la perseveranza. Il fallimento è una componente naturale e necessaria dell’apprendimento delle materie informatiche, tuttavia spesso le ragazze interiorizzano l’idea secondo cui gli errori siano una mancanza di abilità, il che può scoraggiarle dal perseguire questo ambito. Incoraggia le e i docenti a normalizzare i tentativi e gli errori, sottolineando che competenze come il debugging e il *problem solving* sono essenziali, e a promuovere la perseveranza. Ciò contribuisce a una maggiore fiducia e supporta un ambiente di classe più inclusivo e orientato alla crescita.  Punti chiave della discussione:   * Le ragazze e le minoranze di genere spesso segnalano una minore fiducia negli ambiti dell’informatica e delle STEM, il che può portare a ritenere che compiuto errori significhi “non essere portate e portati”: una mentalità dannosa e che si autoavvera. Al contrario, i ragazzi tendono ad attribuire gli insuccessi a sforzi o preparazione insufficienti, anziché all’abilità. * Gli errori non rappresentano una battuta d’arresto, ma sono una parte naturale ed essenziale dell’apprendimento dell’informatica. Enfatizza la validità *dei tentativi e degli errori (Trial and error)*, processi preziosi nella programmazione e nella progettazione di sistemi. * Le e i docenti possono contrastare questi atteggiamenti:   + parlando apertamente dei propri fallimenti come passi essenziali verso l’apprendimento.   + promuovendo una mentalità di crescita: “si impara facendo e, a volte, anche sbagliando”.   + Incoraggiare la perseveranza e non soltanto le risposte corrette.   + Sottolineare che il *debugging*, la revisione e il *problem solving* sono componenti essenziali del lavoro.   + Assistere tutte le e tutti gli studenti, soprattutto le ragazze e le minoranze di genere, nel ridimensionamento dell’errore a opportunità di crescita. |
| Fuori dalla classe: incoraggiare la partecipazione all’informatica (5 minuti) Diapositiva 16 Scopo**:** enfatizza l’importanza di incoraggiare la partecipazione all’informatica al di fuori della classe.   * Estendere l’apprendimento oltre il contesto della classe permette alle e agli studenti di intuire il valore reale dell’informatica. Incoraggiando la partecipazione a club, campi o competizioni di coding (soprattutto quelli destinati alle ragazze e alle minoranze di genere) consente di costruire fiducia e stimolare l’interesse. * L’esposizione precoce al coding o ai giochi che prevedono la risoluzione di problemi può gettare le basi per una partecipazione all’informatica futura. Le e i docenti possono, inoltre, stimolare l’interesse della classe collegando l’informatica ai problemi reali, ad esempio mediante l’uso dell’IA in ambito sanitario o delle scienze ambientali. Questi esempi mostrano alle e agli studenti, specialmente alle bambine, ragazze e alle minoranze di genere, in che modo la tecnologia può fare la differenza negli ambiti di loro interesse. * Fornire esempi di modelli di riferimento variegati—ospiti oratrici o oratori, ex studenti o professioniste e professionisti—perché condividano la loro esperienza consente alle e agli studenti di visualizzare percorsi futuri in ambito tecnologico e di percepire un senso di appartenenza a tale campo.   Tra gli esempi positivi, figurano la gestione di programmi attraverso [Girls who Code](https://girlswhocode.com/) o l’incoraggiamento alla partecipazione a programmi quali [Girls’ IT Bootcamp](https://www.ecb.europa.eu/ecb-and-you/youth-initiatives/girls_it_bootcamp/html/index.en.html). |
| Strategie pedagogiche: apprendimento esperienziale, tinkering e approcci basati sul gioco (30 minuti) Diapositiva 17 Scopo**:** introduci le tre strategie di insegnamento, enfatizzando in che modo ciascuna di esse può promuovere l’inclusione di genere. Discuti con la classe gli elementi che le legano all’apprendimento autentico.   1. **Apprendimento esperienziale**  * Modello ciclico di contatto-interesse-sostenibilità * Enfatizza il valore delle esperienze autentiche e significative * Esempio: un progetto che prevede lo sviluppo di un’app per il meteo che si serve di dati locali  1. **Tinkering**    * Illustra l’approccio di un’esplorazione aperta e autodiretta    * Sottolinea l’importanza dell’iterazione e della sperimentazione    * Esempio: lasciare che le e gli studenti esplorino un kit di robotica senza fornire istruzioni iniziali 2. **Apprendimento basato sul gioco**    * Descrive in che modo i giochi promuovono un’elevata partecipazione, particolarmente tra le bambine, le ragazze e le minoranze di genere    * Esibisce esempi analogici e digitali    * Esempio: le e gli studenti apprendono la logica della programmazione mediante un puzzle di carte   **Attività 3: strategie di insegnamento inclusive di genere**   * Lavoro di gruppo: dividi le e i partecipanti in gruppi e assegna a ciascun gruppo una delle tre strategie. Poi, i gruppi dovranno proporre un metodo alternativo per l’insegnamento del materiale che si basi sulla strategia assegnata. * Presentazioni: i gruppi presenteranno brevemente alla classe i piani di lezioni elaborati. |
| Affrontare la discriminazione di genere in classe (25 minuti) Diapositiva 18 Attività 4: creare un ambiente di classe inclusivo   1. Analisi dello scenario: presenta alcuni scenari di classe diversi caratterizzati da episodi di esclusione o di pregiudizi di genere. Es. Scenario 1 (un ragazzo domina la discussione di classe, mentre le ragazze e le minoranze di genere sono restie a partecipare), scenario 2 (una o un docente fornisce inavvertitamente un riscontro maggiormente tecnico a un ragazzo e uno basato sull’incoraggiamento alle ragazze e alle minoranze di genere). Dividi le e i docenti i gruppi e assegna a ciascuno uno scenario da esaminare. I gruppi dovranno poi riflettere sulla problematica, su come questa influenza le e gli studenti e su come rendere la situazione maggiormente inclusiva. 2. Discussione di gruppo: ciascun gruppo presenta la propria analisi e propone soluzioni. Tu dovrai enfatizzare le buone pratiche volte a promuovere la partecipazione inclusiva nelle lezioni di informatica (ad es., parlare secondo turni strutturati, ruoli di gruppi equilibrati, strategie di *feedback* imparziali, ecc.) 3. Azioni da intraprendere: chiedi a ciascuna e ciascun docente di scrivere tre azioni concrete che intraprenderanno al fine di creare una classe più inclusiva. Invitare le e i partecipanti a condividere i propri propositi, se lo desiderano.   **Nota bene**: in base alle tue preferenze, questa attività può essere condotta anche come gioco di ruolo. |
| Valutazione | La valutazione di questa lezione può essere svolta tramite discussione.  **Discussione**: valuta la comprensione delle e dei docenti sull’informatica inclusiva di genere servendoti delle seguenti domande:   * potreste fornire esempi di pregiudizi di genere osservati in classe? In che modo hanno influito sulla partecipazione e sulle prestazioni delle e degli studenti? * Quali strategie si possono utilizzare per garantire una valutazione giusta e inclusiva? |

| INSEGNAMENTI CHIAVE | |
| --- | --- |
| Riflessioni e conclusione | In questa lezione, abbiamo esplorato l'importanza dell'insegnamento e della valutazione inclusiva di genere nella formazione informatica. Abbiamo esaminato come i pregiudizi di genere possono manifestarsi in classe, nei materiali didattici e nelle valutazioni, e abbiamo discusso le strategie per creare un ambiente di apprendimento più equo e favorevole. Abbiamo imparato a riconoscere i pregiudizi di genere più comuni nell'educazione all'informatica, come la sottorappresentazione negli esempi forniti, la partecipazione diseguale e gli stereotipi di genere nelle valutazioni. Abbiamo analizzato come il linguaggio inclusivo e le diverse rappresentazioni possano favorire un ambiente di apprendimento più equo. Inoltre, abbiamo esplorato le strategie per progettare risorse e valutazioni eque e inclusive, contrastando i pregiudizi e offrendo molteplici approcci alla risoluzione dei problemi. Abbiamo trattato anche interventi pratici in classe, tra cui l'adozione di turni strutturati, *feedback* equilibrati e discussioni basate su scenari, per promuovere un impegno paritario tra le e gli studenti. |
| Compiti aggiuntivi | **Riflessioni e osservazioni di classe**: osservate una delle vostre lezioni di informatica e prendete appunti sulla partecipazione delle e degli studenti, sulla distribuzione del *feedback* e sull'uso del linguaggio. Dopo la lezione, riflettete in privato o con un compagno sulle dinamiche di genere in classe. Utilizzando quanto appreso in questa sessione, fate un elenco puntato di azioni che potreste intraprendere per rendere il vostro insegnamento più inclusivo.  **Sviluppo di un piano di lezione inclusivo**: elaborate un mini piano di lezione (15-20 minuti) su un argomento di informatica, garantendo l’uso del linguaggio inclusivo, esempi variegati e metodi di valutazione equi. Preparate una breve spiegazione di come la lezione promuove l'inclusività. |