

Equal / Pari



Il gioco Pari offre l'opportunità di riflettere sull'uguaglianza e di superare gli stereotipi di genere. Nella società odierna, le nuove generazioni affrontano costantemente nuove sfide e quindi fondamentale saper distinguere tra gli stereotipi di genere e le reali differenze, opportunità e unicità di ogni individuo. Sensibilizzare alle Pari Opportunità significa portare le generazioni future verso una società inclusiva che non vanifichi le possibilità di crescita, di scelta e di decisione.

Risorse stampabili indicate in calce: Un mazzo di 30 carte con lavori e professioni; 1 spinner; 1 tabellone; 1 scheda con codice QR per scaricare il Libro delle curiosità; 1 scheda punteggio.

Materiale aggiuntivo necessario: 1 timer (si possono usare smartphone o altri dispositivi); fogli bianchi e penne.

Durata: 50 min.

Obiettivi formativi



Comprendere il mondo e le attività umane.



Acquisire le regole del vivere comune



Accrescere conoscenze culturali, storiche e geografiche



Adottare comportamenti responsabili ed etici



Comprensione testuale

Territorio 1 - L'isola pacifica



SDGs di riferimento



Modalità di gioco

8 - 12 anni

In classe

Capacità di lettura

A casa

Questa produzione fa parte del materiale prodotto dal progetto Unplugged, che ha ricevuto un finanziamento dal programma ERASMUS + dell'Unione Europea con l'accordo di sovvenzione n. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

La sua opera è concessa in licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), che ne consente l'uso, la distribuzione e la riproduzione illimitata su qualsiasi supporto, a condizione che si dia: adeguato credito all'autore/autori originali e alle fonti, si fornisca un link alla licenza Creative Commons, si indichi se sono state apportate modifiche, si condivida allo stesso modo.



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union





Argomenti pedagogici

Rilevanza pedagogica

Scoprendo diversi tipi di professioni nei turni di gioco, i giocatori apprendono fatti curiosi su eventi ed episodi che contribuiscono ad abbattere gli stereotipi culturali su uomini e donne. I bambini hanno così l'opportunità di sviluppare nuovi punti di vista su ruoli e opportunità.

Argomento 1 - Storia

Personaggi e opere rivelano il passato e il presente. I bambini possono scoprire le culture antiche. Le domande sono pensate per stimolare la curiosità degli alunni. Attraverso il gioco essi scoprono fatti, eventi ed episodi curiosi sul ruolo che alcune donne e uomini hanno avuto nella nostra storia, nella politica, nella scienza e nello sport, acquisendo la prospettiva delle pari opportunità per ragazze e ragazzi.

Argomento 2 - Geografia

Ogni professione può essere l'occasione per aprire nuove discussioni e approfondimenti su diverse caratteristiche geografiche. Dagli elementi naturali e artificiali, la flora e la fauna del mare, dei fiumi, dei laghi e delle montagne all'Europa e alla divisione dello Stato nazionale..

Argomento 3 - Scienza

I bambini possono scoprire le differenze tra campi scientifici come la biologia, la chimica e la medicina. Le mappe delle professioni proposte sono state accuratamente selezionate per aiutare gli alunni a comprendere le differenze tra le discipline scientifiche.

Argomento 4 - Sports

Ci sono sport solo per le femmine o anche per i maschi? Attraverso le curiosità sulle professioni sportive, i bambini scoprono con sorpresa che la ginnastica non è solo per le ragazze e il calcio è solo per i ragazzi. Al contrario, capiranno che il mondo dello sport è ricco di sfumature e di opportunità per tutti!

Argomenti trasversali - Cultura generale e Parità di genere

Nel complesso, dopo aver affrontato i test, gli alunni scoprono fatti curiosi sulle professioni, sugli usi e costumi di oggi, nonché eventi ed episodi rilevanti che potrebbero abbattere gli stereotipi culturalmente determinati su ragazze e ragazzi. In questo modo, hanno l'opportunità di formarsi nuovi punti di vista su ruoli e opportunità.





Argomenti pedagogici

Effetti educativi transdisciplinari

- Generare conoscenza attraverso l'ascolto: confrontandosi con altri compagni gli alunni sono motivati a imparare sempre di più;
- Acquisire nuove conoscenze e competenze: un'attività pratica che consente agli alunni di acquisire nuove abilità attraverso l'esercizio ripetitivo;
- Rafforzare la collaborazione: l'attività si svolge in piccoli gruppi e gli alunni riflettono e prendono una decisione condivisa prima di rispondere;
- Stimolare la socializzazione: le domande fanno riferimento a contesti familiari per gli alunni, in modo tale da permettere loro di affrontare i temi del gioco anche in contesti diversi;
- Accogliere la differenza come un valore e sfruttare al meglio le proprie capacità divertendosi: anche se un solo giocatore conosce la risposta, tutta la squadra ne trae vantaggio;
- Valorizzare l'importanza delle regole: una regola è uno strumento di convivenza che permette a tutti di giocare alla pari;
- Acquisire nuove conoscenze su argomenti e temi diversi (dalla storia all'arte, dalla letteratura all'attualità);
- Affrontare gli stereotipi di genere e mostrare esempi di storie di successo al femminile;





Regole del gioco

L'universo del gioco

EQUAL è un gioco da tavolo ispirato al più noto Time's Up (https://www.asmodee.it/linea_timesup.php). Per vincere il gioco è necessario indovinare le professioni in una serie di prove. Il gioco permette di scoprire le diverse professioni, la loro definizione, la loro area di competenza e alcuni degli strumenti che utilizzano, il che porta i giocatori a scoprire fatti curiosi, eventi ed episodi che le riguardano, contribuendo a superare gli stereotipi di genere. Il gioco prevede: competizione, socializzazione, scoperta, conquista di punti;

Cosa fa avanzare e vincere il giocatori?

- Il gioco si basa su 3 fasi + 1 fase finale di bonus spinner.
- I giocatori sono divisi in squadre.
- Le squadre che indovinano le professioni (a seconda della fase del gioco) ottengono 10 punti.
- Le squadre che superano la fase del bonus spinner ottengono 20 punti.
- Alla fine del gioco, la squadra con il maggior numero di punti è la vincitrice del torneo.

L'avvio del gioco

Prima di iniziare a giocare, l'insegnante:

- Divide la classe in piccole squadre di (4/5 bambini);
- Prepara le 30 carte "lavoro" e organizza il mazzo in base al numero di squadre coinvolte;
- Distribuisce a ogni squadra un tabellone (vedi il modello nella sezione "Materiali Stampabili");
- Stampa e prepara lo spinner (si veda il modello nella sezione " Materiali Stampabili");
- Trova un cronometro.
- Determina la squadra di partenza e gestisce la rotazione in senso orario.

Obiettivo: Ottenere il punteggio più alto superando le varie fasi

La squadra di turno (oratore):

- Prende una carta "lavori";
- A seconda del turno che si sta giocando, esegue una delle 3 fasi indicate sulla carta: 1. legge la definizione del mestiere; 2. mima la professione o 3. disegna l'utensile legato del mestiere;
- Alla fine di ogni turno, rimette la carta nel mazzo per rimescolarla;

Durante la fase finale (bonus), ogni squadra ha 30 secondi per associare il lavoro indicato sulla carta al nome di un personaggio della storia, dei videogiochi, dei cartoni animati, dei film o dei libri.





Regole del gioco

Qual è il ruolo dell'insegnante?

Il ruolo dell'insegnante è fondamentale per condurre il gioco verso discussioni o scambi aperti. Osservando e moderando le dinamiche della classe, l'insegnante può sviluppare un approccio olistico al gioco e all'introduzione del tema dell'uguaglianza (ad esempio, facilitando il processo tra gli studenti - spiegando e controllando l'ordine di conquista dei punti, garantendo il rispetto delle regole, dialogando, ecc.) Gli insegnanti danno spazio anche all'approfondimento di temi specifici sollevati durante il gioco e che fanno parte del curriculum scolastico.

L'insegnante è il facilitatore che:

- Stimola la classe attraverso l'interazione con il gioco;
- Tiene il tempo per le risposte di ogni fase del gioco per garantire la partecipazione di tutti gli alunni;
- Gira la trottola durante la fase bonus;
- Segna il punteggio;
- Decide quando leggere gli approfondimenti dal Libro delle curiosità.

Discussione aperta

Discutere alla fine con gli studenti su chi svolge questi lavori, in base alla loro immaginazione (maschi o femmine) e perché lo immaginano in quel modo. Evidenziare che usiamo gli stereotipi per rappresentare le idee collettive ma che questi stereotipi sono di solito ingiusti.





Regole del gioco

Primo turno

All'inizio del **1° turno**, **ogni squadra prende una carta dal mazzo** (NOTA BENE: il numero delle carte del mazzo corrisponde al numero delle squadre che giocano).

La prima squadra che prende una carta, legge la descrizione del lavoro scritta sotto la dicitura "Fase 1: Descrizione". Le altre **squadre hanno 10 secondi per indovinare e scrivere sul proprio tabellone la professione** che pensano corrisponda alla descrizione data (vedere il tabellone del gioco nella sezione "Materiali Stampabili").

Ad esempio, la prima squadra legge: "Fase 1: una professione che studia cavità e manufatti antichi attraverso gli scavi". Le altre squadre scrivono la loro presunta risposta sul tabellone del gioco e poi la prima squadra rivela la risposta corretta: "Archeologo".

Vengono assegnati ad **ogni squadra 10 punti per ogni risposta corretta**.

Il gioco prosegue con la stessa dinamica fino a quando tutte le squadre hanno letto la descrizione scritta su "Fase 1".

Alla fine del 1° turno, ogni squadra rimette le carte nel mazzo e poi le rimescola.

Vince la **squadra che raggiunge il punteggio più alto**.

Secondo turno

All'inizio del secondo round, **ogni squadra prende una seconda carta dal mazzo** (NOTA BENE: c'è la possibilità che la squadra prenda la stessa carta del primo round) e, a turno, mima la professione suggerita dalla carta.

La prima squadra prende la carta e mima la professione scritta in cima alla carta. Le altre **squadre hanno 30 secondi per indovinare e scrivere sul proprio tabellone la professione** che pensano corrisponda a quella mimata (si veda il modello di tabellone del gioco nella sezione "Materiali Stampabili").

Ad esempio, la prima squadra ha scelto la professione di "Archeologo". Un membro della squadra imita la professione con il corpo e la mimica facciale, senza emettere alcun suono. Le altre squadre scrivono la loro risposta sul tabellone del gruppo, successivamente la squadra che ha mimato la professione rivela la risposta corretta: "Archeologo": "Archeologo".

Vengono assegnati 10 punti per ogni risposta corretta di una squadra.

Il gioco prosegue con la stessa dinamica fino a quando tutte le squadre hanno svolto il loro turno.

Alla fine del secondo turno, ogni squadra rimette le carte nel mazzo e poi le rimescola.

Vince la **squadra che raggiunge il punteggio più alto**.



Terzo turno

All'inizio del 3° turno, **ogni squadra prende una terza carta dal mazzo** (NOTA BENE: c'è la possibilità che la squadra prenda la stessa carta del 1° e del 2° turno) e, a turno, disegna un oggetto/strumento legato alla professione descritta nella carta sotto alla dicitura "3° turno: disegno dell'oggetto". **Le altre squadre hanno 10 secondi di tempo per indovinare e annotare sul proprio tabellone la professione corrispondente al disegno.**

Ad esempio, la prima squadra ha la professione di "Archeologo". I membri della squadra si accordano su un oggetto da disegnare tra le tre opzioni indicate al punto "3° turno: disegnare l'oggetto: piccone, scopa, cazzuola, lente". **Le altre squadre scrivono la loro risposta sul tabellone del gruppo e successivamente la prima squadra rivela la risposta corretta.**

Vengono assegnati **10 punti per ogni risposta corretta di una squadra.**

Il gioco prosegue con la stessa dinamica fino a quando tutte le squadre hanno avuto il loro turno.

Al termine del terzo turno, **TUTTE LE SQUADRE MANTENGONO LA CARTA.**

L'insegnante può decidere di terminare il gioco. In questo caso la squadra che ha ottenuto il punteggio più alto nei tre round vince la partita.

L'insegnante può anche decidere di procedere al round finale (bonus).

Turno finale (bonus)

TL'insegnante gira lo spinner.

Ogni squadra ha **30 secondi per associare il mestiere indicato sulla propria carta al nome di un personaggio della Storia, dei videogiochi, dei cartoni animati, dei film o dei libri**, a seconda di quanto indicato dallo spinner.

Ad esempio, se una squadra ha la carta della professione "Archeologo" e lo spinner indica "personaggio principale di un film o di un cartone animato", la squadra può rispondere "Indiana Jones".

20 punti per ogni risposta corretta della squadra.

L'insegnante gira la trottola.

Vince il gioco la squadra che ha ottenuto il punteggio più alto in tutti i round (Round 1,2,3 e il round finale opzionale).



Going further



Argomento 1 - Il libro delle curiosità su mestieri e professioni

I giocatori potranno trovare ulteriori informazioni sui mestieri nel "Libro delle curiosità sui mestieri e le professioni", scaricabile tramite una speciale carta "QR". Ecco un esempio delle informazioni che saranno rese disponibili:

- Sapevate che la prima donna arbitro della storia in una partita di Champions League ha arbitrato Juve-Dinamo Kyiv il 2 dicembre 2020?
- Sapevate che la prima donna a vincere un premio Nobel per la fisica è stata Marie Curie?
- Sapevate che Alain Ducasse è lo chef con più stelle al mondo?



Argomento 2 - Inclusività ed Uguaglianza

Per scoprire come insegnare l'inclusività e l'uguaglianza in classe si può fare riferimento a:

- Altre missioni Unplugged, ad esempio *Fattore di forma*, *Vivere in armonia*, *Biscotti e pace*, *Argilla e scultura*.
- <https://minds-in-bloom.com/how-to-teach-equality-and-diversity-in/>
- dare un'occhiata al gioco Equal dell'universo Unplugged.
- <https://www.youtube.com/watch?v=-hc0kZh6CnM>
- https://kids.kiddle.co/Social_equality.



Printables

Box Pari



unplugged
ED
QUEST

Cosa si trova del Box Pari:

- Un mazzo di 30 carte su lavori e professioni;
- 1 spinner;
- 1 tabellone;
- il Libro delle curiosità.

Tutti i materiali sono fai da te; i modelli saranno condivisi con gli insegnanti.

Materiale aggiuntivo necessario:

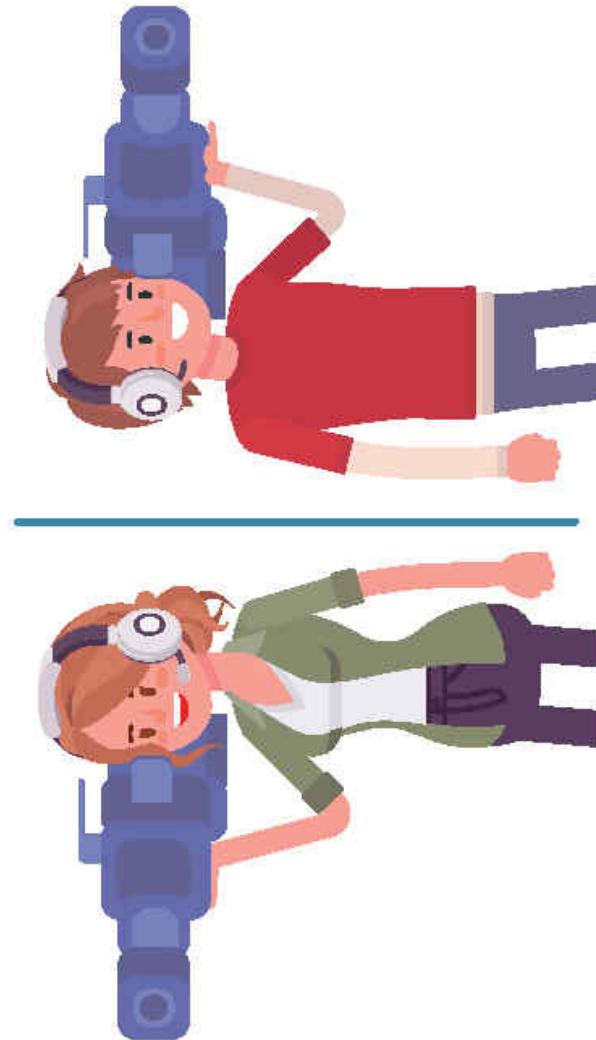
- 1 timer (è possibile utilizzare smartphone o altri dispositivi);
- fogli bianchi e penne.



VIDEOMAKER

ARCHEOLOGA

ARCHEOLOGO



FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Cinepresa

FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Reperto

FASE 2: DESCRIZIONE

Figura professionale che cura personalmente le riprese e il montaggio dei suoi lavori, che in seguito saranno diffusi attraverso canali tv, web, oppure Festival di cinema e/o cortometraggi.

FASE 2: DESCRIZIONE

Professionista che studia le civiltà antiche attraverso l'analisi dei monumenti e la raccolta dei reperti, quali manufatti, resti biologici e umani, ottenuti per mezzo di scavi.

FASE 3: MIMO



FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO

Cinepresa, clapperboard, fotocamera.

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO

Piccone, scopetta, cazzuola, lente.



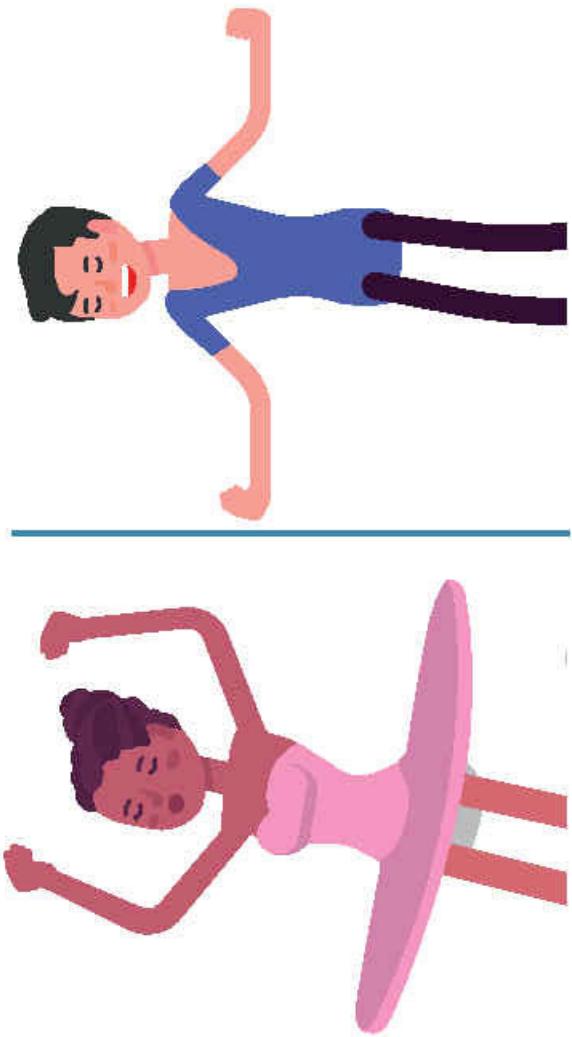
EQUAL



EQUAL



BALLERINA



FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Palcoscenico

FASE 2: DESCRIZIONE

Professionista che svolge il suo lavoro muovendosi a tempo di musica, eseguendo coreografie, e specializzandosi in diversi stili come modern, jazz, classico, contemporaneo.

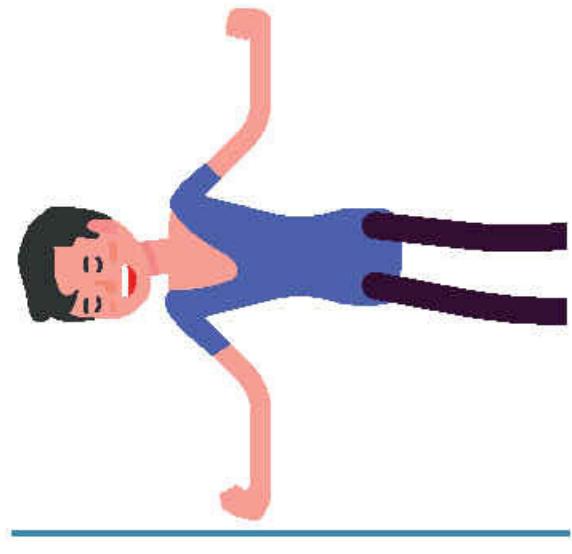
FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO

Punte, tutù, palcoscenico.



BALLERINO



FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Palcoscenico

FASE 2: DESCRIZIONE

Chi studia e si laurea svolgendo attività professionali di studio e approfondimento sulla vita degli animali e delle piante.

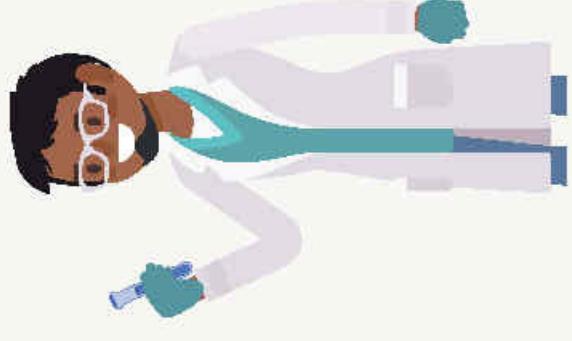
FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO

Albero, animale, microscopio.



BIOLOGO



FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Microscopio

FASE 2: DESCRIZIONE

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO

Albero, animale, microscopio.





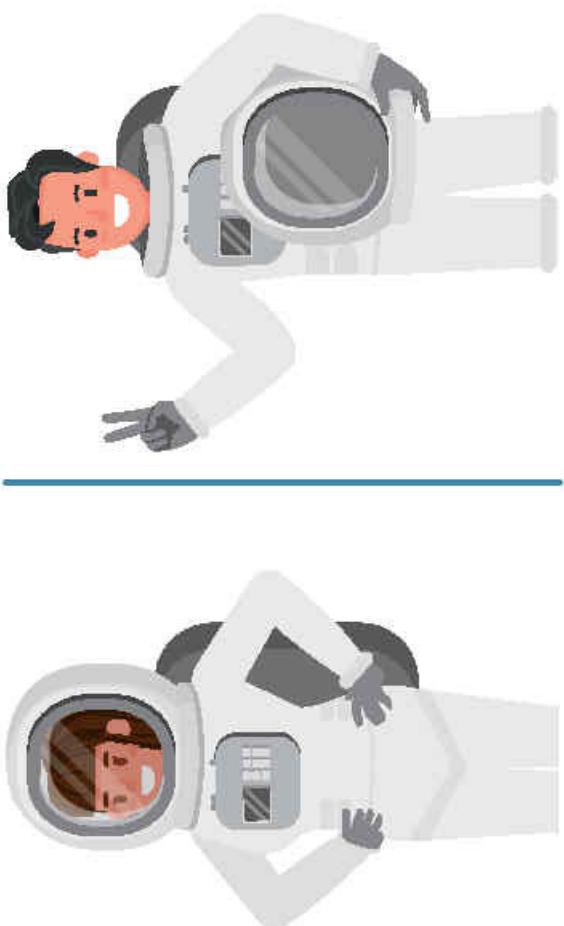
EQUAL



EQUAL



ASTRONAUTA



FASE 1: UNA SOLA PAROLA Spazio

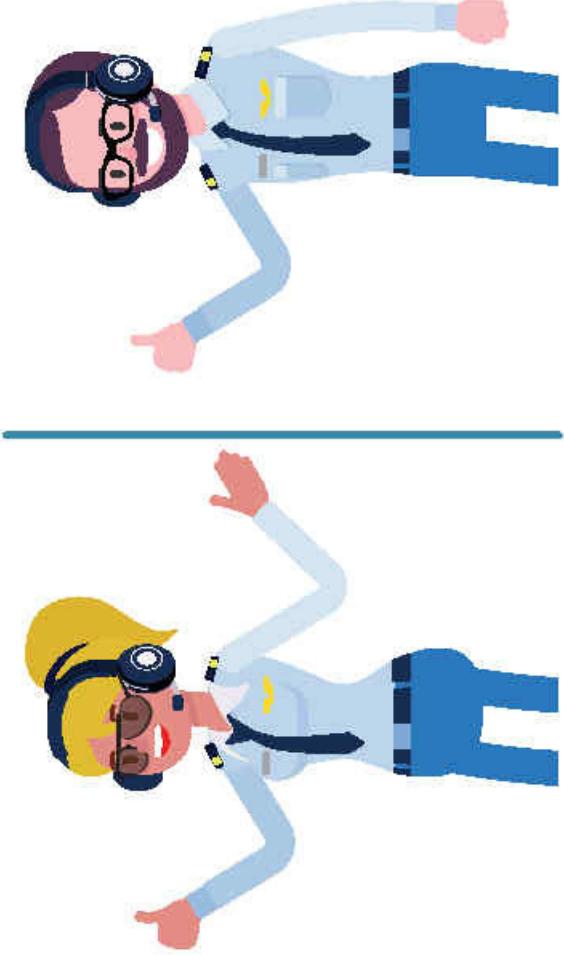
Professionista che viaggia nello spazio tramite mezzi speciali come gli Shuttles.

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO
Casco, Shuttle, tuta spaziale.



PILOTA D'AEREO



FASE 1: UNA SOLA PAROLA Motore

Titolare di una licenza aeronautica che permette di guidare mezzi civili in base alle qualifiche di cui è in possesso, cioè le abilitazioni ottenute durante la sua carriera.

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO
Aereo, cappello, torre di controllo.





EQUAL



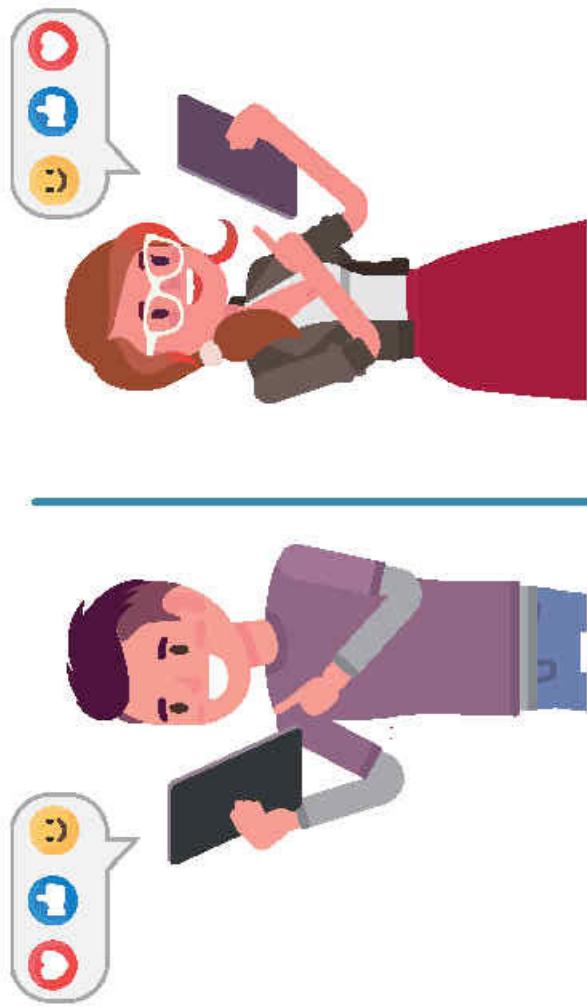
EQUAL



PASTICCERA

PASTICCERE

SOCIAL MEDIA MANAGER



FASE 1: UNA SOLA PAROLA

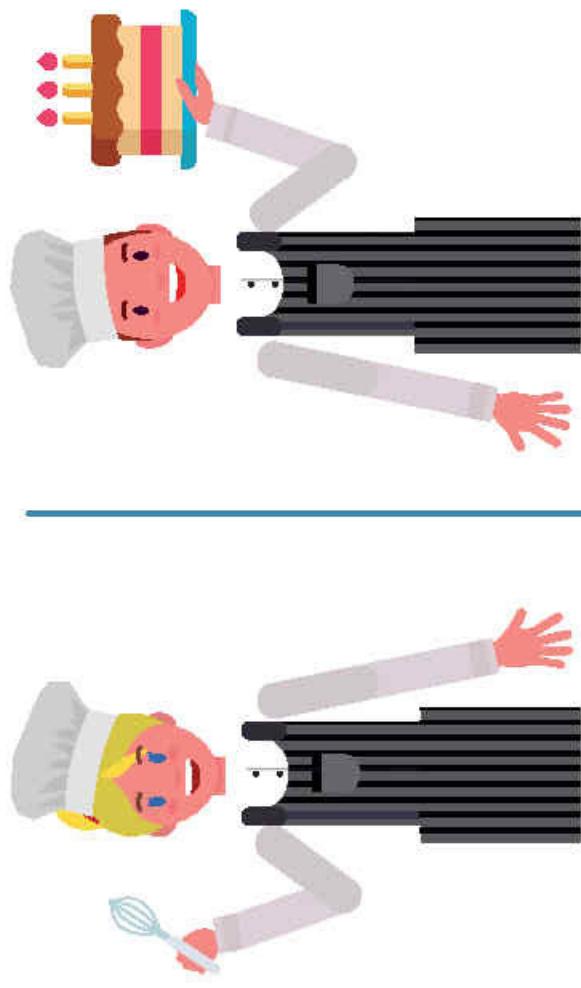
Crema

FASE 2: DESCRIZIONE

Persona che realizza dolci, per suo conto o per un laboratorio artigianale.

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO
Sac à poche, teglia, frusta.



FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Post

FASE 2: DESCRIZIONE

Figura dell'azienda incaricata di gestire il marketing e la pubblicità sui canali Social. Si occupa rispettivamente di pianificazione, strategia e definizione degli obiettivi.

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO
Computer, smartphone, emoticons.





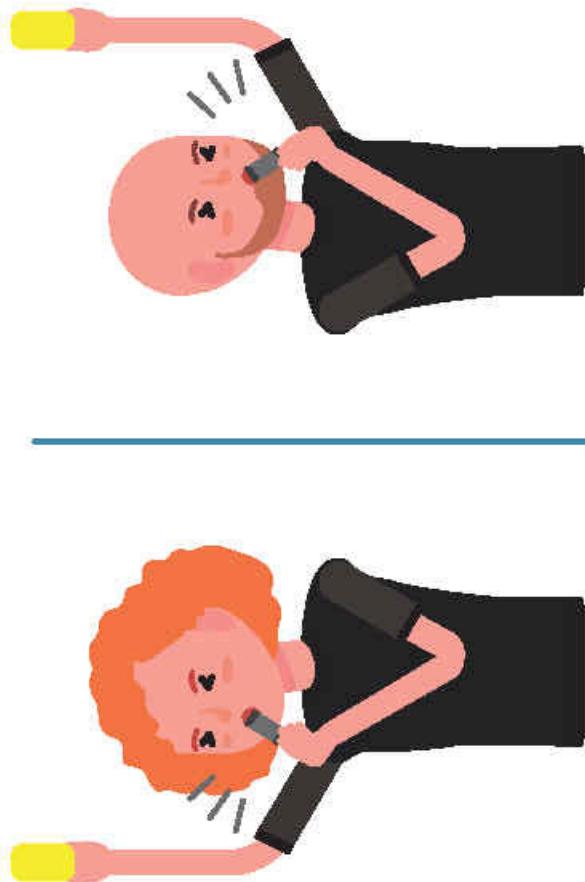
EQUAL



EQUAL



ARBITRA



FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Rigore

FASE 2: DESCRIZIONE

Figura sportiva cui compete - nella quasi totalità delle discipline - la direzione ufficiale della gara.

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO

Fischetto, palla, cartellino.



GIARDINIERA



FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Annaffiatoio

FASE 2: DESCRIZIONE

Professionista che si occupa di progettare, realizzare, curare e provvedere alla manutenzione di aree verdi di diverse tipologie, (parchi pubblici, giardini, spazi verdi residenziali, serre, vivai e colture idroponiche).

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO

Vaso, rastrello, annaffiatoio.



GIARDINIERE



FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Annaffiatoio

FASE 2: DESCRIZIONE

Professionista che si occupa di progettare, realizzare, curare e provvedere alla manutenzione di aree verdi di diverse tipologie, (parchi pubblici, giardini, spazi verdi residenziali, serre, vivai e colture idroponiche).

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO

Vaso, rastrello, annaffiatoio.





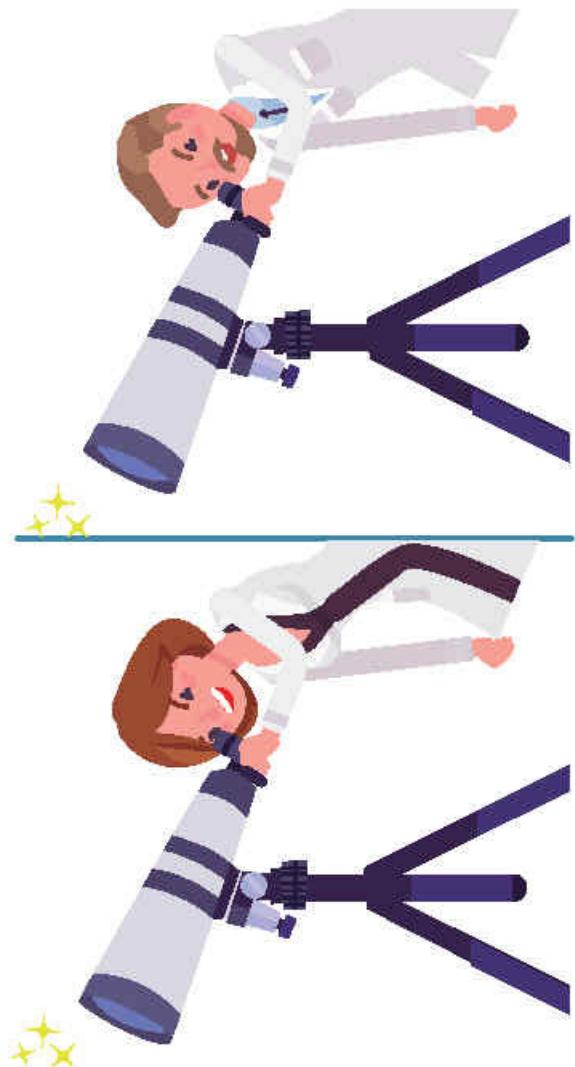
EQUAL



EQUAL



ASTRONOMA



FASE 1: UNA SOLA PAROLA Telescopio

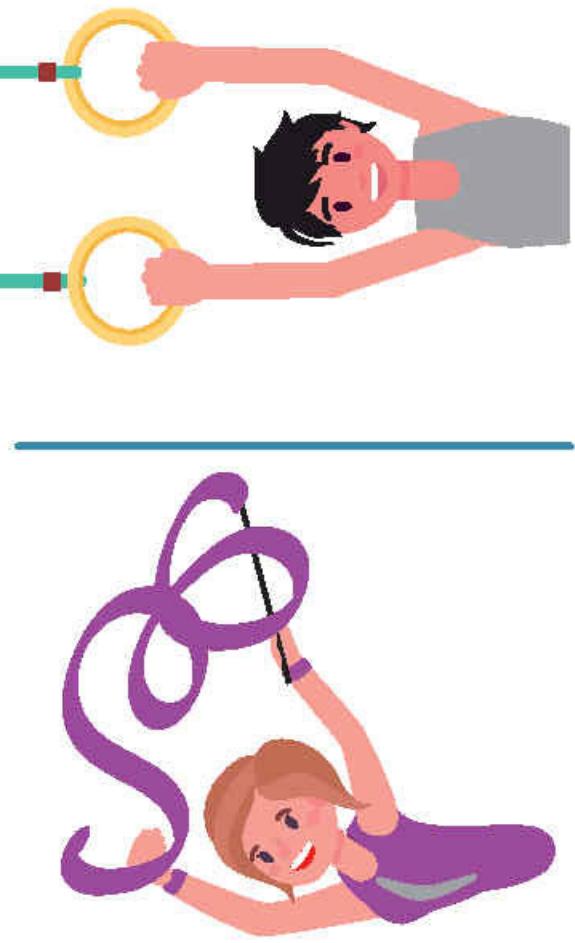
FASE 2: DESCRIZIONE
Professionista che indaga e interpreta i fenomeni fisici che riguardano i pianeti, le stelle, le galassie, tutti i sistemi e le strutture dell'Universo.

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO
Costellazione, pianeta, telescopio, osservatorio.



GINNASTA

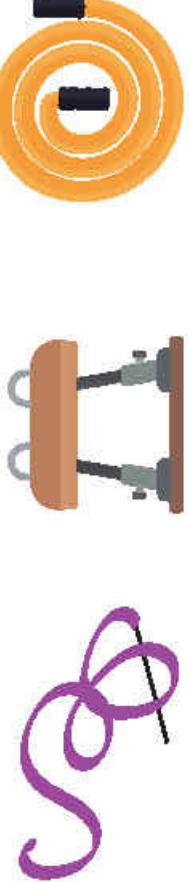


FASE 1: UNA SOLA PAROLA Trave

FASE 2: DESCRIZIONE
Figura sportiva che grazie alla coordinazione, mobilità articolare, forza, velocità, ritmo, agilità, dinamismo compie esercizi come il corpo libero, il volteggio, le parallele asimmetriche e la trave.

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO
Nastro, cavallina, fune.





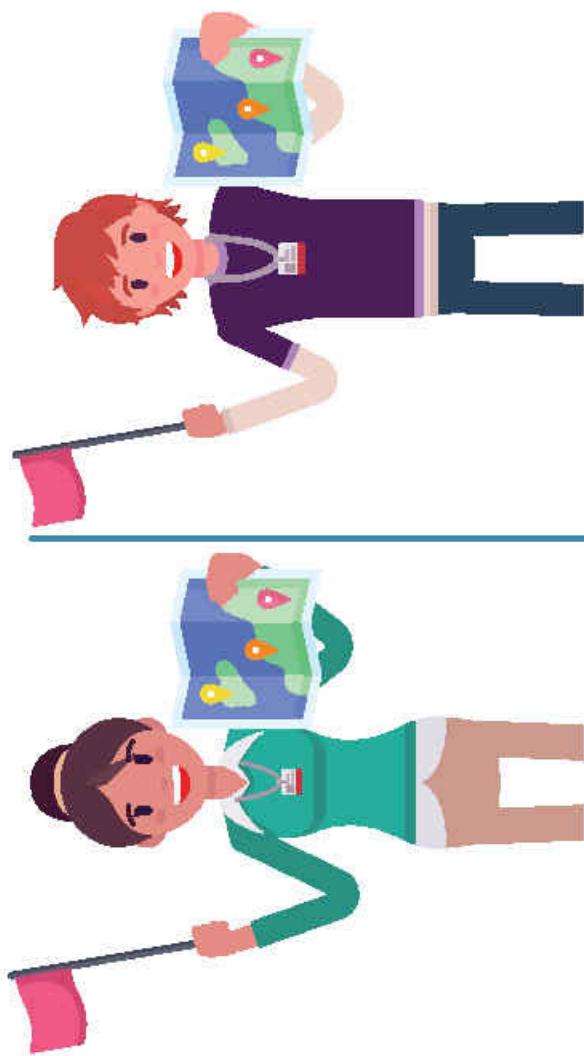
EQUAL



EQUAL



GUIDA TURISTICA



FASE 1: UNA SOLA PAROLA Bandierina

FASE 2: DESCRIZIONE

Professionista che per lavoro accompagna singole persone o gruppi di turisti a visitare musei, gallerie, scavi archeologici, opere d'arte e siti di interesse turistico. Illustra le caratteristiche e le attrattive paesaggistiche, artistiche, storiche e culturali.

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO Libri, mappa, biglietti del museo.



FOTOGRAFA



FASE 1: UNA SOLA PAROLA Cavalletto

FASE 2: DESCRIZIONE

Professionista esperto nella realizzazione di fotografie per documentare avvenimenti e storie o rappresentare emozioni mediante immagini di persone, luoghi, eventi, oggetti. Lo scopo del suo lavoro è creare immagini di alta qualità.

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO Macchina fotografica, pellicola fotografica, foto.



FOTOGRAFO



FASE 1: UNA SOLA PAROLA Cavalletto

FASE 2: DESCRIZIONE

Professionista esperto nella realizzazione di fotografie per documentare avvenimenti e storie o rappresentare emozioni mediante immagini di persone, luoghi, eventi, oggetti. Lo scopo del suo lavoro è creare immagini di alta qualità.

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO Macchina fotografica, pellicola fotografica, foto.





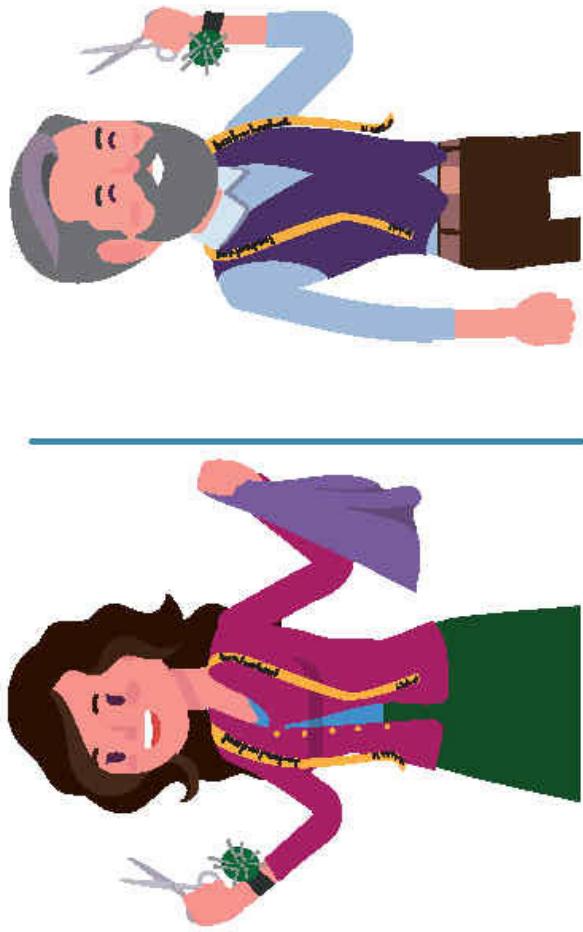
EQUAL



EQUAL



SARTA



FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Bottoni

FASE 2: DESCRIZIONE
Professionista che si occupa di tagliare e cucire vestiti utilizzando tessuti di ogni tipo (tessuti leggeri, jeans, maglieria, tessuti tecnici...), e di modificare, adattare e riparare abiti e capi di abbigliamento.

FASE 3: MIMO



FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO

Ditale, rochetto di filo, spilli.

GIORNALISTA



FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Notizia

FASE 2: DESCRIZIONE
Professionista che si occupa di scoprire, analizzare, descrivere e scegliere notizie per poi diffonderle attraverso i mass media.

FASE 3: MIMO



FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO

Taccuino, giornali, computer.



EQUAL



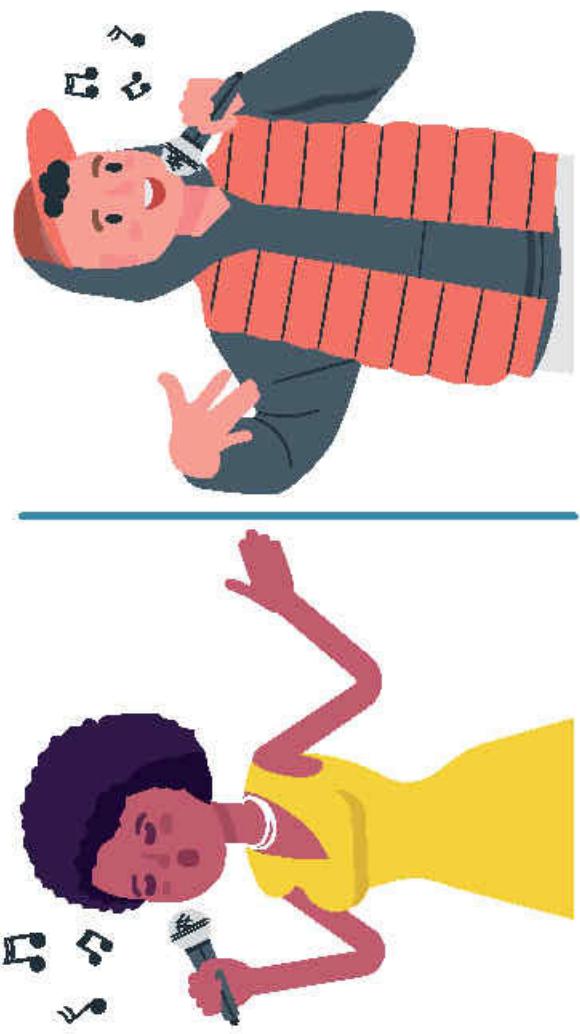
EQUAL



MEDICHESSA

MEDICO

CANTANTE



FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Camicie

FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Voce

FASE 2: DESCRIZIONE

Professionista della medicina che si occupa della salute umana, prevenendo, diagnosticando e curando le malattie.

FASE 2: DESCRIZIONE

Persona che si dedica alla musica attraverso l'uso della voce attraverso la quale produce una successione di suoni ordinati.

FASE 2: DESCRIZIONE

FASE 3: MIMO

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO

Fonendoscopio, abbassalingua, medicine.

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO





EQUAL



EQUAL

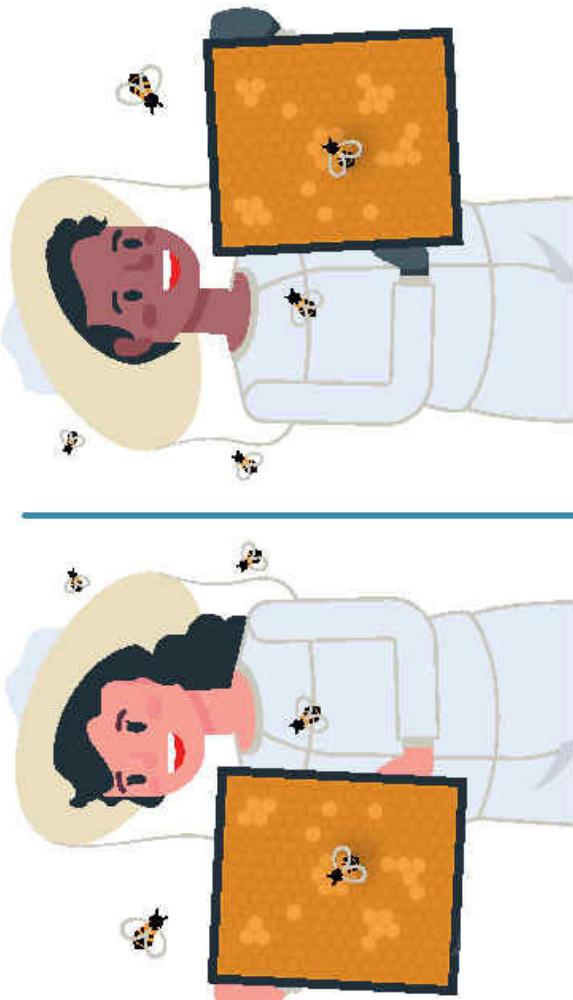


APICOLTRICE

APICOLTORE

ILLUSTRATICE

ILLUSTRATORE



FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Guanti

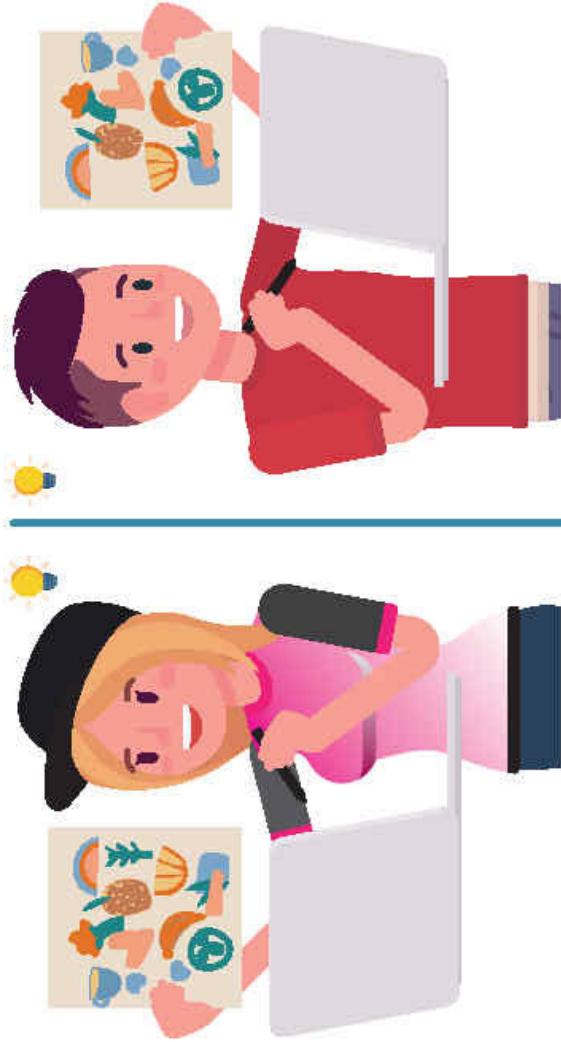
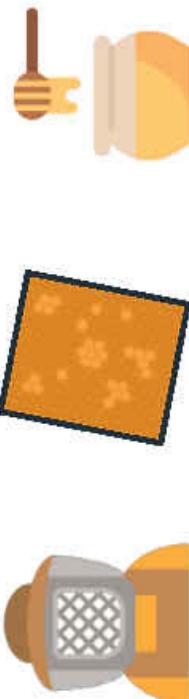
FASE 2: DESCRIZIONE

Professionista che si occupa dell'allevamento delle api che ha per scopo la produzione e il commercio del miele e della cera.

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO

Tuta, arnia, miele.



FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Matita

FASE 2: DESCRIZIONE

Professionista che con le sue abilità manuali e artistiche, esegue illustrazioni su supporti digitali, cartacei o altro.

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO

Carta, acquerelli, computer.





EQUAL



EQUAL



OPERATRICE ECOLOGICA

OPERATORE ECOLOGICO

CHIMICA

CHIMICO

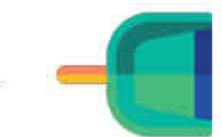


FASE 1: UNA SOLA PAROLA
Pulizia

FASE 2: DESCRIZIONE

Professionista per la raccolta dei rifiuti e per la pulizia delle aree pubbliche al fine di mantenere decoroso lo spazio urbano utilizzando sistemi manuali o meccanizzati.

FASE 3: MIMO

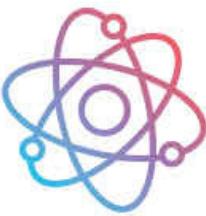


FASE 1: UNA SOLA PAROLA
Provetta

FASE 2: DESCRIZIONE

Professionista che studia gli elementi a livello atomico e molecolare e i modi in cui gli elementi interagiscono tra loro.

FASE 3: MIMO



FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO
Atom, becher, pipetta.



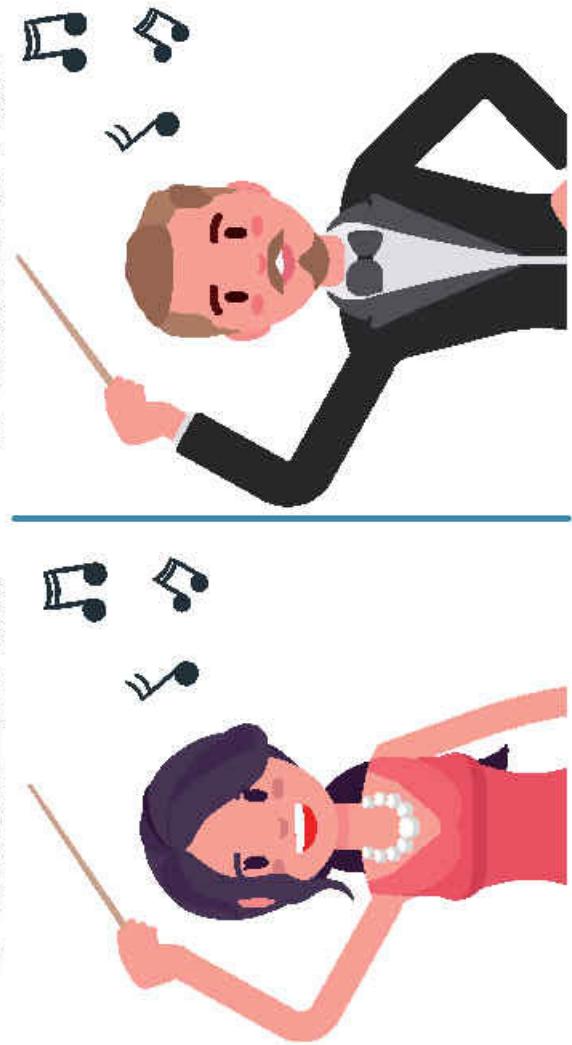
EQUAL



EQUAL



DIRETTRICE D'ORCHESTRA



TENNISTA



FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Note

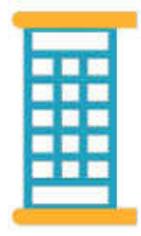
FASE 2: DESCRIZIONE

Professionista che dirige con gesti codificati un gruppo di strumentisti, ed eventualmente anche di coristi o di cantanti solisti, perché i risultati migliori dell'esecuzione di un brano musicale nel suo insieme.

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO

Bacchetta, pentagramma, strumento musicale.



FASE 1: UNA SOLA PAROLA
Palla

FASE 2: DESCRIZIONE
Chi pratica lo sport in cui si colpisce la palla per far sì che l'avversario, posto nell'altra metà del campo da gioco, non possa rispondere.

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO

Racchetta, palline, rete.



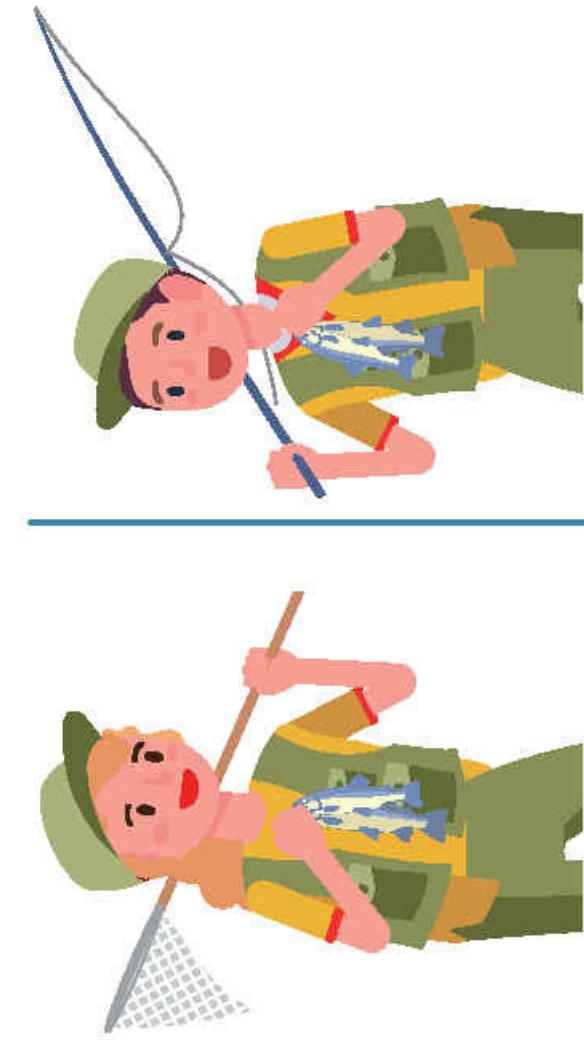
EQUAL



EQUAL



PESCATORE



CALCIATRICE



CALCIATORE



FASE 1: UNA SOLA PAROLA Esca

FASE 2: DESCRIZIONE

Chi esercita per mestiere o per diletto l'attività di cattura degli animali che vivono in ambiente acquatico, soprattutto a scopo alimentare.

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO Canna da pesca, esca, mare.



FASE 1: UNA SOLA PAROLA Pantalocini

FASE 2: DESCRIZIONE

Figura sportiva che pratica lo sport del calcio. La maggior parte dei calciatori è specializzata nel giocare in una posizione, come portiere, attaccante, difensore o centrocampista.

FASE 3: MIMO

FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO Palla, porta, scarpini.





EQUAL



EQUAL



ARCHITETTA



FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Disegno tecnico

FASE 2: DESCRIZIONE
Figura professionale esperta della progettazione urbanistica, edilizia e architettonica, dei monumenti, della progettazione del paesaggio, dell'allestimento, della valutazione immobiliare e del disegno.

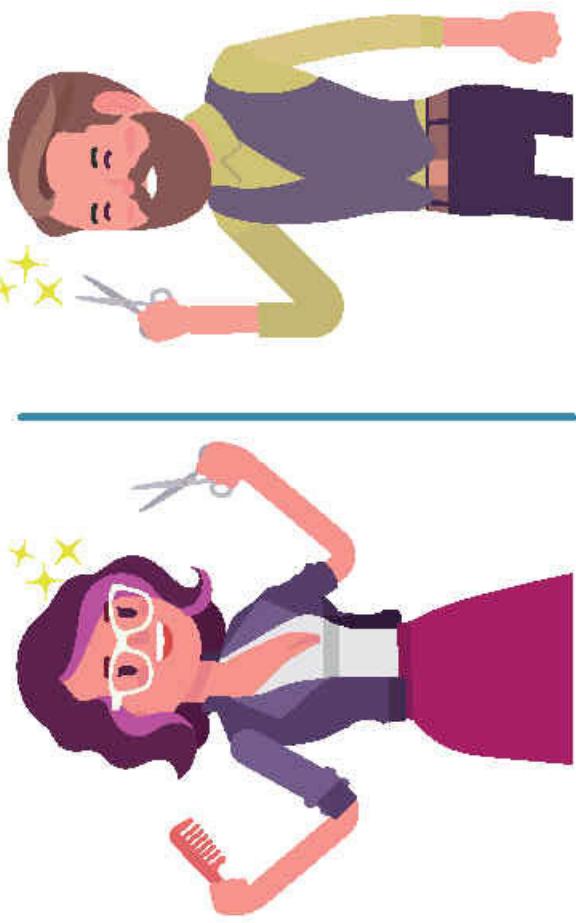
FASE 3: MIMO



FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO

Computer, metro, tavole di carta.

HAIR STYLIST

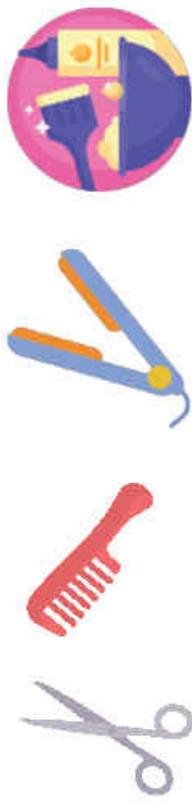


FASE 1: UNA SOLA PAROLA

Forbici

FASE 2: DESCRIZIONE
Professionista che si occupa di acconciare i capelli alla moda, specializzato nel taglio e nella colorazione.

FASE 3: MIMO



FASE 4: DISEGNA L'OGGETTO

Forbici, pettine, piastra, tinte per capelli.



EQUAL

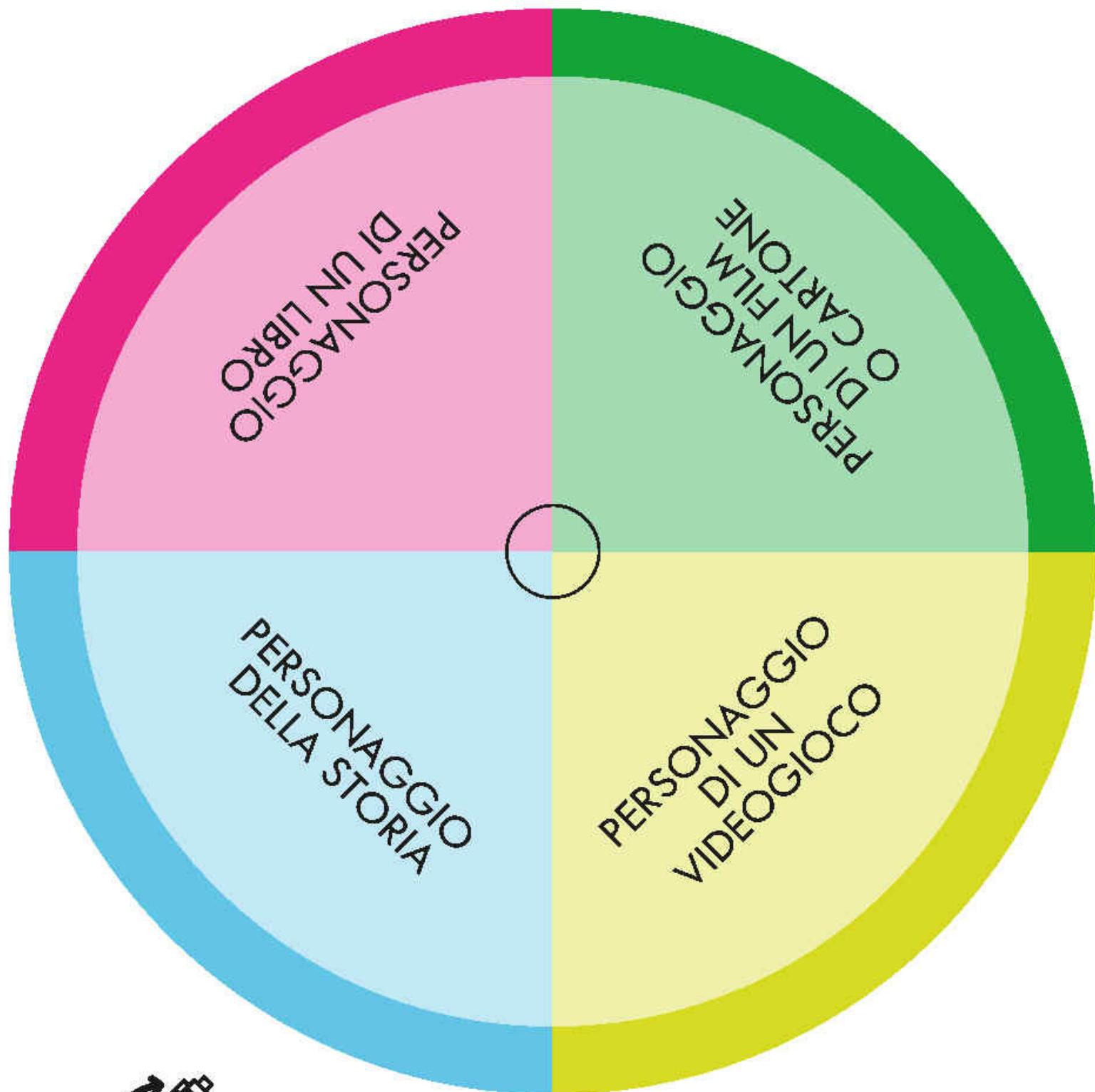


EQUAL



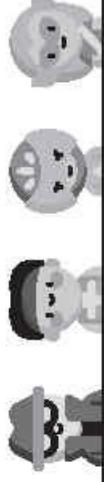


unplugged



USA UNA PENNA
COME FRECCIA.
POSIZIONALA
AL CENTRO DEL CERCHIO

unplugged



NOME
SQUADRA

La mia squadra:

RISPOSTA
FASE 2

punteggio

RISPOSTA
FASE 1

punteggio

RISPOSTA
FASE 3

punteggio

FASE
BONUSES

TOTALE



PAR

SAPEVI CHE...?

Libro delle curiosità



Questa produzione fa parte del materiale prodotto dal progetto Unplugged, che ha ricevuto un finanziamento dal programma ERASMUS + dell'Unione Europea con l'accordo di sovvenzione n. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

La sua opera è concessa in licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), che ne consente l'uso, la distribuzione e la riproduzione illimitata su qualsiasi supporto, a condizione che si dia: adeguato credito all'autore/autori originali e alle fonti, si fornisca un link alla licenza Creative Commons, si indichi se sono state apportate modifiche, si condivida allo stesso modo.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





SAPEVI CHE...



ATTORE - ATTRICE

- La prima forma di recitazione risale intorno al VI secolo a.C. nel Teatro di Atene;
- Si deve ai fratelli Lumiere l'invenzione, nel 1895, del primo cinematografo, una macchina per riprendere e proiettare filmati;
- L'attrice ad aver vinto più premi Oscar è Katherine Hepburn (4 premi).



PILOTA D'AEREO

- L'Antonov An-225 è attualmente il più grande aereo cargo in servizio. Ha 6 motori e circa 88 metri di apertura alare;
- La pista d'atterraggio più corta al mondo è di 400 metri e si trova ai Caraibi;
- Maude Rose "Lores" Bonney, aviatrice australiana, è stata la prima donna a volare da sola, nel 1933, dall'Australia all'Inghilterra.



ARCHEOLOGO- ARCHEOLOGA

- La prima donna a studiare archeologia e antropologia al Neunham College di Cambridge risale ai primi anni del '900;
- Una delle più grandi scoperte archeologiche risale al 1799 quando fu trovata la Stele di Rosetta, unico documento con geroglifici tradotti in demotico e in greco;
- In Italia le donne archeologhe sono il 70% del totale dei professionisti.



SAPEVI CHE...

ARCHITETTO - ARCHITETTA



- Le case medievali non avevano finestre ma disponevano di piccole fessure;
- A permettere la realizzazione di strutture architettoniche è la fisica, scienza che consente calcoli matematici e meccanica;
- Il Colosseo è stato costruito con il travertino, materiale costruttivo simile al tufo, ma di colore più scuro.



ASTRONAUTA

- In una stazione spaziale non è possibile fare il bucato per la mancanza di acqua corrente e spazi adatti;
- Il primo uomo a viaggiare nello spazio fu Yuri Gagarin che partì il 12 aprile 1961;
- Fu la scienziata Katherine Johnson, del team della NASA, a calcolare le traiettorie che portarono il modulo della missione Apollo 11 a toccare il suolo lunare.



ASTRONOMO - ASTRONOMA

- La stella più grande e più splendente della nostra galassia è VY Canis Majoris (40 volte più grande e 350.000 volte più splendente del Sole);
- Annie Jump Cannon (1863 – 1941) è stata un'astronoma statunitense conosciuta per la catalogazione e lo sviluppo dell'attuale classificazione stellare;
- Il telescopio più potente del mondo entrerà in funzione nel 2025 nel deserto di Atacama in Cile.



SAPEVI CHE...

APICOLTORE - APICOLTRICE



- Regina, fuchi ed api operaie: ognuno ha il suo compito all'interno dell'alveare e lo porta avanti con dedizione e passione;
- Dal 2017, le Nazioni Unite hanno istituito la Giornata Mondiale delle Api, che si celebra il 20 maggio;
- In Italia esistono oltre 45.000 apicoltori e apicoltrici.

BIOLOGO - BIOLOGA



- Il biologo può lavorare in laboratori di Università, Centri di Ricerca, uffici sanitari o ecologici, uffici di tutela, parchi naturali;
- Lo strumento più usato dai biologi è il microscopio poiché permette di ingrandire oggetti invisibili a occhio nudo;
- L'organismo vivente più piccolo è il micoplasma, un batterio privo di parete cellulare.

CHIMICO - CHIMICA



- Gli elementi della tavola periodica sono 118;
- L'idrogeno è l'elemento più leggero e più abbondante di tutto l'universo osservabile;
- La prima donna a vincere un premio Nobel in Fisica fu Marie Curie nel 1903.



SAPEVI CHE...

DIRETTORE - DIRETTRICE D'ORCHESTRA



- Lo strumento usato dai direttori di orchestra è la bacchetta, un bastoncino per dare il tempo e indicare gli attacchi dei vari strumenti durante l'esecuzione del brano;
- Antonia Louise Brico fu una delle prime direttrici di orchestra donna, nel 1930 diresse infatti l'orchestra berlinese;
- Si diventa direttori di orchestra con una laurea triennale al Conservatorio.



BALLERINO -BALLERINA

- Uno dei primi ballerini al mondo fu Vaslav Nijinsky: vissuto a cavallo del '900, divenne anche coreografo;
- Un pas de deux è una coreografia ballata in coppia;
- Il primo tutù fu indossato nel 1832 dalla ballerina Maria Taglioni che per quella occasione indossò anche per la prima volta delle scarpe da punta.



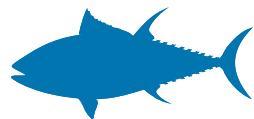
OPERATORE ECOLOGICO - OPERATRICE ECOLOGICA

- Esistono tanti tipi di materiale riciclabile come plastica, carta, vetro, metallo etc...;
- La trasformazione da economia lineare a economia circolare è fondamentale per il Pianeta;
- La parola netturbino deriva da nett(ezza) urb(ana), col suff. -ino tipico dei nomi che rappresentano un mestiere.



SAPEVI CHE...

PESCATORE - PESCATRICE



- Un pescatore, prima di salire su un peschereccio, deve avere il Libretto di Navigazione, documento ufficiale rilasciato dalla Capitaneria di Porto;
- Il pesce più pesante da pescare con la canna è il tonno - chiamato locomotiva di mare;
- Il pesce più veloce come predatore in acqua dolce è il luccio.

GIARDINIERE - GIARDINIERA



- Le specie di alberi in tutto il pianeta sono 60.065;
- Ogni vaso per piante deve essere drenante e avere fori sul fondo per evitare che l'acqua ristagni;
- Chi si occupa di giardinaggio per grandi ville e parchi è spesso un designer o un architetto.

PARRUCCHIERE



- Per acconciare i capelli, dal XIV secolo, entrarono in uso fermagli e altri accessori;
- Il phon funziona grazie a un motore elettrico che genera il flusso di aria calda o fredda;
- Per tingere i capelli nell'antichità erano usati mistura di grano, bile di bue, radici e noci di zafferano, ma anche calce viva e bacche



SAPEVI CHE...



ILLUSTRATORE - ILLUSTRATRICE

- Gli illustratori usano come supporto carta, carta riciclata, ma anche pareti, muri, pavimenti;
- I più moderni illustratori usano tavolette grafiche in grado di trasformare il disegno a mano libera in file;
- Il primo libro illustrato per bambini risale alla prima metà del '600 e si chiamava *Orbis sensualium pictus* (Mondo illustrato).



GIORNALISTA

- La redazione è l'insieme dei giornalisti che lavorano per una testata;
- Nel linguaggio giornalistico il coccodrillo è un articolo preparato in precedenza, sulla vita di un personaggio noto, pubblicato dopo la sua morte.
- Il primo quotidiano è nato a Lipsia il 1 luglio 1650, si chiamava *Leipziger Zeitung*.



PASTICCERE - PASTICCERA

- Prima della nascita delle vere e proprie pasticcerie, i dolci venivano preparati nei monasteri dalle monache di clausura;
- Lo zucchero – derivato dalla barbabietola – fu importato dalle Americhe a partire dalla loro scoperta (fine 1400);
- Il primo libro di pasticceria risale al 1400 e in esso erano contenute ricette come krapfen, bignè e frittelle.



SAPEVI CHE...

MEDICO - MEDICHESSA



- Il primo trapianto di cuore al mondo fu eseguito il 3 dicembre 1967 dal chirurgo sudafricano Christiaan Barnard;
- Il Giuramento di Ippocrate è il giuramento che ogni medico è obbligato a riconoscere prima di iniziare a esercitare la professione;
- Il medico usa un martello: è un martello neurologico che serve per misurare i riflessi.



FOTOGRAFO - FOTOGRAFA

- Nel 1986 la Kodak ha presentato il primo sistema fotografico basato su megapixel;
- Il 19 agosto, ricorre la Giornata Mondiale della fotografia;
- La prima foto in assoluto della Luna è stata scattata nel 1851, mentre quella del suo lato oscuro nel 1959.



IDRAULICO - IDRAULICA

- L'idraulico si occupa anche di riqualificazione energetica degli edifici;
- Il soffione della doccia è l'elemento in grado di dirigere il getto d'acqua che proviene dal miscelatore;
- L'idraulica è la scienza che studia il moto e l'utilizzazione dei liquidi, in particolare dell'acqua.



SAPEVI CHE...

GINNASTA



- Nella ginnastica ritmica si usano attrezzi come funi, cerchi, palle, clavette e nastri;
- Sotto il termine ginnastica sono racchiuse le discipline: ginnastica artistica, ginnastica ritmica, trampolino elastico, ginnastica aerobica, ginnastica acrobatica e ginnastica per tutti;
- Uno degli elementi della ginnastica artistica è il passo del gatto.



ARBITRO - ARBITRA

- Il 2 dicembre 2019, per la prima volta, una donna ha arbitrato una gara di UEFA Champions League, tra Juventus e Dynamo Kyiv;
- I primi arbitri indossavano giacca nera e camicia bianca;
- L'arbitro è anche chiamato direttore o giudice di gara.



CANTANTE

- Il microfono è uno strumento in grado di trasformare l'energia sonora in elettrica;
- Le note musicali nella scala diatonica sono 7;
- Nel canto classico l'estensione vocale, che va dal più acuto al più grave, è divisa in soprano, mezzosoprano, contralto, tenore, baritono e basso.



SAPEVI CHE...

SOCIAL MEDIA MANAGER



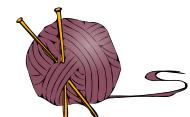
- Il termine post si riferisce a un messaggio testuale pubblicato sui social media che genera una discussione;
- Uno dei social più usati al mondo è Youtube che conta più di 39 milioni di utenti;
- Il social media manager si occupa di engagement, cioè instaurare con il pubblico (utenti) una relazione.

CALCIATORE - CALCIATRICE



- Il microfono è uno strumento in grado di trasformare l'energia sonora in elettrica;
- Le note musicali nella scala diatonica sono 7;
- Nel canto classico l'estensione vocale, che va dal più acuto al più grave, è divisa in soprano, mezzosoprano, contralto, tenore, baritono e basso.

SARTO - SARTA



- Con il termine "alta moda" si intende il settore degli abiti di lusso;
- Charles Frederick Worth (1825) è stato il primo artigiano a trasformare la figura del sarto in quella dello stilista;
- L'uso dell'ago (seppur un prototipo lontano) risale a circa 50.000 anni fa, quando era utilizzato per unire pellame di animali. L'ago di acciaio fu inventato nel XIV secolo.



SAPEVI CHE...



TENNISTA

- Il Grande Slam è la vittoria dei quattro tornei di tennis più importanti: Australian Open, Roland Garros, Torneo di Wimbledon (The Championships) e US Open.
- Il gioco del tennis è stato brevettato nel 1884 a Londra;
- Una racchetta da tennis pesa in media 340 grammi, la pallina circa 60 grammi.



GUIDA TURISTICA

- Per diventare guida turistica serve un patentino e un corso di abilitazione professionale indetto dalla Regione.
- In Italia esistono oltre 20.000 guide turistiche;
- La figura della guida turistica è fondamentale per ricevere informazioni, racconti, aneddoti e curiosità del luogo che si sta visitando.



VIDEO MAKER

- In cinematografia il montaggio è una delle fasi di realizzazione del film;
- Il cutting del film è la fase nella quale il materiale video si taglia e si congiunge;
- La professione del videomaker è molto richiesta per i video musicali.