

Approccio suggerito per i punti di debriefing e call to action dopo il gioco Escape Box.

La fase di debriefing è molto importante. Si consiglia di iniziare con una fase di espressione emotiva in cui tutti possano dire come si sentono, cosa provano e cosa hanno provato durante il gioco.

Successivamente, è possibile discutere di ciò che è accaduto durante l'attività. In questa parte, è importante dare ampio spazio ai giocatori e alle giocatrici: ciò che hanno vissuto è la cosa più importante e il loro punto di vista sugli argomenti è molto prezioso.

Il debriefing dovrebbe sempre essere adattato al gruppo che ha giocato, soprattutto se durante il gioco sono emerse dinamiche positive o negative che meritano attenzione. Tuttavia, alcune domande sono sempre un modo più o meno "corretto" per iniziare la fase di riflessione:

- Come state?
- Come è andata?
- C'è qualcosa in particolare che vorresti condividere?

Al termine della sessione di condivisione, è possibile collegare i giochi o ciò che è stato espresso alle questioni di genere nel mondo STEAM. Ogni gioco contiene potenziale materiale di discussione.

Qualunque sia il tempo che possiamo dedicare a questa fase, un buon modo per concludere il debriefing è con un gesto simbolico, come un applauso, un ringraziamento per la partecipazione o qualcosa di simile, che può servire come saluto finale.

Punti suggeriti per il debriefing

- **Riflessione sull'esperienza**

- Quali sono stati i tuoi pensieri iniziali quando hai iniziato il gioco?
- Come vi siete sentiti/e mentre risolvevate gli enigmi?
- Hai incontrato delle difficoltà? Come le hai superate?

- **Risultati di apprendimento**

- Quali nuove informazioni hai appreso sulle materie STEM?
- In che modo il gioco ha migliorato la tua comprensione del contributo delle donne alla scienza?
- Ci sono stati personaggi storici che ti hanno ispirato/a durante il gioco? Perché?

- **Dinamiche di gruppo**

- In che modo il lavoro di squadra ha contribuito al tuo successo?
- Quali strategie di comunicazione hanno funzionato bene per il tuo gruppo?
- Hai notato emergere delle qualità di leadership durante il gioco?

- **Collegamento con la vita reale**

- In che modo le competenze che hai utilizzato nel gioco (risoluzione dei problemi, pensiero critico) possono essere applicate alle situazioni della vita reale?

- In che modo questa esperienza è collegata ai tuoi interessi nel campo STEM?

- **Aspirazioni future**

- Questa esperienza ha influenzato il tuo desiderio di intraprendere una carriera nel campo STEM?
- Quali passi puoi compiere per approfondire ulteriormente i tuoi interessi nella scienza e nella tecnologia?

Invito all'azione suggerito

- **Coinvolgimento con le discipline STEM**

- Incoraggia i/le partecipanti a partecipare a club o workshop STEM nelle loro scuole o comunità (potete provare direttamente a casa vostra a cimentarvi in un piccolo esperimento STEAM. Avete mai sentito parlare della stampa solare?).
- Film? Libri?
- Suggerisci di seguire corsi online o di partecipare a conferenze relative ai campi STEM.

- **Promozione della diversità nelle discipline STEM**

- Motivate i/le partecipanti a sostenere la diversità di genere nelle discipline STEM condividendo le loro esperienze e incoraggiando i colleghi e le colleghesse a intraprendere questi percorsi.
- Raccomandate di partecipare o organizzare eventi che promuovono le donne nella scienza e nella tecnologia (Ad esempio, conoscete la Notte Europea delle Ricercatrici e dei Ricercatori che si svolge a Torino? Conosci qualche evento simile in altre città?).

- **Apprendimento continuo**

- Fornisci risorse (libri, siti web, podcast) che consentano ai/alle partecipanti di continuare ad approfondire la conoscenza delle figure influenti nel campo STEM e degli attuali sviluppi nella scienza e nella tecnologia.
- Invitarli a condividere le loro scoperte o i loro progetti con il gruppo in incontri futuri.