



interface3
namur

Se connecter pour plus d'égalité



www.interface3namur.be

Catalogue d'animations

2021-2022



Les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) ont une influence sur toutes les facettes de notre existence : omniprésentes dans notre quotidien, elles sont aussi incontournables dans la vie professionnelle.

Dans ce contexte, les **métiers de l'informatique et du numérique** représentent une **véritable voie d'avenir**, aux opportunités encore méconnues. Les jeunes sont trop peu nombreux à envisager de faire carrière dans les TIC !

Avec le projet « **Genre-et-TIC** », soutenu par le Fonds social européen, Interface3.Namur veut promouvoir ces métiers pour que **les filles**, comme **les garçons**, deviennent les **conceptrices** et les **concepteurs des technologies qui façonnent le monde** !

Les actions proposées dans le cadre de ce projet ont pour objectif de faire découvrir la diversité des métiers de l'informatique, de déconstruire les clichés sur le monde numérique et démontrer que nous pouvons, tous et toutes, **devenir acteurs - et actrices ! - de la société à l'ère du numérique.**

Nos **animations** sont **gratuites** et adaptables à différents publics.

Notre équipe animation se déplace **partout en Wallonie** pour sensibiliser vos élèves aux métiers de l'informatique et aux stéréotypes de genre de ce secteur.

Nos animations sont financées par le Fonds social européen et la Wallonie.

N'hésitez pas à **nous contacter pour réserver une ou plusieurs de nos animations** !

Le matériel informatique nécessaire aux animations est amené par nos soins.



La **présence d'un membre du corps enseignant est obligatoire** durant les animations.

L'animation peut être annulée si les conditions générales d'animation ne sont pas respectées.

Animations

Pour plus d'information

081/63 34 90
contact@interface3namur.be

www.interface3namur.be

Découvrir et comprendre
le monde de l'informatique
et du numérique pour que
chacun·e puisse y participer

Objectifs

Questionnement
sur les stéréotypes
liés au genre et
aux métiers de
l'informatique

L'informatique ? Et si c'était ton genre ?

Dès 12 ans | 2h | Maximum 20 participants*

L'informatique propose des emplois variés et recherche des talents. Pourtant, peu de jeunes se dirigent vers ce secteur – et encore moins de jeunes filles ! La méconnaissance des métiers ainsi que les clichés autour de « l'informaticien » sont des freins dans les choix d'orientation. Quels sont les points de vue de vos élèves à ce sujet ? Cette animation se base sur les exercices de « Mon carnet pour... Plus de mixité dans les métiers de l'informatique », un outil pédagogique gratuit créé par Interface3.Namur.

Stéréo'TIC

Dès 15 ans | 2h | Maximum 25 participants*

On entend souvent qu'il manque de femmes dans les métiers techniques et STEAM en général. Mais cela a-t-il un impact sur la façon de fonctionner des ordinateurs, ou dans notre utilisation de ces nouveaux outils numériques ?

Pour bien comprendre la problématique, cet atelier débat va expliquer la différence entre sexe et genre, les stéréotypes en général et de genre en particulier. Faire prendre conscience des biais que nous subissons pour changer nos propres comportements.

Découverte des
biais de genre et
leurs impacts sur
la société et plus
particulièrement
dans l'informatique
et le numérique

Genre... tu joues ?

Dès 12 ans | de 1h à 2h | Maximum 20 participants*

Comment sont perçues les femmes dans les jeux vidéo ? Princesses en détresse ou héroïnes torrides : quelles images véhiculent-elles ? Qu'en est-il des gameuses ainsi que des professionnelles qui travaillent dans le secteur ? Cette animation-débat expose et interroge les stéréotypes de genre véhiculés par les jeux vidéo.

A la découverte des métiers des technologies

De 12 à 15 ans | 2h | Maximum 20 participants*

Sur base d'un photo-langage, vos élèves partagent leurs représentations des métiers de l'informatique et du numérique. En quoi consiste tel ou tel job ? Est-ce un métier technique, relationnel, créatif ? Plutôt adressé aux garçons ou aux filles ? Cette animation invite à mettre le doigt sur les stéréotypes et à les remettre en question pour qu'ils ne soient plus une barrière dans les choix d'orientation.

Dans les coulisses du jeu vidéo

De 12 à 15 ans | 2h | Maximum 20 participants*

Les jeunes adorent les jeux vidéo, mais combien connaissent les métiers cachés derrière ? Cette animation, qui se présente comme un jeu de rôle, invite vos élèves à travailler en équipe en incarnant 10 métiers du secteur vidéoludique. Gestion de projet, design sonore, graphisme, scénarisation : qui savait que la création d'un jeu vidéo demandait autant de compétences et de profils variés ?

Objectifs

Questionnement
sur les stéréotypes
de genre

Découverte des
métiers informatiques
et numériques,
questionnement sur
les stéréotypes liés au
genre et aux métiers

Découverte
de métiers,
questionnement
sur les stéréotypes
de genre



Objectifs

Découverte de métiers informatiques

Initiation à la logique algorithmique

Initiation à la programmation informatique et à la logique algorithmique, manipulation d'un ordinateur

Qui suis-je ?

Dès 12 ans | 1h | Maximum 20 participants*

Jouer et apprendre un tas de choses sur les secteurs professionnels du numérique et de l'informatique, c'est possible avec notre animation « Qui suis-je ? ». Vos élèves mettront-ils le doigt sur le métier qui se cache dans les mains de l'animateur, en posant des questions sur les compétences que possède le profil mystère ?

Ateliers déconnectés

De 8 à 14 ans | 2h | Maximum 25 participants*

S'initier à la logique informatique sans utiliser d'ordinateur, c'est possible avec les ateliers déconnectés ! Grâce à une série de jeux, vos élèves font travailler leurs méninges pour résoudre des problèmes amusants.

Je programme Thymio

De 6 à 16 ans | 2h | Maximum 20 participants*

Rencontrez Thymio, un robot éducatif qui change de couleur, suit des marques au sol, évite des objets... et qu'il est possible de programmer avec un ordinateur ! Cette animation invite vos élèves à découvrir, de manière ludique, la logique algorithmique et plusieurs notions-clés de programmation informatique. Une introduction à la robotique les invite à se questionner : toutes les machines sont-elles des robots ? les robots sont-ils intelligents ?...

Mon premier jeu vidéo

Dès 10 ans | 3h | Maximum 20 participants*

« Scratch » est une plateforme d'apprentissage accessible à tous, qui permet de s'initier à la programmation avec des blocs textuels. Vos élèves vont réaliser avec Scratch des histoires interactives et même des mini-jeux vidéo... que leurs camarades peuvent ensuite tester !

Dans le ventre de l'ordinateur

De 10 à 15 ans | 1-2h | Maximum 20 participants*

Disque dur, carte graphique : ces mots ne nous sont pas inconnus mais que signifient-ils exactement ? Pour les définir, rien de mieux que de regarder à l'intérieur d'un ordinateur, pour comprendre de quoi il est composé et comment il fonctionne ! Les plus jeunes pourront même fabriquer une carte mère avec des briques de construction.

CRACCS* en jeu ! Les clés sont en vous !

De 12 à 25 ans | 2h | De 10 à 20 participants*

Résoudre les énigmes de ces escape games autour de l'utilisation du numérique pour faire réfléchir de manière ludique vos élèves sur des thématiques telles que le cyberharcèlement, le sexting, les bulles de filtres... Et pousser la réflexion avec un débriefing autour de leurs questions et réflexions sur leurs comportements en ligne.

*Citoyen-ne Responsable Actif-ve Critique Créatif-ve et Solidaire

* Le nombre maximum de participants ne doit pas être un frein. Contactez-nous pour organiser au mieux les animations en fonction du nombre d'élèves.

Objectifs

Initiation à la programmation informatique et à la logique algorithmique

Compréhension de la composition et du fonctionnement de l'ordinateur

Réflexion sur l'utilisation citoyenne et responsable du numérique



Interface3 namur

Depuis 2004, Interface3.Namur agit en faveur de l'accès pour tous au numérique et à l'emploi.



INFORMATION

sur les enjeux et les opportunités d'emploi liés aux TIC



SENSIBILISATION

pour promouvoir plus de mixité dans les métiers TIC et inviter chacun à participer à la société numérique



ORIENTATION

vers les métiers informatiques et les possibilités de s'y former



FORMATION aux et avec les TIC

pour favoriser l'e-inclusion et développer des compétences qui facilitent la (ré)insertion socio-professionnelle



DOCUMENTATION

et partage de ressources pour informer, sensibiliser, orienter et former

Interface3.Namur

Avenue Sergent Vriethoff 2, 5000 Namur
081/63 34 90

contact@interface3namur.be



Interface3.Namur



@Interface3n

www.interface3namur.be

Avec le soutien du Fonds social européen,
de la Wallonie et de la Fédération Wallonie-Bruxelles



LE FONDS SOCIAL EUROPEEN, LA WALLONIE ET LA FEDERATION WALLONIE-BRUXELLES INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR