

Dans le secteur informatique, il existe de très nombreux métiers, encore méconnus et bien éloignés de l'image de l'informaticien ou du génie... Mais quels sont ces métiers ? Que fait une personne qui travaille dans l'informatique ? Hommes... et femmes ? L'informatique est-elle une question de genre ? De quoi parle-t-on avec les stéréotypes de genre et la mixité dans ces métiers ?

Vous voulez en savoir plus, ... Le kit prêt à l'emploi contient des outils, des fiches et supports pédagogiques, des outils d'animation autour des métiers de l'informatique et de la mixité de genre pour vous aider à vous familiariser avec ces thèmes.

Dans le cadre du projet « Genre-et-TIC » soutenu par le Fonds social européen, Interface3.Namur vous invite à explorer la diversité des métiers de l'informatique et la mixité dans ces fonctions au travers de jeux et d'animations mis à disposition dans ce kit prêt à l'emploi... accessibles pour petits et grands.

## Interface3.Namur

Avenue Sergent Vriethoff 2, 5000 Namur

081/63 34 90

contact@interface3namur.be



Interface3.Namur



@Interface3n

[www.interface3namur.be](http://www.interface3namur.be)

Avec le soutien du Fonds social européen et de la Wallonie



## Genre tu joues

Stéréotypes de genre et jeux vidéo



[www.interface3namur.be](http://www.interface3namur.be)

Fiche pédagogique

Kit prêt à l'emploi — "Genre-et-TIC"

# « Genre, tu joues ? »

## Stéréotypes de genre et jeu vidéo



### En pratique

#### But :

Comprendre et remettre en question les stéréotypes de genre au travers du média

#### Objectifs

- Découvrir et comprendre les stéréotypes de genre
- Comprendre les constructions de préjugés et de discriminations
- Comprendre le principe du sexisme et son impact
- Questionner ses idées reçues sur les stéréotypes de genre à travers l'univers du jeu vidéo

#### Déroulement

1. Expliquer le fonctionnement en débat et mise en place du cadre
2. Remettre le jeu vidéo dans le contexte des métiers informatiques
3. Aborder le concept de genre et se familiariser avec les stéréotypes par des mises en situation et en questionnant le groupe.
4. Expliquer par des exemples dans la vie quotidienne la construction des préjugés et des discriminations
5. Définir le concept de stéréotype de genre et aider à les repérer par des jeux d'exemples
6. Développer l'esprit critique et amener à déjouer les stéréotypes dans les jeux vidéo par des analyses courtes en groupe
7. Questionner et sensibiliser sur les rôles féminins construits dans les jeux vidéo, apprendre à changer les visions par une analyse d'exemples et découvrir des alternatives.

#### Type :

Animation débat

#### Participants :

De 2 à 20 participant-e-s (max)

8. Déceler les stéréotypes filles et garçons, sur base d'exemples analysés en groupe
9. Repérer les préjugés dans le secteur du jeu en questionnant en groupe des statistiques et des faits réels vécus par des joueurs et joueuses.
10. Démontrer que certains jeux renforcent les discriminations et interroger leur impact social
11. Interroger sur le manque de mixité de genre sur base de statistiques
12. Faire comprendre l'intérêt de plus de mixité dans le secteur du jeu vidéo.
13. Informer des perspectives d'emploi et des métiers qu'offre le secteur du jeu vidéo. Informer des initiatives proposées pour faire évoluer les constructions sociales de rôles « féminins et masculins ».

#### Points d'attention

- Insister sur l'importance de ne pas s'enfermer dans des idées reçues, mais au contraire, de questionner et dépasser les stéréotypes.
- Questionner sur son rôle d'utilisateur-riche et « consommateur-riche » de jeu.
- Être attentif-ve au fait que chacun-e ait des clés de compréhension sur la question des stéréotypes de genre
- S'assurer que les participant-e-s soient outillé-e-s pour ne pas reproduire la construction de stéréotypes genrés dans leur futur métier, et particulièrement si l'un-e des participant-e-s envisage de s'orienter vers les métiers du jeu vidéo.

#### Matériel nécessaire

- 1 rétro-projecteur
- Diaporama mis à disposition dans le kit
- Le support pédagogique explicatif mis à disposition dans le kit

#### Animation à destination:

Enfants, dès 12 ans

#### Outil pédagogique pour :

Professeur-e-s, Enseignant-e-s, Spécialistes de l'orientation, animateur-riche-s, Parents, Toute personne souhaitant aborder la notion de stéréotype avec un public d'enfants, d'adolescents.

*Cette fiche pédagogique complète le support pédagogique de l'animation*

#### Durée:

2 heures ou 2 périodes de 50 minutes (scolaire)