



À la découverte des métiers
informatiques

Dossier pédagogique :

- Ce jeu a été construit de manière non-genrée pour que chacune et chacun puisse se sentir immergé-e dans l'activité.

La faible présence des femmes dans les métiers de l'informatique est un réel problème alors que le monde se numérise de plus en plus et qu'elles ont également leur rôle à jouer. Cette question fait partie des préoccupations d'Interface3.Namur depuis sa création et l'asbl a la volonté de poursuivre son travail sur cette problématique.

- Ce dossier pédagogique est là pour accompagner lors de la dispense de l'animation.
- Toutes les ressources nécessaires à l'animation sont disponibles en ligne et téléchargeables gratuitement.
- Vous y trouverez le déroulé de l'activité, ainsi que le matériel nécessaire.
- Certaines fiches métiers associées à ce jeu sont disponibles gratuitement sur notre site et sont rédigées également de manière non-genrée.

Cette animation permet de:

- Faire découvrir différents métiers informatiques et numériques.
- Montrer les compétences (savoir, savoir-faire et savoir-être) et les connaissances nécessaires pour exercer ces métiers.
- Intégrer des connaissances par le biais du jeu.
- Découvrir les multiples facettes de ces secteurs professionnels.
- Remettre en question ses idées reçues sur les secteurs de l'informatique et du numérique.
- Permettre aux élèves de se projeter dans des métiers d'avenir et ouvrir le champ des possibles.



Informations pratiques

Cette animation est accessible dès 12 ans.

Nombre de participant.e-s : 12

Il est possible de diviser la classe en deux groupes pour cette animation. Dans ce cas, prévoir l'utilisation des 2 jeux de cartes.

Nombre d'animateur.rice-s : 1 à 2 animateur.rice-s en fonction de la taille du groupe (1 animateur.rice pour 12 personnes).

Durée : 1 heure ou une période de 50 minutes.

Matériel nécessaire :

- 1 ou 2 jeux de cartes selon la taille du groupe. Un jeu est composé de 50 cartes :
 - D'un set « **personnages** » (21 cartes)
 - D'un set « **compétences** » (29 cartes)
- Les descriptions métiers non nommées (11 pages)
- Le document Excel récapitulatif des différentes informations abordées dans le jeu (*explication page 10 de ce dossier pédagogique*)

NB : Le nombre d'animateur.ice-s et de participant.e-s mentionné.e-s sont des recommandations et peuvent être adaptées en fonction de vos besoins spécifiques. N'hésitez pas à ajuster ces chiffres en fonction de la taille de votre groupe et de vos ressources disponibles.



Déroulement de l'activité

Phase n°1 : Métiers informatiques et métiers numériques (10 minutes)

Quels métiers dans le secteur informatique et numérique ?

Les élèves sont invité-es à énoncer les métiers qu'ils connaissent dans le domaine de l'informatique et du numérique, ainsi que leur perception de ces métiers. L'animateur·rice engagera ensuite une discussion avec eux pour explorer leurs idées reçues sur le secteur.

Quelles sont les différences entre les métiers du numérique et les métiers de l'informatique ?

Les élèves sont encouragés à réfléchir ensemble en quoi consiste ces deux catégories de métiers (tâches, compétences, définitions, etc). Ils essaieront de comprendre en quoi ces métiers se distinguent les uns des autres.

Définition des métiers informatiques : Les métiers informatiques regroupent les emplois qui sont directement liés à l'informatique et à ses différentes composantes techniques. Ils impliquent la conception, le développement, la gestion et la maintenance des systèmes informatiques et des logiciels. Ces métiers nécessitent des connaissances approfondies en programmation, en architecture système, en réseaux informatiques, en sécurité ou en bases de données.

Définition des métiers numériques : Les métiers numériques englobent un champ plus large et se réfèrent aux emplois qui utilisent les technologies numériques pour créer, gérer et promouvoir du contenu en ligne, ainsi que pour interagir avec les utilisateur·rice-s. Ils impliquent souvent l'utilisation des médias sociaux, du marketing en ligne, de l'analyse de données, de l'expérience utilisateur·rice, de la gestion de projets numériques, etc.



Déroulement de l'activité

Phase n°2 : Présentation des règles du jeu (5 minutes pour présenter, 25 minutes de jeu)

But du jeu : Les joueur·euse·s vont devoir deviner quel·le professionnel·le a été choisi·e par un·e des élèves (les autres doivent deviner et retrouver la carte personnage qui a été choisie).

Règles du jeu :

1. Un·e joueur·euse est désigné·e pour tirer une carte au hasard. Imaginons que la carte choisie par l'élève est celle-ci :



Dans la version traditionnelle du « *Qui est-ce ?* » les participant·e·s essayent de deviner la carte à l'aide du physique. Dans cette version, les joueur·euse·s doivent poser des questions par rapport aux **compétences professionnelles**.



Déroulement de l'activité

2. L'animateur·rice explique ce qu'est **une compétence**, et les différences entre **savoir**, **savoir-faire** et **savoir-être**.

Définition des compétences : Les compétences sont un ensemble de savoir, de savoir-faire et de savoir-être permettant d'accomplir efficacement une tâche spécifique.

Définition des savoirs : Le savoir est la somme des savoirs théoriques et des connaissances. Ce terme renvoie aux connaissances indispensables pour occuper une fonction. Les savoirs peuvent être reconnus par la validation d'un diplôme dans le cadre d'études ou encore par des certifications ou des formations.

Définition des savoir-faire : Le savoir-faire est la connaissance des moyens qui permettent l'accomplissement d'une tâche. Ce terme correspond à l'habileté/le tour de main d'un individu à réaliser une tâche.

Définition des savoir-être : Les savoir-être sont des qualités humaines qui peuvent aider une personne à être plus efficace dans son travail ou à mieux interagir avec les autres. Elles sont souvent considérées comme un complément aux compétences techniques ou aux savoir-faire d'une personne.



Déroulement de l'activité

3. Les joueur·euse·s reçoivent les questions à poser concernant les compétences (*définition de la compétence présente au verso de la question*), comme par exemple :



À chaque question est associée une icône, présente également sur les cartes personnages

Les joueur·euse·s posent les questions de leur choix en indiquant clairement l'icône associée à l'élève qui doit faire deviner un profil métier.

Si ce métier **ne possède pas** la compétence liée à la question posée, les joueur·euse·s **retirent/retournent les autres cartes correspondant aux profils métiers ayant cette compétence** (en se référant aux icônes sur les cartes), et inversement.

NB : Les compétences présentées sont des caractéristiques essentielles aux métiers. Selon le contexte et la personne, d'autres compétences peuvent être présentes. Ainsi, d'autres métiers de l'informatique peuvent également présenter ces caractéristiques dans la réalité.



Déroulement de l'activité

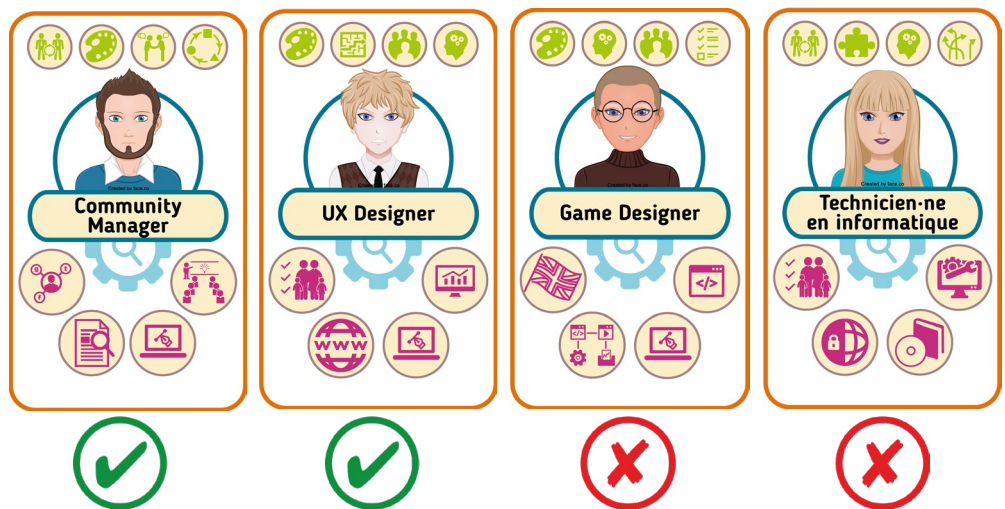
Exemple :

Question 1 : Pour exercer son métier, cette personne doit-elle avoir le sens artistique ?

Le Community Manager a le sens artistique. Les autres profils métiers ayant cette compétence restent dans le jeu.

Question 2 : Pour exercer son métier, cette personne a des connaissances en programmation ?

Le Community Manager n'a pas besoin d'avoir des connaissances en programmation. Les autres profils métiers ayant cette compétence / cette icône sont donc retirés du jeu (ou on retourne les cartes pour ne plus voir ces profils).



À la fin du jeu, le but est d'avoir uniquement la carte choisie par l'élève qui fait deviner le profil métier face visible sur la table. Toutes les autres cartes doivent être retirées ou retournées.



Déroulement de l'activité

Phase 3 : Identification des descriptions métiers (autre variante du « Qui suis-je? » 20 minutes de jeu)

Le document intitulé "*Descriptions de métiers non nommés*" contient des descriptions de métiers qui ne sont pas explicitement identifiés.

La troisième phase vise à associer chaque carte personnage à sa description métier en utilisant les compétences qui leur sont attribuées. Les cartes compétences servent de référence, mais il est important de noter que les descriptions peuvent inclure d'autres compétences complémentaires qui ne sont pas mentionnées sur la carte personnage.

Les joueur·euse·s doivent essayer d'associer autant de cartes que possible aux descriptions. À la fin du temps imparti, l'animateur·rice vérifie avec eux les correspondances et explique les erreurs éventuelles. Vous pouvez également demander aux joueur·euse·s d'identifier les métiers informatiques et les métiers numériques. Vous pouvez retrouver les différentes correspondances dans le document récapitulatif.

Cette étape permet d'approfondir la présentation des profils métiers tout en facilitant la discussion et le débriefing du jeu.



Document récapitulatif

Dans notre dossier pédagogique, vous trouverez un document synthétique qui résume les informations présentées dans ce jeu.

Ce document est conçu comme un support pour l'animateur·rice, offrant une vue d'ensemble des différentes informations abordées dans le jeu. Il servira à l'animateur·rice en lui fournissant une référence complète qui l'aidera à se familiariser avec le contenu du jeu et à le maîtriser plus facilement.

Un tableur est également disponible où la première page contient une liste complète des métiers découverts tout au long du jeu. Chaque métier est identifié par un numéro correspondant à la solution de la "**Phase 3 : Identification des descriptions métiers**".

Chaque nom de métier est un lien cliquable qui vous redirigera vers une fiche détaillée si vous souhaitez en savoir plus. Vous pouvez également retrouver l'information pour savoir quels métiers correspondent aux métiers informatiques et numériques.

Les deuxième et troisième pages répertorient les différents savoirs, savoir-faire et savoir-être abordés dans le jeu, accompagnés de leurs icônes correspondantes.

Enfin, la dernière page présente un tableau récapitulatif des compétences requises pour chaque métier.



Affichage

Dans notre dossier téléchargeable, vous trouverez également un dossier HTML permettant de projeter les cartes personnages sur un rétroprojecteur ou un tableau interactif.

Par un simple clic sur les cartes personnages, celles-ci se retourneront et pourront donc être éliminées.

Pour utiliser cette fonction, télécharger le dossier et décompresser le sur votre ordinateur. Dans le dossier, cliquer ensuite sur le fichier index.html pour qu'il s'ouvre dans votre navigateur.



Contacts

Nous sommes à votre écoute !

Si vous avez des questions, des remarques ou des idées à partager, nous serions ravis d'en discuter avec vous. Vous pouvez nous contacter en utilisant les coordonnées suivantes :

Interface3.Namur

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

contact@interface3namur.be



Interface3.Namur



@Interface3n

www.interface3namur.be

Nous sommes également ouverts à des opportunités d'animation pour vous présenter notre jeu et favoriser les échanges autour de celui-ci.

Si vous appréciez notre animation, n'hésitez pas à partager votre expérience sur les réseaux sociaux !

L'actualisation de cet outil et la création de ce dossier pédagogique ont été réalisées dans le cadre du projet « STEAM ton avenir » soutenu par la Région Wallonne.



Avec le soutien de
la



Wallonie