

In. FORM@TIC

« Genre et orientation métiers » 

Mallette "IN.forM@TIC"
Dossier pédagogique



Ce dossier pédagogique accompagne la mallette "IN.forM@TIC - Genre et métiers informatiques". Il a été conçu par l'asbl Interface3.Namur en 2023-2024 et imprimé avec le soutien de la Wallonie, dans le cadre du projet STEAMagine.

Le contenu de ce document relève de la seule responsabilité de l'asbl Interface3.Namur et ne peut en aucun cas être considéré comme reflétant la position de la Wallonie ou des partenaires du projet STEAMagine.

Interface3 namur

Se connecter pour plus d'égalité

Interface3.Namur

Avenue Sergent Vriethoff 2
5000 Namur - Belgique

081/63 34 90 – contact@interface3namur.be

www.interface3namur.be

www.facebook.com/Interface3.Namur - [@interface3n](https://www.instagram.com/interface3n)

Introduction

Dans un monde en constante évolution technologique, où les carrières du futur se dessinent avec le numérique, il est essentiel d'insuffler à chaque jeune, et moins jeune, le désir d'explorer ses potentialités et de s'orienter vers les domaines d'avenir des métiers STEM afin de promouvoir la diversité et de construire un monde inclusif avec les technologies.

*STEAMagine... your live... your school... your future...
Imaginer le futur, la vie, la technologie, son métier,
c'est ouvrir des portes sur l'avenir et oser s'y projeter.*

STEAMagine est un projet multipartenarial qui vise à outiller les acteurs scolaires et extrascolaires dans la conception et la mise en œuvre de dispositifs efficaces de promotion des STEAM. Avec des piliers fondamentaux tels que l'encouragement à l'orientation professionnelle des jeunes, la déconstruction des préjugés liés au genre et aux métiers, le développement dynamique des capacités créatives, de résolution de problèmes et d'innovation, ainsi que la promotion de la pensée computationnelle, cette initiative ouvre des portes vers l'avenir.

Le concept de porte ouverte vers l'avenir est puissant : imaginer, explorer, créer ensemble ! La symbolique permet de véhiculer un message positif autour de l'idée que le projet offre des opportunités passionnantes et stimulantes (dans les domaines des STEAM). Il met en avant les valeurs de découverte, de collaboration et de succès collectif.

L'accent est mis sur l'importance d'acculturer les jeunes aux **compétences numériques essentielles du 21^e siècle**, tout en abordant spécifiquement les enjeux de genre. En effet, malgré les progrès réalisés, les stéréotypes de genre persistent et continuent d'influencer les choix de carrière des jeunes. Le genre est d'ailleurs le facteur le plus décisif dans l'orientation ou non vers les métiers techniques !

Ces stéréotypes restreignent non seulement les choix individuels, mais limitent également la diversité et l'innovation dans ces secteurs vitaux. Les STEAM, et plus spécifiquement l'informatique, pourraient largement bénéficier de davantage de mixité, ne serait-ce qu'en terme de pénurie de main d'œuvre et de bien-être au travail.

Avec la volonté d'**Inform**er et de **Nour**rir les projections dans le futur, encourageant des choix d'orientation et de **form**ation vers les **Métiers des TIC**, la mallette pédagogique "IN.forM@TIC - Genre et métiers informatiques" a été développée. Elle compile des ressources, outils et conseils, pour explorer les possibilités professionnelles dans le numérique, découvrir de nouveaux métiers, sans discrimination de genre, et remettre en question des stéréotypes et croyances qui influencent les choix d'orientation. Ce dossier pédagogique vous accompagne dans la prise en main des outils proposés et leurs différentes possibilités d'utilisation afin d'encourager la diversité et inspirer une nouvelle génération.

C'est un pas vers "**l'imaginer ensemble**", pour explorer de nouvelles possibilités et oser se projeter dans un avenir numérique plus inclusif et équitable.

Table des matières

Introduction	3
Genre et STEM	6
Pourquoi c'est important de parler de genre dans les STEM ?	6
Briser les idées reçues dans l'apprentissage des matières STEM	8
Conseils pour aborder les questions de genre et animer la discussion.....	10
La mallette "IN.forM@TIC"	12
Objectifs	12
Contenu de la mallette	13
Méthodologie d'utilisation	14
Présentation des outils	16
Le classeur IN.forM@TIC - Genre et métiers	16
Conseils pour l'animation avec les fiches Genre	17
Fiche Activités n°1 : Marche dans mes chaussures •	18
Fiche Activités n°2 : Moi futur •	20
Fiche Activités n°4 : Visuels •	21
Conseils pour l'animation avec les fiches métiers	23

Qui suis-je ?	24
Carnet Mixité	26
Photolangage - Les Métiers de l'Informatique	28
Genre, tu joues	30
Stéréo'TIC	32
Escape Game	
A la découverte des métiers informatiques	34
Outil Genial.ly « Vers l'informatique »	36

Ressources supplémentaires38

Grille d'auto-évaluation de la sensibilité au genre	38
Grille d'auto-évaluation pour les jeunes.....	41
Ressources pour aller plus loin	43
Outils aidant à l'intégration du numérique	43
Ateliers	44
Vidéos	45
Sites Web	46
Documents	46
Livres	47
Témoignages	47
Films	47

Genre et STEM

Pourquoi c'est important de parler de genre dans les STEM ?

Les femmes toujours sous-représentées dans les STEM

En termes d'égalité de genre, la Belgique et l'Europe progressent, notamment dans l'éducation supérieure... sauf dans les STEM !

D'après l'Indice d'Égalité de Genre publié par l'Institut européen pour l'égalité entre les hommes et les femmes fin 2023, en Belgique, la proportion de **femmes** parmi les **diplômés de l'enseignement supérieur en sciences naturelles et en technologies** était de **30 %** en 2021. Ce déséquilibre est plus marqué que dans l'ensemble de l'UE, où les femmes représentent 36 % des diplômés dans ce domaine.



En 2018, les femmes représentaient 48,1 % des diplômés de doctorat au niveau européen. Toutefois, des écarts de genre importants persistent dans certains domaines d'étude : sur-représentation des femmes dans le domaine de l'éducation et sous-représentation dans les TIC ainsi que dans les domaines de l'ingénierie, de la fabrication et de la construction.

Parmi les **spécialistes TIC** (Technologies de l'Information et de la Communication) **moins de 20% sont des femmes**. Or, les avancées technologiques construisent et façonnent l'avenir, un avenir qui risque de se faire au détriment d'une part importante de la population.

Équité et inclusion dans des métiers d'avenir et valorisants

Parler de genre dans les STEM est essentiel pour construire un avenir plus inclusif, équitable et innovant. En abordant les questions de genre, on peut créer un environnement plus inclusif où toutes les personnes, indépendamment de leur identité de genre, se sentent acceptées, valorisées et soutenues. Cela peut contribuer à attirer et à retenir un plus large éventail de talents dans les STEM.

Pourquoi se priver de la moitié de l'humanité et de la richesse de la diversité ?

Élargissement du vivier de talents

En encourageant les filles et les femmes à poursuivre des carrières dans les STEM, on peut élargir le vivier de talents dans ces domaines. Cela peut contribuer à combler le fossé entre l'offre et la demande de compétences dans des secteurs où la demande de professionnels qualifiés est élevée.

Diversité des perspectives et innovations plus inclusives

La diversité dans les STEM apporte une diversité de perspectives, d'expériences et d'idées. Des études montrent que les équipes diversifiées sont plus créatives et innovantes. En favorisant la participation des personnes de divers horizons, on peut encourager l'innovation, conduire à des avancées significatives dans la recherche et le développement technologique et soutenir le développement de solutions adaptées à une plus grande diversité de public.

Justice sociale et économique

L'accès équitable aux opportunités dans les STEM est crucial pour promouvoir la justice sociale et économique. Les carrières dans ces domaines offrent souvent des salaires compétitifs et des opportunités de croissance professionnelle. En veillant à ce que les personnes de tous genres aient accès à ces opportunités, on peut contribuer à réduire les inégalités socio-économiques.

Les STEM ?

STEM est l'acronyme de science, technology, engineering, and mathematics, ou STIM pour science, technologie, ingénierie et mathématiques en français.

Les STEM occupent une place particulière dans les engagements et agendas internationaux, notamment ceux relatifs à une éducation de qualité inclusive et équitable et à l'apprentissage tout au long de la vie, visant à l'égalité des sexes et à l'autonomisation des femmes. Les objectifs de développement durable convenus par les Nations Unies comprennent des objectifs spécifiques demandant aux pays de renforcer l'accès à l'éducation aux STEM et aux technologies, et à réduire les disparités entre les sexes.

Et les STEAM ?

Les STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) sont une approche éducative intégrant différentes disciplines pour favoriser un apprentissage global. Cette approche stimule non seulement les compétences numériques mais aussi les compétences transversales telles que la créativité, la collaboration et la résolution de problèmes.

Briser les idées reçues dans l'apprentissage des matières STEM

Pas la bosse des maths ?

Qui n'a jamais entendu parler de cette fameuse bosse des maths ? Contrairement à d'autres matières où les difficultés sont perçues comme temporaires et remédiables, les mathématiques sont souvent associées à des capacités innées.

Cette idée de «bosse des maths» ou de talent inné peut créer des barrières dans l'apprentissage. Avec la conviction que mes capacités sont immuables, que je dispose d'un talent ou non, comment ne pas être découragé-e quand je rencontre des difficultés ?

L'idée d'une intelligence innée, de personnes plus naturellement douées pour les mathématiques et le raisonnement logique que d'autres, a cependant été invalidée au profit de la plasticité du cerveau humain. Des recherches dans l'éducation (par exemple, les études menées par Carol S. Dweck de l'Université de Stanford) ont démontré que tou-ttes les élèves avaient en réalité les aptitudes pour apprendre les mathématiques à un haut degré de compréhension. Et on constate que la plupart des élèves se retrouvant à un moment ou l'autre de leur éducation en difficulté, le sont principalement du fait de leur croyance en une compétence innée pour les mathématiques.

Importance de l'attitude à l'égard de l'apprentissage

La mentalité ou l'état d'esprit désigne les croyances que nous entretenons à propos de nos propres facultés intellectuelles et celles des autres.

On parle d'état d'esprit fixe ("fixed mindset" en anglais) pour désigner le fait de croire que les personnes sont douées pour les maths de façon innée ou n'ont pas le talent requis pour réussir.

L'état d'esprit de croissance ("growth mindset") consiste à croire qu'avec une formation adéquate et suffisamment de pratique, chacun-e peut améliorer ses capacités d'apprentissage (Dweck, 1999)¹. Cela ne signifie pas que tout le monde possède les mêmes aptitudes ou le même niveau de compétences, mais plutôt que ces aptitudes peuvent être développées ou améliorées. Les avancées en neurosciences ne font que confirmer la théorie de la plasticité du cerveau, indiquant que notre cerveau peut se développer et s'adapter tout au long de notre vie (Boaler, 2016)².

Une étude de 2015 menée par Leslie et al. (2015)³, démontre que cette croyance en un don limite le champ des possibles dans l'esprit des jeunes qui se retrouvent, sans le vouloir, à brider leur véritable potentiel.

Même en pensant être doué-es, certaines personnes risquent de quitter le secteur face aux difficultés, persuadé-es de ne pas être « assez doué-es », d'avoir atteint leur limite personnelle de raisonnement.

¹Dweck, C. S. (1999). *Self-Theories: Their Role in Motivation, Personality and Development*. Philadelphia, PA: Psychology Press.

²Boaler, J. (2016). *Mathematical Mindsets: Unleashing Students' Potential through Creative Math, Inspiring Messages and Innovative Teaching*. PB Printing.

³Leslie, S.-J. & Cimpian A. & Meyer M. & Freeland E. (2015). *Expectations of Brilliance Underlie Gender Distributions Across Academic Disciplines*. Science, New York, N.Y.

Conseils pour favoriser une mentalité de croissance

Changer les croyances sur l'apprentissage

Il est essentiel de comprendre et de faire comprendre que les capacités cognitives ne sont pas innées, mais peuvent être développées par l'apprentissage et la pratique.

Une autre étude de 2014, par Yaeger et al.⁴, a mis en évidence que la simple phrase « Je te donne ce retour parce que je crois en toi » ajoutée à la fin d'une correction d'un essai, permettait aux élèves l'ayant reçu de voir leurs résultats significativement s'améliorer après un an de temps.

Promouvoir l'apprentissage multimodal et interactif

Encourager à prendre différents angles pour envisager un problème ou une matière. Faire des liens avec des choses concrètes, utiliser des outils visuels, de la manipulation... Interconnecter les sujets et les modalités aidera les connexions synaptiques à s'établir.

Valoriser les erreurs

Considérer les erreurs comme des opportunités d'apprentissage et comprendre qu'elles activent le cerveau d'une manière bénéfique. Amener à comprendre le comment du pourquoi de l'erreur.

Ne pas corréler compréhension et vitesse

Eviter de mettre en place des systèmes de vitesse/récompense. La vitesse peut augmenter la pensée procédurale très routinière mais diminue la pensée créative ainsi que la compréhension en profondeur du sujet. Dans cette même optique, éviter de se concentrer sur les performances en classe à proprement parler car cela favorise le développement d'une mentalité fixe de l'apprentissage.

Modifier le dialogue et éviter de louer l'intelligence ou le talent

Il est préférable de louer l'effort et les stratégies d'apprentissage. Les élèves adoptent surtout leur mentalité en fonction des commentaires et des éloges qu'ils reçoivent. Le fait de féliciter un élève pour ses efforts plutôt que pour son intelligence remet en question sa mentalité fixe et l'encourage à adopter une mentalité de croissance, de dépassement de soi au delà d'une peur de l'échec.

Changer de perspective

Le travail pédagogique n'est plus de trouver les "cerveaux faits pour les sciences" pour les pousser vers la voie, mais de comprendre que tous les cerveaux peuvent se créer les voies nécessaires à la compréhension de la matière.

Attention à l'anxiété

Comprendre que l'anxiété affecte la performance et travailler pour créer un environnement d'apprentissage moins stressant.

⁴Yeager D. S., Johnson R., Spitzer B. J., Trzesniewski K. H., Powers J., & Dweck C. S. (2014). *The far-reaching effects of believing people can change: Implicit theories of personality shape stress, health, and achievement during adolescence. Journal of personality and social psychology*, 106(6), 867.

Conseils pour aborder les questions de genre et animer la discussion

L'approche des questions de genre dans un contexte éducatif, surtout avec les jeunes, nécessite une sensibilité et une compréhension particulières. Le genre, en tant que construction sociale influençant les rôles, les comportements et les attentes, joue un rôle crucial dans le développement des individus. Les perceptions et les sentiments liés au genre et aux problématiques associées sont souvent très intimes. Les aborder peut réveiller des souvenirs et des sentiments générés par des expériences passées ou actuelles.

En reconnaissant la complexité des identités de genre et des relations de pouvoir entre les sexes, voici quelques conseils pour une éducation inclusive et éclairée. L'objectif est de créer un environnement où les jeunes peuvent explorer, comprendre et respecter la diversité des expériences de genre.

Ces conseils sont basés sur des ressources telles que celles fournies par le Conseil de l'Europe*. Ils sont conçus pour être adaptés et appliqués dans divers contextes éducatifs, offrant ainsi un cadre flexible et dynamique pour aborder les questions de genre avec les jeunes.

* <https://www.coe.int/fr/web/gender-matters/>

Adopter la posture de l'animateur-riche

Évitez de vous positionner comme « l'expert-e » qui transmet des connaissances et des compétences à d'autres. L'animateur-riche facilite la découverte des connaissances déjà présentes chez chaque participant-e, les encourage à développer leur savoir et à explorer leur potentiel personnel. Utilisez des méthodes d'éducation non formelle et favorisez la réflexion individuelle pour impliquer activement et empathiquement les jeunes dans leur processus d'apprentissage. Cela englobe l'exploration par les jeunes de leurs propres perceptions sur le genre, la sensibilisation aux droits humains, ainsi que la promotion de l'égalité et de l'inclusion.

Comprendre la complexité du genre et différencier genre, sexe et orientation sexuelle

Le genre est une question complexe qui concerne chaque individu de manière subtile et manifeste. Malgré les définitions et les tentatives de différenciation, il arrive que les termes de « genre » et de « sexe » soient utilisés de façon interchangeable. Il est essentiel de distinguer le sexe, qui fait référence aux caractéristiques biologiques, et le genre, qui renvoie aux rôles et comportements sociaux attribués en fonction du sexe.

Prenez le temps de poser ce cadre de compréhension.

Distinguer genre et orientation sexuelle

L'orientation sexuelle, qui décrit l'attraction sexuelle et psychologique envers les hommes, les femmes, les deux, ou aucun des deux, est une notion différente du genre, et à ne pas confondre pour éviter les amalgames.

Le genre est une question sensible

Les débats à ce sujet sont souvent passionnés car ils touchent à des questions politiques qui peuvent entraîner de profonds désaccords, en raison notamment de croyances fermement ancrées, idéologiques et religieuses. Certaines personnes peuvent se sentir attaquées lors de la remise en contexte socio-culturel du genre du fait de l'importance que cela prend pour elles ou dans leur entourage. Encadrer de telles discussions représente un défi réel, nécessitant une prise de conscience complète de ses propres attitudes et croyances, ainsi qu'une capacité à fournir le soutien nécessaire pour faciliter un échange constructif.

Le genre concerne tout le monde

Bien que les avancées et les questionnements sur le sujet du genre aient été historiquement amenés par des mouvements féministes, ce serait une erreur de penser que le sujet n'est intéressant que pour les femmes. Comme chacun-e se construit, au moins en partie, en fonction du genre, tout le monde a à y gagner à mieux en comprendre les dynamiques à l'oeuvre. Tout le monde a une identité de genre, et discuter du genre ne se résume pas à parler des problèmes des femmes.

Comprendre comment le genre se construit et évolue

Nous intégrons les normes de genre dès le plus jeune âge, et ces normes peuvent influencer l'exploration des talents et intérêts. Le fait d'être désigné-e comme «elle» ou «il» à la naissance, ne se limite pas à la classification biologique du sexe, mais nous impose également des attentes en tant qu'hommes ou femmes. Cela inclut des idées préconçues sur notre comportement, nos jeux, nos réactions et nos expressions émotionnelles.

Il est important de réfléchir à la façon dont ces normes sont intégrées, aux mécanismes qui nous façonnent progressivement et nous guident à travers nos relations avec les autres, pour aboutir à l'acquisition d'une identité « genrée ». Mais nos conceptions du genre peuvent évoluer et les individus peuvent adapter, et adaptent, les normes de genre à leurs propres vies.

Encourager la réflexion et la capacité d'action personnelle

Incitez à réfléchir sur ses propres expériences et perceptions du genre. Cela peut aider à comprendre comment les attitudes et comportements sont influencés par les normes sociales et culturelles. Chacun-e a le pouvoir de réfléchir à sa propre identité de genre, de la modeler et de la construire.

Aller au-delà de la binarité de l'identité de genre

L'identité de genre, c'est la manière dont chacun se perçoit en tant que femme, homme, non-binaire, fluide, cisgenre ou transgenre. C'est une construction personnelle, reflétant des expériences intimes qui peut différer du sexe assigné à la naissance. C'est également au cœur de nos libertés individuelles. Souligner l'importance du respect et de la dignité pour toutes les identités de genre aidera tou-tes les élèves à se sentir mieux avec la leur.

Promouvoir l'égalité et l'inclusion

Encouragez la réflexion sur la manière dont les jeunes peuvent contribuer à promouvoir l'égalité de genre et l'inclusion dans leur propre environnement.

**Gardez à l'esprit le respect l'individualité des parcours.
L'idée n'est pas de convaincre, mais d'amener le questionnement
sur un sujet qui peut paraître immuable.**

La mallette "IN.forM@TIC"

Objectifs

Au cœur de la mallette pédagogique "IN.forM@TIC - Genre et métiers informatiques" réside un objectif principal : transformer la perception et la participation des jeunes dans les STEM, avec une attention particulière pour la dimension de genre et un focus sur le numérique.

La mallette "IN.forM@TIC" est conçue pour être un outil dynamique et interactif. Elle vise à fournir des ressources et outils pour intégrer les principes de l'égalité des genres dans les activités STEAM en travaillant plus particulièrement sur trois axes :

- Inspirer et motiver les jeunes à envisager des carrières dans le domaine informatique, et plus particulièrement les filles qui sont les plus éloignées de cette orientation ;
- Sensibiliser sur l'importance de la diversité et de l'inclusivité dans le secteur technologique ;
- Sensibiliser à l'impact des stéréotypes et de la construction sociale de genre sur les choix d'orientation.

Les différentes ressources portent sur les stéréotypes de genre et sur les métiers du numérique pour promouvoir l'équité des opportunités. En sensibilisant et en éduquant, elles visent à créer un environnement où chaque jeune peut envisager une carrière dans le domaine sans être limité par des préjugés.

En proposant des outils pratiques, des méthodes et activités engageantes, le contenu de la mallette a été compilé avec la volonté de remodeler les perceptions, d'encourager une vision plus inclusive des STEM et de développer un intérêt pour ce secteur.

La mallette constitue un pas en avant dans la construction d'un avenir numérique où le genre ne constitue plus une barrière, mais une richesse à valoriser.

Vous trouverez dans la mallette pédagogique

« Découverte IN.forM@TIC »

des ressources pour aider les jeunes à :

- **EXPLORER** les possibilités professionnelles dans le domaine des nouvelles technologies (TIC)
- **DÉCOUVRIR** de nouveaux métiers
- **REMETTRE EN QUESTION** des stéréotypes, notamment de genre, et croyances qui influencent les choix d'orientation

Contenu de la mallette

La mallette pédagogique propose un large éventail de ressources et d'outils pour aborder les questions de genre et de stéréotypes, découvrir les métiers informatiques et ouvrir des pistes d'orientation vers l'informatique ou le numérique. A vous de piocher les outils qui correspondent au mieux à vos besoins et ceux de votre public.

Afin de faciliter la navigation entre les outils, ils ont été catégorisés selon leur support :

Les outils imprimés - à partir de la page 16

- Un **dossier pédagogique** pour vous guider dans l'utilisation des outils disponibles, dans la mallette ou en ligne, autour des métiers informatiques et du genre.
- Le **classeur "IN.forM@TIC, Genre et métiers"** - qui comprend deux sections :
 - **Section "Genre"** avec une série de fiches informatives et d'activités pratiques à faire en classe : 4 fiches théoriques abordant des sujets tels que la diversité des genres, la déconstruction des stéréotypes et la sensibilisation aux enjeux liés au genre et 6 fiches activités.
 - **Section "Métiers de l'informatique"** avec une quarantaine de fiches métiers, chacune détaillant un métier spécifique, réparties en 5 familles informatiques.
- Le **jeu de cartes « Qui suis-je ? »** pour découvrir de manière divertissante les métiers de l'informatique, favorisant une compréhension des compétences et rôles divers.
- Un exemplaire de « **Mon carnet pratique pour plus de mixité dans les métiers informatiques** », livret interactif pour les jeunes afin de réfléchir sur les stéréotypes de genre et dans l'informatique.

Les dossiers d'animations accessibles en ligne, avec le matériel à télécharger - à pd page 28

- **Photolangage - Les Métiers de l'Informatique**, une méthode visuelle pour explorer les carrières informatiques et les stéréotypes associés.
- **"Genre, tu joues"** : Atelier sur les stéréotypes de genre dans les jeux vidéo.
- **Stéréo'TIC** : Atelier de sensibilisation aux carrières informatiques et à la problématique du manque de femmes de le secteur.

Outils interactifs et numériques - à partir de la page 34

- **Escape Game (Genial.ly) - Découverte des Métiers Informatiques** : Jeu en ligne pour découvrir les métiers informatiques de manière ludique à travers une série d'énigmes à résoudre, accompagné d'un dossier pédagogique.
- **Outil Genially d'Orientation Métiers et Formations** : Orientation dans le domaine de l'informatique offrant une vue d'ensemble complète des carrières et des formations disponibles en informatique dans la FWB.

Autres ressources - à partir de la page 38

- Liste de ressources supplémentaires pour aller plus loin sur la thématique du genre et des métiers informatiques. La liste de ressources est aussi disponible en ligne via un Padlet ([lien page 43](#)).

Méthodologie d'utilisation

La mallette "IN.forM@TIC" est conçue pour une utilisation flexible avec une gamme variée d'ateliers et d'activités à combiner. Cette approche permet de choisir des outils qui répondent à vos besoins et intérêts spécifiques, ainsi qu'à votre public plutôt que d'imposer une approche uniformisée qui convient souvent moins à la réalité du terrain.

Dans ce cadre, nous vous encourageons largement à faire de ces outils les vôtres, à les adapter à vos besoins et ceux de votre public, à les combiner. La mallette "IN.forM@TIC" est conçue pour être un outil au service de vos pratiques et non l'inverse. En offrant des ressources diversifiées, elle permet de choisir les activités en fonction des besoins spécifiques d'un groupe plutôt que d'imposer un cadre strictement inadapté aux concepts d'inclusions et d'échange.

La mallette veut contribuer à la déconstruction des stéréotypes de genre qui dissuadent souvent de poursuivre des études et des carrières dans l'informatique. Nous recommandons fortement de se préformer à la question du genre au travers des fiches du classeur et du carnet mixité avant de vous lancer dans l'une des activités proposées. Cela permettra d'être plus à l'aise sur la question avant les éventuels débats qui émergeront.

En fin de compte, l'utilisation de la mallette "IN.forM@TIC" s'inscrit dans une vision d'un avenir où les choix de carrière ne sont plus limités par le genre.



Toutes les ressources présentées dans la mallette "IN.forM@TIC" sont disponibles en ligne et téléchargeables gratuitement à cette adresse :

<https://tinyurl.com/mallette-peda-INforMATIC>

**Pour maximiser l'efficacité de ces outils,
voici quelques conseils pour une pédagogie plus égalitaire :**

Conscience des biais implicites

Prenez conscience de vos propres biais et préjugés afin de les atténuer. Cela peut impliquer de réfléchir à vos interactions avec les élèves, vos choix de contenu pédagogique et les exemples que vous utilisez en classe.

Sélectionnez des outils en fonction de l'âge et des intérêts des élèves, tout en évitant les stéréotypes de genre dans votre choix.

Favorisez la diversité des voix et des perspectives

Intégrez des ressources pédagogiques provenant de diverses cultures, sexes, orientations sexuelles, et origines socio-économiques. Encouragez les élèves à partager leurs propres expériences et perspectives en classe.

Participation inclusive

Encouragez l'engagement actif de tou-tes les élèves, en veillant à une représentation équilibrée des genres dans les prises de parole, jeux et activités. Évitez de favoriser systématiquement certains élèves au détriment d'autres.

Utilisez des méthodes pédagogiques qui favorisent différents styles d'apprentissage et qui permettent à tous les élèves de réussir. Cela peut inclure des activités de groupe, des projets individuels, des supports visuels et auditifs...

Assurez-vous que chacun-e, indépendamment de son genre, bénéficie d'opportunités égales de participation et d'expression, ce qui est essentiel pour le développement cognitif et social.

Soutenez le développement de l'estime de soi

Encouragez chaque élève à croire en ses capacités et à poursuivre ses objectifs, quel que soit son sexe, son origine ou sa situation socio-économique. Offrez des encouragements et des retours constructifs pour renforcer la confiance en soi.

Débat et réflexion sur les stéréotypes

Abordez ouvertement les stéréotypes de genre et discutez de leur impact sur les aspirations et les opportunités des élèves. Ces discussions encouragent le développement de la pensée critique, et sensibilisent les élèves aux impacts subtils mais profonds des stéréotypes sur les choix personnels et professionnels.

Auto-évaluation avec des lunettes de genre

Suivez et évaluez l'impact des activités sur vos perceptions et celles de vos élèves en matière d'égalité des genres. 2 grilles d'auto-évaluation sont proposées dans ce dossier pédagogique. Cela favorise des prises de conscience, tant pour vous que vos élèves, de ses propres préjugés et d'ajuster vos pratiques pédagogiques.

En tant qu'enseignant-es, animateur-rices, formateur-rices..., nous ne transmettons pas uniquement ce dont nous avons conscience de manière explicite, mais des messages implicites présents dans l'environnement pédagogique. Par exemple, lorsque les garçons occupent plus d'espace dans la cour de récréation ou reçoivent plus d'attention en classe, cela renforce l'idée d'un rôle dominant pour les hommes. De même, l'absence de femmes dans les programmes scolaires envoie le message que leur contribution est moins importante. Cela crée un programme «caché» ou une absence dans les programmes qui peut influencer négativement les filles et les garçons. L'objectif est de sensibiliser à ces influences subtiles afin de promouvoir une éducation plus égalitaire et inclusive.

Vous trouverez les deux grilles d'auto-évaluation à partir de la page 38.

Présentation des outils

[Les outils imprimés]

Le classeur IN.forM@TIC – Genre et métiers

Ressources de sensibilisation à la problématique du genre
et de découverte de la diversité des carrières en informatique

1. Contexte

Ce classeur est une ressource pédagogique conçue à la fois pour les élèves et pour les enseignant-es. Il vise à sensibiliser aux enjeux liés au genre et à l'égalité d'orientation vers les métiers STEAM, ainsi qu'à fournir une vue d'ensemble des carrières dans le secteur informatique.

Il comprend deux sections :

Section “Genre” :

Comprend une série de fiches informatives et d'activités pratiques à faire en classe.

- Les 4 fiches théoriques abordent des sujets tels que la diversité des genres, la déconstruction des stéréotypes et la sensibilisation aux enjeux liés au genre.
- Les 6 fiches activités sont conçues pour faciliter la sensibilisation aux enjeux liés au genre, la déconstruction des stéréotypes, et pour encourager les discussions constructives en classe.

Section “Métiers de l'informatique” :

Présente une quarantaine de fiches métiers, chacune détaillant un métier spécifique à travers 5 domaines informatiques.

Les fiches incluent des informations sur les compétences requises, les parcours éducatifs conseillés, et les perspectives de carrière. Elles visent à élargir la compréhension sur la variété et la richesse des carrières en informatique, ainsi qu'à servir de ressource pratique pour des besoins d'orientation.

2. Objectifs

- **Objectif de connaissance**
Enrichir les connaissances des élèves et enseignants sur les questions de genre et sur les carrières en informatique.
- **Objectif de sensibilisation**
Promouvoir une culture d'inclusion et de respect dans les environnements éducatifs, préparant ainsi les élèves et éducateurs aux changements sociétaux et du marché du travail.

3. Méthodologie

Le classeur est conçu comme un outil de référence aussi bien pour les élèves que pour les professionnels de l'éducation.

Les fiches peuvent être utilisées pour préparer des cours, animer des ateliers, ou comme support pour des discussions en groupe.

4. Ressources

Le classeur « IN.forM@TIC – Genre et métiers » est proposé en version imprimée dans la limite des stocks disponibles et une version numérique via <https://tinyurl.com/mallete-peda-INforMATIC>



Exemples d'utilisation

- Dans la bibliothèque de l'école ou la salle d'études, à disposition des élèves.
- A disposition des professeurs comme manuel de référence sur la question du genre et des parcours informatiques.
- Pour s'informer avant une activité liée au genre ou aux débouchés de l'informatique.
- Mettre en place l'une ou l'autre des activités présentes dans les fiches genre afin de sensibiliser sur le sujet.

Conseils pour l'animation avec les fiches Genre

- **Importance du débriefing** : Chacune des activités fait vivre une expérience après laquelle il est essentiel de débriefer. C'est dans ce moment d'échange que ressortira toute la richesse de l'activité.
- **Mise en place** : Assurez-vous que l'activité se déroule dans un environnement respectueux et sans jugement.
- **Intervention** : Encouragez la participation, mais n'obligez personne à partager s'il ne se sent pas à l'aise. Soyez prêt-e à intervenir si les discussions dérivent vers des stéréotypes ou des commentaires désobligeants, en rappelant l'objectif de compréhension et d'empathie de l'atelier.
- **Facilitation de la discussion** : Guidez la conversation pour qu'elle soit constructive et inclusive, en veillant à ce que chaque participant-e se sente écouté-e et respecté-e. Soyez ouvert-e aux différentes interprétations et perspectives sur l'égalité des genres.
- **Réflexion personnelle** : Posez des questions ouvertes et en écoutant activement. Encouragez les participant-es à réfléchir à la manière dont ils/elles peuvent contribuer à déconstruire les stéréotypes de genre dans leur propre vie.

Fiche Activités n°1 : Marche dans mes chaussures

Cette fiche présente 3 activités que vous pouvez utiliser de manière indépendante et dans l'ordre qui vous convient le mieux.

1. Alignez-vous suivant... - Déroulement de l'activité

Cette activité brise-glace permet de mettre les participant-es dans l'interaction. Elle permet également d'introduire la thématique du genre et de poser les différences entre sexe et genre (voir « S'informer et comprendre - Fiche n°1 »)

2. Des privilèges pour avancer - Déroulement de l'activité

Objectif et contexte

L'objectif de cette activité « La marche des privilèges » est de prendre conscience de ces privilèges et du pouvoir qu'ils nous donnent.

Les privilèges sociaux sont des avantages institutionnalisés dont bénéficie un groupe spécifique, comme les hommes ou les personnes "blanches", au détriment d'autres groupes. Ces avantages ne sont pas attribués à des individus en particulier, mais résultent de structures sociales. Par exemple, les hommes ou les personnes blanches ont statistiquement plus de chances d'obtenir un emploi que les femmes ou les personnes racisées, en raison de leur genre ou de leur couleur de peau, qui agissent comme des privilèges à l'échelle de la société.

Cette animation inspirée de la méthode « Marche des privilèges » de Fedelima. Elle a été adaptée dans le cadre du projet STEAMagine et délibérément orientée autour des privilèges de genre.

Déroulé

Dans un espace suffisamment grand, demandez aux participant-es de se mettre debout sur une seule ligne, de toucher l'épaule de la personne à leur droite et de fermer les yeux. Ils ou elles avanceront pas à pas sur une ligne fictive représentant l'accès au pouvoir.

Vous lisez les énoncés un à un. Suite à chaque énoncé, les participant-es sont invités à faire un pas en avant quand l'affirmation les concernent. S'ils ou elles ne souhaitent pas répondre, ils ou elles peuvent aussi rester sur place.

Débriefing

Pendant et après la marche des privilèges, les participant-es peuvent ressentir diverses émotions intenses. Pour éviter les émotions potentiellement nuisibles, le débriefing commence par aider les participants à identifier et exprimer leurs sentiments de manière appropriée. Cela leur permet de mieux comprendre leur identité et de développer des relations plus saines avec soi-mêmes et avec les autres. Pour vous aider à mener ce débriefing, des questions sont proposées sur la fiche.

3. Enfilez des lunettes de genre - Déroulement de l'activité

Matériel

Cartes de situation : chaque carte contient une situation quotidienne qui reflète les stéréotypes de genre ou montre comment le genre peut influencer les choix et représentations. Les situations couvrent une gamme variée d'expériences sans se concentrer exclusivement sur des problématiques liées à l'identité de genre.

Photocopiez les cartes situation pour pouvoir les distribuer facilement.

Préparation

Expliquez le but de l'activité, en insistant sur l'importance du respect, de l'empathie, et de la réflexion sur les stéréotypes de genre et leur impact.

Chaque participant-e tire au hasard une carte du jeu. Les cartes décrivent des situations variées liées au genre dans des contextes quotidiens, comme les choix de carrière, les loisirs, et les interactions sociales.

Réflexion et partage

Les participant-es réfléchissent individuellement à la situation décrite sur leur carte, en se concentrant sur les stéréotypes de genre mis en jeu et sur la façon dont le genre influence la situation. Ensuite, ils partagent avec le groupe leur réflexion, en expliquant comment ils pensent que la personne dans la situation se sentirait et réagirait, en se basant sur les stéréotypes de genre courants.

Engagez une discussion ouverte sur les différentes situations présentées, en mettant l'accent sur la manière dont les stéréotypes de genre influencent perceptions et comportements. Encouragez les participant-es à réfléchir à leurs propres expériences et à la façon dont le genre a influencé leurs choix et représentations.

Fiche Activités n°2 : Moi futur

1. Introduction

Commencez par une brève introduction sur ce que sont les stéréotypes de genre et comment ils peuvent influencer les choix et aspirations des individus. Discutez de l'importance de la réflexion personnelle pour comprendre et éventuellement dépasser ces stéréotypes.

2. Observer son passé au prisme du genre - Déroulement de l'activité

Invitez les élèves à réfléchir sur les questions suivantes :

- Comment les stéréotypes de genre ont-ils influencé tes choix et aspirations jusqu'à présent ?
- Quels défis liés au genre as-tu rencontrés et comment les as-tu surmontés (ou comptes-tu les surmonter) ?
- Comment espères-tu que ton rapport aux stéréotypes de genre évolue dans le futur ?

3. Lettre à mon moi du futur - Déroulement de l'activité

Mise en place : Créez une atmosphère de respect et de sécurité où chaque participant-e se sent à l'aise de partager ses pensées. Donnez aux participant-es suffisamment de temps pour réfléchir et écrire leur lettre. Encouragez-les à être honnêtes et ouvert-es dans leur réflexion.

Appuyez-vous sur les consignes données sur la fiche.

Partage volontaire

Après l'écriture, donnez l'opportunité à celles et ceux qui le souhaitent de partager leur lettre avec le groupe. Cela peut se faire en lecture à haute voix ou par un échange en petits groupes. Evitez l'obligation de partage qui risquerait de biaiser leur réflexion.

Discussion de groupe

Engagez une discussion de groupe basée sur les lettres partagées et les réflexions personnelles. Posez des questions pour encourager le dialogue, telles que "Qu'avez-vous appris sur vous-même en écrivant cette lettre ?" ou "Comment pouvons-nous soutenir les autres dans leur lutte contre les stéréotypes de genre ?"



Fiche Activités n°4 : Visuels

1. S'il te plaît, dessine-moi... - Déroulement de l'activité

L'objectif de cette activité est double :

- Travailler sur les représentations du groupe au sujet d'une personne travaillant dans les métiers informatiques
- Mettre en exergue les stéréotypes utilisés pour réaliser l'exercice

Attention, parler d'« une personne travaillant dans » ... permet de ne pas genrer et induire déjà le stéréotype d'un homme informaticien.

Une fois les dessins réalisés, identifiez les points communs et dressez le portrait de cette personne.

Demandez au groupe s'il sait ce qu'est un stéréotype et en donner la définition. Pour dessiner leur personne travaillant dans l'informatique, le groupe s'est basé sur des stéréotypes afin qu'il ou qu'elle soit facilement identifiable. Discutez des avantages et inconvénients des stéréotypes.

Discutez avec le groupe des métiers que l'on peut faire dans l'informatique. Vous pouvez leur demander si ce n'est pas plus large que la représentation « classique » que l'on a. Invitez-les à se demander si un service travaillant sur un nouvel objet connecté est le même qu'un service faisant de l'helpdesk (assistance aux utilisateur-rices) ?

2. Devine ce que je dessine... - Déroulement de l'activité

Cette activité a pour objectif de mettre en exergue les stéréotypes métiers. Comme pour l'activité précédente, une fois les dessins réalisés, identifiez les points communs et dressez la liste des stéréotypes sous-jacents.

Débriefez et discutez avec le groupe de ce que disent les dessins.

3. Mettre en images les stéréotypes de genre et métiers

- Déroulement de l'activité

Présentez l'activité en expliquant l'importance des images dans la représentation des idées et des valeurs.

Discutez brièvement de l'égalité des genres et de la manière dont elle peut être représentée visuellement.

Encouragez les participants à réfléchir sur les thèmes suivants :

- Qu'est-ce que l'égalité des genres signifie pour elles-eux ?
- Comment se représenter visuellement l'inclusion et la diversité ?
- Comment leur visuel peut-il inspirer un changement positif ?

Temps de création

Allouez suffisamment de temps pour que les participant-es puissent concevoir et réaliser leur visuel. Encouragez l'expérimentation et l'expression individuelle.

Débriefing

Après la création, organisez une session où chaque participant-e présente son visuel et partage l'idée derrière sa création. Encouragez les réactions constructives et le partage d'idées au sein du groupe.

Engagez une discussion basée sur les créations et les idées partagées.

Posez des questions comme

- "Comment votre visuel peut-il influencer la perception de l'égalité des genres ?"
- "Qu'avez-vous appris sur vos propres idées en réalisant ce projet ?"

Notes

Conseils pour l'animation avec les fiches métiers

L'objectif premier de cette version imprimée des fiches métiers est que celles-ci puissent être mises à disposition des participant-es, élèves afin de pouvoir les consulter librement.

Prise en main

Prenez le temps de parcourir l'ensemble des fiches afin d'avoir un aperçu des métiers présentés pour vous-même.

Introduction interactive

Commencez par une brève présentation des fiches métiers. Et encouragez les participant-es à partager leurs connaissances préalables sur les carrières en informatique.

Exploration individuelle ou en sous-groupe

Distribuez les fiches métiers aux participant-es et laissez-les les parcourir individuellement ou en sous-groupes. Invitez les participant-es à réfléchir sur les compétences requises, les parcours éducatifs et les perspectives de carrière de chaque métier pour ensuite les présenter au reste du groupe. Encouragez les participant-es à poser des questions et à partager leurs impressions sur les différentes carrières en informatique. Terminez la session en invitant les participant-es à partager ce qu'ils ont appris et comment cela a influencé leur perception des carrières en informatique.

Combinaison avec d'autres outils

Les fiches métiers s'utilisent de manière très pertinente en complément d'outils comme le « Qui suis-je ? », l'échappatoire game « Découverte des métiers informatiques » ou encore le photolangage « Explore les métiers de l'informatique ». C'est un bon complément pour approfondir la connaissance des métiers découverts avec ces outils.

Débats et discussions

Organisez des débats sur des questions liées aux carrières en informatique et à l'égalité des genres dans ce secteur. Utilisez les fiches métiers comme point de départ pour discuter des stéréotypes de genre, des obstacles rencontrés par les femmes dans les domaines techniques, et des moyens de favoriser l'inclusion et la diversité.

Réflexion sur les stéréotypes de genre

Facilitez une réflexion sur les stéréotypes de genre associés aux carrières en informatique. Encouragez les participant-es à identifier et à remettre en question les préjugés de genre qui pourraient influencer leur perception des métiers informatiques.



Qui suis-je ?

Jeu de cartes pour sensibiliser à la diversité des carrières informatiques

1. Détails pratiques

Durée : 1 à 2 heures

Nombre de participant-es conseillé : 12 par animateur-riche

Public cible : personnes en découverte des métiers de l'informatique, dès 12 ans

Matériel nécessaire :

- Le dossier pédagogique, afin de prendre pleinement l'outil en main.
- Le jeu, composé de 71 cartes dont :
 - Un set « personnages » (21 cartes)
Prévoir un set de plus pour les grands groupes ou l'utilisation du site : <https://www.interface3namur.be/wp-content/uploads/2023/11/Qui-suis-je-BETA.html>
 - Un set « compétences » (29 cartes)
 - Un set « définition métiers » (21 cartes)
- La liste compétences à cocher – **A imprimer**
- La liste récapitulative des métiers et compétences associées – **A imprimer**
- Un fichier Excel récapitulatif des compétences et métiers présentés dans le jeu.

2. Contexte

"Qui suis-je ?" est une activité éducative conçue pour introduire les jeunes aux divers métiers informatiques et numériques, de manière non-genrée. Elle vise à déconstruire les stéréotypes de genre et à élargir la perspective des jeunes sur les opportunités de carrière dans ces secteurs.

Il s'agit d'un jeu de cartes à la dynamique simple, basée sur le célèbre "Qui est-ce ?", parfait pour donner une vision plus précise de certains métiers aux jeunes.

3. Objectifs de l'atelier

Objectifs de connaissance : Découvrir la diversité des métiers de l'informatique et les compétences clés qui sont liées à chacun d'entre eux.

Objectifs de compétences : Arriver à s'orienter dans des métiers d'avenir qu'importe son genre, mais en travaillant sur ses propres compétences.

Objectifs de sensibilisation : Sensibiliser les jeunes de toute identité à la richesse des parcours informatiques et déconstruire les idées reçues.



4. Méthodologie

L'activité «Qui suis-je ?» se base sur un jeu de cartes qui peuvent être utilisées de différentes manières. Voici un exemple d'activité en 3 temps :

1) Métiers de l'informatique et du numérique

Les élèves sont invité-es à partager leurs connaissances sur les métiers de l'informatique et du numérique. C'est l'occasion de partager un moment pour vérifier leurs connaissances sur le sujet et voir quels sont les stéréotypes déjà en place chez les élèves.

2) Présentation des règles du jeu

Voir jeu de cartes et/ou dossier pédagogique du « Qui suis-je ? »

Objectif : Les joueur-euses doivent deviner par élimination quelle carte métier mystère a été piochée, sur base des compétences. Cette animation, basée sur le concept du célèbre jeu « **Qui est-ce ?** » remet en question les idées reçues sur les secteurs de l'informatique et du numérique en mettant l'accent sur les compétences plutôt que sur le physique et autres stéréotypes.

3) Identification des descriptions métiers

A l'aide des cartes « Description », les participant-es tentent d'identifier les différents métiers en fonction de leur définition et des compétences associées.

Autres exemples d'utilisation :

- **Pour questionner les stéréotypes de genre** : prendre les cartes compétences et demander de classer les compétences entre filles et garçons. Ensuite, discutez des choix qui ont été faits. Peut-on vraiment dire qu'une compétence soit plus féminine ou plus masculine ? Ce sont toutes des compétences liées aux métiers informatiques, est-ce que certaines vous surprennent ?
- **Pour une approche plus individualisée** : Dans un premier temps, demander à une personne de choisir des compétences où elle se reconnaît ou qu'elle souhaiterait acquérir. Et dans un deuxième temps, identifier les métiers qui correspondent aux compétences. Ensuite, vous pouvez poursuivre l'exploration en utilisant les fiches métiers.

5. Ressources

Toutes les ressources nécessaires à l'animation sont disponibles en ligne et téléchargeables à cette adresse : <https://tinyurl.com/mallette-peda-INforMATIC>



6. Exemples d'utilisation

- Pour sensibiliser vos élèves à la diversité des métiers de l'informatique et du numérique de manière non-genrée.
- En introduction ou en complément de l'escape game « **A la découverte des métiers informatiques** » ou de l'utilisation des fiches métiers.

Carnet Mixité

Outil pédagogique pour la diversité dans l'informatique

1. Détails Pratiques

Durée : /

Nombre de participant-es conseillé : Activité individuelle.

Public cible : Jeunes adolescent-es et pré-adolescent-es.

Matériel nécessaire : Un exemplaire du Carnet Mixité par participant-e.

2. Contexte

Ce carnet s'adresse directement aux jeunes, visant à démystifier les carrières informatiques pour les filles et à promouvoir la diversité de genre dans ce secteur. Il répond au besoin croissant de sensibilisation aux stéréotypes de genre qui influencent les choix de carrière, surtout dans les domaines technologiques et informatiques.

Le carnet fourmille d'informations, de jeux et d'exemples de rôles modèles auxquelles les jeunes filles pourront s'identifier. Il est important que les garçons aient également accès à cette ressource afin de faire changer l'ensemble des comportements pour un mieux.

3. Objectifs

Objectif de connaissance : Enrichir les connaissances sur les questions de genre et sur les carrières en informatique.

Objectifs de compétences :

- Savoir identifier et comprendre les stéréotypes, les préjugés et la discrimination.
- (Re)prendre confiance en ses capacités en tant que fille.
- Diminuer la pression mentale pour se conformer à une vision du genre qui ne correspond pas au sien.

Objectifs de sensibilisation : Sensibiliser sur les besoins d'une société inclusive dans le secteur informatique et en général.

4. Méthodologie

Le carnet est conçu pour s'adresser directement à l'élève, idéalement vous en disposez donc d'un par élève. Au travers des différents jeux et explications, il/elle pourra aisément entrer en introspection et travailler sur sa vision du genre et des métiers de l'informatique à son propre rythme. Le carnet a été pensé pour être suffisamment ludique et attirant auprès des jeunes adolescent-es.

Le fait de pouvoir ramener le carnet à la maison peut être un outil puissant pour lutter contre les stéréotypes et les discriminations à la maison.

5. Ressources

Vous pouvez trouver **le PDF complet du Carnet Mixité** dans le dossier partagé de la mallette pédagogique : <https://tinyurl.com/mallette-peda-INforMATIC>

Vous pouvez également en commander en contactant l'adresse suivante : contact@interface3namur.be



6. Exemples d'utilisation

- Dans la bibliothèque de l'établissement ou la salle d'études, à disposition des élèves.
- Distribution à tou-tes les élèves de l'école.
- A disposition du conseiller d'orientation.
- En salle d'étude durant les heures creuses.

Notes

(Les dossiers d'animations accessibles en ligne, avec le matériel à télécharger)

Photolangage – Les Métiers de l'Informatique

Faciliter l'exploration et la compréhension des métiers informatiques grâce aux images et au dialogue

1. Détails pratiques

Durée : 1h30 à 2h.

Nombre de participant-es conseillé : Convient aux petits et grands groupes comme pour des cas individuels. Maximum 25 participant-es.

Public cible : Personnes en choix d'orientation ou de réorientation à partir de 12 ans.

Matériel nécessaire :

- Le dossier pédagogique, afin de prendre pleinement en main l'animation
- Le contenu du dossier "A imprimer", imprimé
- Fiches métiers
- Accès à Internet

2. Contexte

Le photolangage "Les métiers de l'informatique" est une méthode interactive développée pour engager les jeunes dans la découverte des carrières informatiques. Sur base d'images, les jeunes sont invité-es à débattre et à discuter afin d'affiner leurs connaissances de ces métiers.

L'activité cible particulièrement les jeunes en phase d'orientation ou de réorientation professionnelle, en les aidant à explorer les métiers informatiques et à déconstruire les stéréotypes y afférents.

3. Objectifs

Objectif de connaissance : Sensibiliser les participant-es aux différents métiers informatiques et aux compétences requises.

Objectif de compétences : Aider les jeunes à réfléchir sur leurs propres perceptions et à se projeter dans les métiers de l'informatique.

Objectif de sensibilisation : Encourager une réflexion approfondie sur les stéréotypes de genre dans les métiers informatiques et promouvoir l'égalité des genres.

4. Méthodologie

Les participant-es commencent par sélectionner des photos représentant divers métiers informatiques. Invitez-les à deviner de quel métier il s'agit et comment il-elles se l'imaginent. Des discussions en petits groupes permettent ensuite d'explorer ces métiers, leurs compétences associées, et de construire une réflexion collective sur les perceptions et les stéréotypes.

L'activité intègre l'analyse de photos, la création de cartes métier et des discussions en groupe pour une meilleure compréhension des métiers présentés.

L'activité dispose de trois versions, une pour les petits groupes, une pour les grands groupes et une dernière pour pouvoir conseiller de manière individuelle.

5. Ressources

Toutes les ressources nécessaires à l'animation sont disponibles en ligne et téléchargeables à cette adresse :
<https://tinyurl.com/mallette-peda-INforMATIC>



6. Exemples d'utilisation

- Vous voulez élargir la vision d'un petit ou grand groupe sur les métiers de l'informatique.
- Vous désirez conseiller un-e jeune de manière individuelle sur les carrières dans l'informatique.
- Vous voulez commencer une journée dédiée à l'informatique en douceur.
- Vous voulez vous assurer que les élèves ont une vision réaliste des métiers de l'informatique avant d'aller dans quelque chose de plus compliqué.

Notes

Genre, tu joues

Une animation pour sensibiliser aux stéréotypes de genre dans l'univers des jeux-vidéo

1. Détails Pratiques

Durée : 1 à 2 heures.

Nombre de participant-es conseillé : 2 à 20

Public cible : Dès 12 ans.

Matériel nécessaire :

- Le support pédagogique, afin de prendre pleinement en main l'activité.
- 1 vidéoprojecteur
- Le diaporama prévu à cet effet

2. Contexte

Cette présentation ludique et interactive vise à sensibiliser aux représentations et stéréotypes de genre dans les jeux vidéo. Elle encourage la prise de conscience et la discussion critique sur la manière dont les genres sont représentés et perçus dans cet univers.

Le jeu-vidéo est en effet un monde plutôt hostile au genre féminin et où il y a encore beaucoup de harcèlement décomplexé. Or, à peu près la moitié des joueurs sont des joueuses. Et celles doivent parfois user de tactiques de dissimulation de leur genre pour pouvoir être acceptées par certaines communautés de gamers.

L'outil est composé de deux parties :

- **Support Pédagogique :** Comprend des fiches d'activité, des scénarios de jeu, des guides de discussion et des études de cas. Les activités sont conçues pour provoquer la réflexion et la discussion parmi les jeunes sur les rôles de genre dans les jeux vidéo.
- **Diaporama :** Offre des supports visuels et des présentations pour accompagner les activités et les discussions, illustrant concrètement les thèmes abordés.

3. Objectifs

Objectif de connaissance

Avoir conscience de la démocratisation des jeux-vidéo d'un point de vue du genre.

Objectif de compétences

Équiper les jeunes d'une compréhension critique des stéréotypes de genre dans les médias et les encourager à développer une approche plus inclusive dans leurs interactions avec les jeux vidéo.

Objectif de sensibilisation

Sensibiliser aux problématiques qu'engendre ces stéréotypes, notamment en ce qui concerne l'exclusion et le harcèlement en ligne.

4. Méthodologie

L'atelier utilise des méthodes de présentation interactives basées sur l'échange et la discussion entre et avec les participant-es. Par des exemples concrets, des statistiques vérifiables et un rythme adéquat, le support de projection permet à l'animateur-riche de présenter le sujet avec fluidité et respect des différentes sensibilités, sans oublier de faire participer pleinement les élèves.

Par l'analyse des problématiques de genre au sein du jeu-vidéo, "Genre, tu joues" permet une prise de conscience chez les jeunes en prenant le point de vue d'un média qu'ils affectionnent.

5. Ressources

Toutes les ressources nécessaires à l'animation sont disponibles en ligne et téléchargeables à cette adresse : <https://tinyurl.com/mallette-peda-INforMATIC>



6. Exemples d'utilisation

- Session de formation pour enseignant-e, animateur-riche...
- En prévention du harcèlement

Notes

Stéréo'TIC

Sensibiliser les jeunes aux carrières informatiques avec un focus sur l'équité de genre.

1. Détails pratiques

Durée : Environ 2 heures.

Nombre de participant-es conseillé : 6 à 30 participant-es, moyennant des adaptations.

Public cible : jeunes et moins jeunes

Matériel nécessaire :

- Un vidéoprojecteur
- Un ordinateur
- Un photolangage situationnel
- Un jeu de gommettes de couleur
- Diaporama mis à disposition dans le kit
- Le support pédagogique explicatif mis à disposition dans le kit

2. Contexte

Dans un secteur informatique en constante évolution et confronté à une pénurie de talents, Stéréo'TIC se positionne comme un outil pédagogique crucial pour sensibiliser les jeunes à l'importance de la diversité de genre. Cet atelier, s'inscrivant originellement dans le cadre plus large de « Genre-et-TIC », vise à équilibrer la représentation des genres dans les carrières informatiques.

Les élèves pourront comprendre de manière plus subtile des enjeux liés à la diversité et de l'importance de la conscientisation des problématiques liées au genre. Cette connaissance leur sera utile aussi bien pour leur propre développement que pour celui de la société dans son ensemble.

3. Objectifs

Objectif de connaissance : Comprendre les différences entre sexe et genre, reconnaître les stéréotypes et préjugés.

Objectif de compétences : Identifier et remettre en question les stéréotypes personnels pour favoriser l'inclusion.

Objectif de sensibilisation : Promouvoir une culture plus inclusive, notamment dans le secteur informatique.

4. Méthodologie

L'atelier utilise des méthodes de présentation interactives, avec des jeux et des débats pour stimuler la discussion et la réflexion. Il s'agit d'un échange dynamique entre les élèves et l'animateur qui pourra compter sur un support à projeter et des activités pour rythmer l'animation de façon progressive.

Il est important que les élèves se sentent libres de s'exprimer et que l'activité se passe dans un cadre bienveillant.

5. Ressources

Toutes les ressources nécessaires à l'animation sont disponibles en ligne et téléchargeables à cette adresse :
<https://tinyurl.com/mallette-peda-INforMATIC>

Le photolangage est à acheter, ou à construire soi-même via des images d'internet.



6. Exemples d'utilisation

- Vous voulez sensibiliser vos élèves sur la question des inégalités de genre sans entrer trop brusquement dans le sujet.
- Vous souhaitez commencer l'année sur de bonnes bases en diminuant la pression venue des stéréotypes de genre.
- Vous rencontrez des problématiques de nature sexiste dans votre classe ou établissement.

Notes

Escape Game

A la découverte des métiers informatiques

Exploration ludique des carrières dans le secteur informatique

1. Détails pratiques

Durée : 2 heures (1 heure de résolution, 1 heure de débriefing).

Nombre de participant-es conseillé : Peut se faire de façon individuelle ou en groupe, tout dépend du nombre de PC disponibles

Public cible : à partir de 15 ans.

Matériel nécessaire :

- Le dossier pédagogique, pour prendre pleinement en main l'activité.
- Ordinateurs avec un accès à Internet (1 PC pour maximum 2 joueur-euses)
- De quoi prendre note

2. Contexte

L'Escape Game "À la découverte des métiers de l'informatique" est une application web construite au travers de Genially. Les participant-es sont amené-es à résoudre différents types d'énigmes qui donnent chacune un aperçu de la réalité de métiers spécifiques en informatique.

L'objectif est de donner une vision pratique de ces métiers afin de pouvoir se projeter et s'imaginer en quoi cela consiste concrètement de travailler dans les domaines suivants :

- Gestion de projets
- Développement et programmation
- Systèmes et réseaux
- Analyse de données et Data

Les participant-es sont plongé-es dans une entreprise fictive "iBanana", qui reprend les codes des entreprises du numériques.



3. Objectifs

Objectif de connaissance

Découvrir les domaines principaux de l'informatique et les compétences qui y sont rattachées.

Objectif de compétences

Mise en pratique de résolution de problèmes et de gestion.

Objectif de sensibilisation

Sensibiliser les jeunes à l'importance de l'inclusion dans le secteur informatique et numérique.

4. Méthodologie

Dans ce jeu en ligne, les participant-es sont invité-es à mettre en pratique leurs compétences en résolvant des énigmes dans le but de découvrir des facettes très concrètes de certaines carrières en informatique.

Ils devront, entre autres, comprendre le fonctionnement d'un logigramme, remettre des câbles réseaux en état de marche, découvrir des méthodologies de gestion de projet...

L'activité peut se faire en groupe ou individuellement.

5. Ressources

Toutes les ressources nécessaires à l'animation sont disponibles en ligne et téléchargeables à cette adresse :
<https://www.interface3namur.be/orientation/escape-game-a-la-decouverte-des-metiers-informatiques/>



6. Exemples d'utilisation

- En tant que devoir ludique
- En classe, avec l'aide de l'enseignant-e pour débloquer là où ça coince.
- En recommandation pour découvrir les métiers de l'informatique les plus répandus.

Notes

Outil Genial.ly « Vers l'informatique »

Métiers, études et formations en Informatique en Wallonie et à Bruxelles

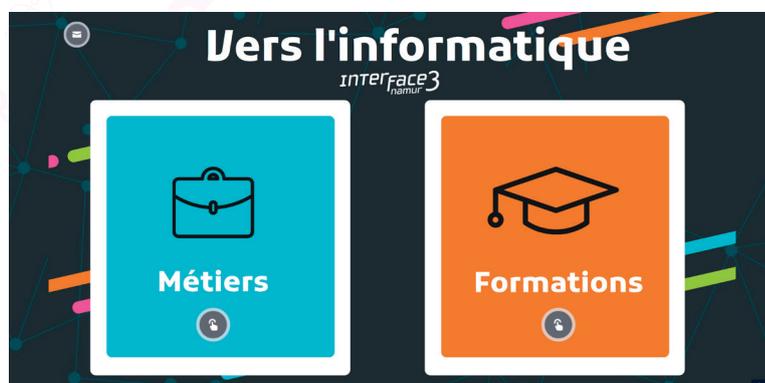
1. Détails Pratiques

Durée : /

Public cible : Elèves et personnes en situation de conseils d'orientation.

Matériel nécessaire :

- Un ordinateur ou une tablette.
- Le lien vers le Genially (voir section Ressources)



2. Contexte

Cet outil web interactif, construit avec Genial.ly, est conçu pour guider les personnes, et les professionnel·les qui les accompagnent, dans une orientation ou réorientation dans le domaine de l'informatique. Il vise à fournir une vue d'ensemble des carrières et des formations disponibles en informatique dans la Fédération Wallonie-Bruxelles.

3. Objectifs

Objectif de connaissance

Connaître les possibilités de formation accessibles pour l'élève.

Objectifs de compétences

Pouvoir s'adapter aux réalités du monde du travail et aux possibilités de formation existantes.

Objectifs de sensibilisation

Sensibiliser à la diversité des rôles dans l'informatique et aux possibilités existantes en Wallonie et à Bruxelles.

4. Méthodologie

En arrivant sur le Genial.ly, vous avez le choix entre découvrir des métiers de l'informatique ou en apprendre sur les formations existantes.

Partie Métiers : Présente un éventail de fiches métiers détaillées réparties en familles. Chaque fiche offre des informations sur les compétences requises, les responsabilités, les perspectives de carrière et donne des exemples concrets de postes dans le domaine.

Cette section vise à donner une compréhension approfondie des divers rôles et spécialisations dans le secteur informatique, depuis le développement logiciel jusqu'à la gestion de systèmes d'information.

Partie Formations : Constituée d'une carte interactive répertoriant les formations et cursus disponibles dans l'informatique, en Fédération Wallonie-Bruxelles. Les utilisateur-rices peuvent explorer différentes options éducatives, y compris les cours universitaires, les programmes de formation professionnelle, et les certifications spécialisées.

Cette section est conçue pour aider les utilisateur-rices à identifier les parcours de formation adaptés à leurs intérêts et objectifs professionnels dans l'informatique.

5. Ressources

Vous pourrez trouver l'outil à l'adresse suivante :
<https://view.genial.ly/65672a04ab5e870014fbdc8c>



6. Exemples d'Utilisation

- Un-e élève veut découvrir les cursus existants en informatique.
- Former les membres de l'établissement aux possibilités de formation qui existent dans leur région afin qu'ils puissent conseiller leurs élèves.
- Besoin de répondre à une question sur une orientation spécifique dans le domaine informatique.

Notes

Ressources supplémentaires

Grille d'auto-évaluation de la sensibilité au genre

Cet outil vise à fournir des repères pour évaluer votre positionnement vis-à-vis d'une pédagogie favorisant l'égalité entre les filles et les garçons, ainsi que sur toutes les autres questions abordées dans la mallette "IN.forM@TIC". Nous vous encourageons à explorer cette grille avant d'utiliser les différentes ressources en classe.

Avec cette auto-évaluation, vous pouvez stimuler une réflexion personnelle et obtenir une vue d'ensemble de la complexité des questions sous-jacentes aux activités. C'est aussi l'occasion de se rappeler les aspects implicites de l'enseignement, animation ou formation, souvent appelés le programme «caché». Nous transmettons non seulement ce que nous sommes conscient-es d'enseigner explicitement, mais aussi des idées et des normes qui sont transmises de manière implicite. Par exemple, on peut apprendre que les garçons occupent plus d'espace dans la cour de récréation et reçoivent plus d'attention en classe, ce qui renforce l'idée d'un rôle dominant pour les hommes dans la société. De même, l'absence de représentation des femmes dans les programmes scolaires peut transmettre le message que les femmes sont moins importantes ou talentueuses.

La grille couvre différents aspects clés tels que le matériel pédagogique, les interactions en classe, la sensibilisation aux problématiques de genre, les attitudes et comportements, la réactivité aux situations de discrimination, l'évaluation et le feedback.

Vous êtes libre d'écrire vos réponses ou non dans cette grille. La réflexion peut se faire mentalement, mais passer par l'écrit permet une réflexion plus profonde.

Cette grille est conçue pour être le canevas d'une réflexion continue et évolutive sur vos expériences avec les outils et de quelles manières ces expériences ont changé vos points de vue au sujet d'une pédagogie qui tient compte de l'égalité entre les femmes et les hommes, ainsi que de toutes les autres questions abordées. Nous encourageons son utilisation régulière pour faire le point, dans le but d'enrichir l'expérience éducative de tou-tes les élèves, indépendamment de leur genre.

Vous pouvez également trouver cette grille en version à imprimer ou en version «feuille de calcul» avec l'ensemble des ressources de la mallette "IN.forM@TIC" à l'adresse suivante :
<https://tinyurl.com/mallette-peda-INforMATIC>



	Note de 1 à 5	Commentaires	Exemple observé
Matériel pédagogique inclusif et varié			
Diversité des personnes dans les exemples, les rôles et situations			
Utilisation d'un langage inclusif			
Pratiques pédagogiques qui soutiennent le développement individuel des élèves			
Vigilance quant à l'équilibre dans la participation des élèves et des rôles pris			
Interactions en classe dans un climat d'écoute et de bienveillance			
Sensibilisation aux problématiques de genre			
Intégration de discussions sur l'égalité des genres			
Utilisation d'exemples et d'études de cas sensibles au genre			
Soutien des comportements pour favoriser l'égalité filles-garçons			
A l'écoute des suggestions pour favoriser l'égalité filles-garçons			
Prise de conscience et questionnement de ses propres biais			

Capacité à identifier et à réagir aux stéréotypes sexistes			
Capacité à identifier et à réagir aux situations de discrimination			
Actions prises en cas de discrimination observée			
Impartialité dans l'évaluation et le feedback aux élèves			
Réflexion personnelle			
Que fais-je bien ?			
Quels sont mes défis personnels en matière de sensibilité au genre ?			
Que puis-je faire pour améliorer mes pratiques ?			
Ai-je les mêmes attentes envers les filles qu'envers les garçons ?			
Est-ce que je permets à chacun-e d'explorer leurs centres d'intérêt sans tenir compte des stéréotypes ?			
Est-ce que j'évite d'assigner certaines tâches spécifiques aux filles et aux garçons ?			
Plan d'action			
Mesures à prendre pour améliorer la sensibilité au genre			
Ressources et formations envisagées pour développer ma pratique professionnelle			

Notes

Grille d'auto-évaluation pour les jeunes

Cette grille d'auto-évaluation est conçue pour aider vos élèves à explorer et à réfléchir sur leur compréhension des concepts de genre et de sexe, ainsi que sur leurs attitudes et comportements vis-à-vis de ces sujets. Elle vise à encourager une prise de conscience personnelle et une compréhension plus profonde des nuances entre le sexe biologique et l'identité de genre, ainsi que de l'impact des stéréotypes et des normes sociales sur ces perceptions.

L'utilisation de cette grille peut servir de point de départ pour des discussions enrichissantes et des activités éducatives autour de la diversité, de l'inclusion et du respect des différences. Elle est un outil précieux pour favoriser un environnement scolaire plus ouvert et compréhensif, où chaque élève se sent valorisé et compris.

Nous vous encourageons à utiliser cette grille comme un moyen d'engager vos groupes dans un processus d'auto-évaluation et de réflexion personnelle. Les réponses recueillies peuvent également vous fournir des retours précieux sur la dynamique de votre classe et vous aider à identifier les domaines dans lesquels des discussions supplémentaires ou des activités pédagogiques pourraient être bénéfiques.



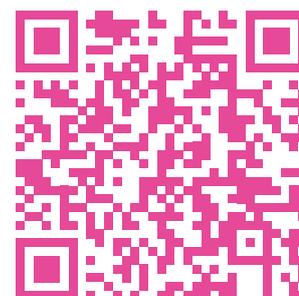
Vous pouvez également trouver cette grille en version à imprimer ou en version «feuille de calcul» avec l'ensemble des ressources de la mallette "IN.forM@TIC" à l'adresse suivante : <https://tinyurl.com/mallette-peda-INforMATIC>

	Échelle de notation (1-5)	Réponses / Réflexions
1. Compréhension des notions de sexe et de genre		
Je comprends la différence entre le sexe (caractéristiques biologiques) et le genre (rôles sociaux).	Pas du tout (1) ... Très bien (5)	
Je sais que les expressions de genre peuvent varier indépendamment du sexe biologique.	Pas du tout (1) ... Très bien (5)	
2. Attitudes et perceptions		
Je crois que tous les individus, quel que soit leur genre, méritent le même respect et les mêmes opportunités.	Pas du tout d'accord (1),..., Tout à fait d'accord (5)	
Je perçois les stéréotypes de genre comme limitatifs pour les individus.	Pas du tout (1) ... Très bien (5)	
3. Comportements et actions		
Je traite mes camarades équitablement, indépendamment de leur sexe ou de leur expression de genre.	Jamais (1) ... Toujours (5)	
Je m'oppose activement aux blagues ou commentaires sexistes.	Jamais (1) ... Toujours (5)	
4. Scénarios de réflexion		
Comment réagirais-je face à un-e camarade moqué-e pour son expression de genre non conventionnelle ?		
Que ferais-je si j'entendais des remarques basées sur des stéréotypes de sexe ?		
5. Expériences et observations		
J'ai remarqué comment le sexe et le genre influencent le traitement des individus à l'école.	Jamais (1) ... Toujours (5)	
Je suis conscient-e des différences dans les opportunités offertes en fonction du sexe et du genre.	Jamais (1) ... Toujours (5)	
6. Réflexion personnelle		
Quelles actions puis-je entreprendre pour promouvoir l'égalité et la compréhension du genre et du sexe dans mon environnement ?		

Ressources pour aller plus loin

Ces ressources supplémentaires ont été soigneusement compilées pour fournir une variété d'outils et de supports visant à faciliter la discussion et l'éducation sur les questions de genre. Elle comprend des ateliers interactifs, des vidéos éducatives, des sites web informatifs, ainsi que des témoignages et interviews enrichissants. Chaque ressource a été sélectionnée pour son potentiel à engager les jeunes dans une réflexion approfondie sur le genre, ses implications sociales et ses diverses expressions.

Pour faciliter l'accès et la mise à jour, cette liste est également disponible via **un Padlet** :
https://padlet.com/IF3N/Mallette_peda_INforMATIC_ressources



Outils aidant à l'intégration du numérique

La première section est une sélection d'outils numériques faite pour faciliter l'intégration de pratiques numériques.

La Digitale

Collection d'outils simples et faciles à utiliser axés sur l'éducation. Les outils vont de la génération de QR codes aux écrans pour donner cours en distanciel. La Digitale a la particularité d'être gratuite et de ne collecter aucune donnée. Il s'agit d'une initiative bénévole subsidiée par les donations.

Kahoot!

Plateforme de quiz interactifs qui permet de créer des jeux d'apprentissage dynamiques, engageant les étudiants dans des activités ludiques et éducatives. Son approche favorise la participation en classe et aide à consolider les connaissances de manière amusante et interactive.

Genial.ly

Création de présentations interactives, questionnaires, jeux... Facile à prendre en main et déjà très utilisé dans l'éducation, il dispose de nombreuses activités déjà créées. De nombreuses extensions sont disponibles également pour élargir les possibilités de cette plateforme.

Canva

Création de visuels plus faciles à prendre en main que la plupart des logiciels de retouches d'images. Il propose toute une sélection d'images et de ressources déjà existantes dont certaines sont payantes. Version pro accessible gratuitement sous conditions.

Wooclap

Outil pédagogique interactif conçu pour dynamiser les cours et augmenter la participation des élèves. Il permet aux enseignants de créer des activités variées comme des quiz et des sondages, facilitant ainsi l'engagement en temps réel. Compatible avec différents modes d'enseignement (présentiel, à distance, hybride), Wooclap offre une analyse approfondie des performances des élèves et s'intègre facilement aux plateformes d'apprentissage en ligne.

Mural

Outil collaboratif qui permet la création de tableaux blancs. Il facilite l'engagement des étudiant-es dans un environnement d'apprentissage visuel, tant en présentiel qu'à distance, et offre des fonctionnalités pour organiser les idées et intégrer des feedbacks en temps réel.

Padlet

Offre un espace numérique pour afficher du contenu multimédia, orchestrer des débats en classe et présenter des travaux d'étudiant-es, facilitant ainsi l'engagement et la créativité dans l'apprentissage.

Ateliers

Girls Day, Boys Day : Un atelier visant à remettre en question les stéréotypes de genre dans les choix de carrière. Développé par le ministère de l'Égalité des Chances de la Fédération Wallonie-Bruxelles, cet atelier est prévu pour s'inclure dans des moments précis du curriculum des élèves de premier cycle de l'enseignement secondaire. Il n'est pas spécialement axé sur les STEM. En province de Namur, il existe également une initiative appelée « Métiers en tout genre ! » qui permet de demander de l'aide auprès d'ASBL pour donner les ateliers.

http://www.gdbd.be/index.php?elD=tx_nawsecuredl&u=0&g=0&hash=5c77f7379d0c6aa0ad615671bccfa15f228bf163&file=fileadmin/sites/bdgd/upload/bdgd_super_editor/bdgd_editor/documents/GDBD_Final_24.pdf

Jeu de rôle/atelier "La planète Fého - Le retour de la quête magique du 8è âge" : Un jeu qui nous plonge dans un univers médiéval fantastique pour explorer le sujet des inégalités de genre. Permet d'être proposé à de larges groupes, de 15 à 40 personnes.

<https://docplayer.fr/20176093-La-planete-feho-le-retour-de-la-quete-magique-du-8-e-age.html> (Pas le lien officiel mais site originel ne l'a plus)

Jeu de plateau à découper « Le combat de la licorne » : Un jeu axé sur l'inclusion LGBTQIA+ et basé sur le principe des « Petits chevaux ». Conseillé pour les plus grands, de 15 à 25 ans.

<https://www.ritimo.org/Le-combat-de-la-licorne>

Le jeu de la bobine : Une activité pédagogique pour discuter de l'intersectionnalité et des inégalités au travers du parcours d'une petite culotte, de sa fabrication jusqu'à son achat final. Les concepts exposés sont ceux des dominations patriarcales, capitalistes et raciales. Plus adapté aux cours de morale ou religion.

<https://www.cncd.be/Le-jeu-de-la-bobine>

Timeline des droits des femmes : Un outil ludique et simple pour en apprendre plus sur l'histoire des droits des femmes. Les participant-es doivent correctement replacé-es le gain de ces droits et les idées reçues autour des femmes sur une frise chronologique. A partir de 12 ans.

<https://www.ritimo.org/Timeline-droits-des-femmes> (Jeu)

Injuste prix des inégalités Femmes-Hommes : Ressource pour favoriser les questionnements des représentations, l'acquisition de connaissances sur les inégalités entre femmes et hommes dans les différentes sphères de la vie (privée, publique, culturelle, politique, professionnelle...) et l'émergence et/ou l'identification de pistes d'actions et d'alternatives solidaires.

<https://www.ritimo.org/Injuste-prix-des-inegalites-Femmes-Hommes>

Vidéos

- **Et tout le monde s'en fou #72 - Le genre :**
Vidéo expliquant les concepts de base concernant le genre
https://www.youtube.com/watch?v=_AjgWaWz7dU (6'16")
- **PsykoCouac - La construction du genre - Psykonnaissance #25.1 :**
Ressource de psychologie, à préférer pour les éducateur-rices.
<https://www.youtube.com/watch?v=Qv7AWC-2qow> (23'39", vulgarité mais précis et "jeune")
- **PsykoCouac - La construction du genre - Psykonnaissance #25.2 :**
Ressource de psychologie, à préférer pour les éducateurs-rices.
<https://www.youtube.com/watch?v=Qv7AWC-2qow> (29'09", partie 2)
- **Anthropologie[s]. - Sociologie du genre -**
Permet de mieux comprendre l'approche sociologique du genre.
<https://www.youtube.com/watch?v=8GRSK4iOHNE> (6'14")
- **Centre Hubertine Auclert - "C'est quoi le genre ?" -**
Bonne première vidéo d'introduction sur le sujet du genre.
<https://www.youtube.com/watch?v=xtbDynD7DE8> (3'52")
- **Matilda Education - Les femmes en informatique -**
Remise en perspective de la place des femmes dans l'informatique au travers de l'évolution des mœurs dans l'Histoire de ce domaine.
<https://player.vimeo.com/video/882066561> (6'40")
- **Matilda Education - Rose ou bleu ? -**
Remise en question des stéréotypes de genre au travers de l'exemple des couleurs dans l'Histoire.
<https://player.vimeo.com/video/152944858> (2'39")
- **Matilda Education - Ensemble contre le cybersexisme -** Courte animation sous forme de témoignage d'une jeune subissant du cybersexisme et du cyberharcèlement.
<https://player.vimeo.com/video/197485511> (2'45")
- **Matilda Education - Les algorithmes sont-ils neutres ? -**
Remise en question de la neutralité des algorithmes et de l'intelligence artificielle, mettant en avant l'importance de la diversité dans les secteurs technologiques.
<https://player.vimeo.com/video/880876129> (5'55")
- **Matilda Education - Les jeux-vidéos ? -**
Analyse quantitative et qualitative de la représentation des femmes dans les jeux vidéo.
<https://player.vimeo.com/video/176562646> (10'51")
- **Data Gueule - Inégalité des sexes : « Liberté, Égalité, Adelphtité » - #DATAGUEULE 71 -**
Analyse de la situation française concernant l'égalité des sexes.
<https://www.youtube.com/watch?v=eAQAN2assMw> (12'28")
- **Kodo Wallonie - Les femmes et l'informatique -**
Vidéo sur l'évolution de la place des femmes dans le secteur informatique.
<https://www.youtube.com/watch?v=Y3td1TI92XM> (20'03")
- **Numerama - Pourquoi les femmes ont-elles disparu de la tech ? -**
Vidéo sur l'évolution de la place des femmes dans l'informatique dans l'histoire récente.
<https://www.youtube.com/watch?v=7YThkYuRUX4> (5'49")
- **Médiapart - La théorie (critique) du genre existe -** Interview autour d'un livre coécrit par un ensemble d'experts académiques.
<https://www.youtube.com/watch?v=jJG6ociFauQ> (39'32")

Sites Web

Matilda.education : Plateforme pédagogique axée sur l'égalité des sexes, offrant plus de 80 vidéos accompagnées de ressources éducatives. Elle couvre divers sujets et niveaux scolaires, allant de l'élémentaire au supérieur, dans de multiples disciplines. La plateforme inclut un espace collaboratif avec forum, contributions de jeunes, initiatives scolaires, et organise un concours vidéo annuel sur le sexisme. <https://matilda.education/>

Canope : Outils égalité filles-garçons - Sélection d'outils et de ressources pédagogiques destinés à promouvoir l'égalité des genres et à lutter contre les stéréotypes de genre dans le milieu éducatif. Ces ressources sont conçues pour les éducateur-rices et incluent des activités et des conseils pour favoriser un environnement d'apprentissage plus inclusif et équitable. <https://valeurs-de-la-republique.reseau-canope.fr/theme/outils-egalite-filles-garcons/selection>

Le monde selon les femmes – Nos outils pédagogiques - Ensemble d'outils pédagogique dans le but de sensibiliser à l'égalité de genre. Propose, en plus des ressources gratuites, des jeux préfabriqués à commander pour conscientiser sur la question. <https://www.mondefemmes.org/product-category/outils-pedagogiques/>

Musea (Expositions virtuelles sur différents aspects du féminisme, sous forme de suites d'articles) - Le site Musea, édité par l'Université d'Angers depuis 2004, propose des expositions virtuelles sur l'histoire des femmes et du genre. En tant qu'outil éducatif, culturel et citoyen, il vise à déconstruire les représentations stéréotypées du masculin et du féminin. Le site offre une variété de ressources, telles que des images, textes, sons et vidéos, pour soutenir une réflexion transdisciplinaire. <https://musea.univ-angers.fr/bienvenue>

Cité des sciences et de l'industrie – Des outils pour l'égalité filles-garçons - Ressources pour déconstruire les stéréotypes de genre et promouvoir l'égalité, en particulier dans les domaines scientifiques et technologiques : activités pour les classes, débats, vidéos sur des femmes scientifiques, et des documents. Ces ressources visent à encourager les vocations scientifiques parmi les jeunes, notamment les filles, et à enrichir l'éducation scientifique avec une perspective d'égalité des sexes. <https://www.cite-sciences.fr/fr/vous-etes/enseignants/ressources-en-ligne/des-outils-pour-legalite-filles-garcons/>

Documents

Les Chiroux, centre culturel de Liège – Carnet de ressources bibliographiques axé sur le genre
Ensemble de ressources bibliographiques destinées aux membres du personnel éducatif qui souhaitent développer la thématique du genre auprès de jeunes de 3 à 25 ans. <https://www.chiroux.be/wp-content/uploads/2020/06/carnet-ressource-GENRE.pdf>

Boîte à outils éducative pour lutter contre les stéréotypes sexistes dans l'enseignement secondaire - Publication de l'Union Européenne

Cette boîte à outils a été conçue pour les enseignant-es du secondaire et les élèves (14- 15 ans). Elle a pour but d'aider les enseignant-es à organiser des discussions en classe pour lutter efficacement contre les stéréotypes sexistes, en prenant comme exemple le secteur du transport. <https://op.europa.eu/fr/publication-detail/-/publication/6b595f96-3087-11ec-bd8e-01aa75ed71a1>

Et toi, t'es casé-e ?

Une campagne pour sensibiliser les jeunes aux stéréotypes homophobes et transphobes.

<https://www.ettoitescase.be/>

Livres

Encyclopédie critique du genre, sous la direction de Juliette Rennes, 2016

« Désir(s) », « Mondialisation », « Nudité », « Race », « Voix »... Les soixante-six textes thématiques de cette encyclopédie explorent les reconfigurations en cours des études de genre. Structurée sous forme d'encyclopédie, elle rassemble des contributions d'éminents spécialistes et chercheurs dans les domaines des études de genre, de la sociologie, de la psychologie, de l'histoire, et d'autres disciplines.

Les psychologies du genre, regards croisés sur le développement, l'éducation, la santé mentale et la société, Vincent Yzerbyt, Isabelle Roskam, Annalisa Casini, 2021.

Plusieurs spécialistes examinent divers facteurs qui concourent à la construction des genres au niveau des individus, se penchent sur le fonctionnement psychologique des femmes et des hommes, et étudient la question du genre aux niveaux intergroupes, positionnels et idéologiques. Est ainsi proposée une synthèse complète et rigoureuse permettant d'alimenter la réflexion sur ce débat et de faire progresser l'égalité de genre.

Les oubliées du numérique, Isabelle Collet

Un livre essentiel pour comprendre pourquoi le numérique est massivement dominé par les hommes et quelles sont les solutions à mettre en place pour l'inclusion des femmes dans ce secteur, un enjeu crucial aujourd'hui.

Témoignages

BD « Les décodeuses du numériques » - Témoignages de femmes travaillant dans l'informatique sous format bande-dessinée. Disponible gratuitement en virtuel et commandable en version imprimée.

<https://www.ins2i.cnrs.fr/fr/les-decodeuses-du-numerique> (STEM, cliquer sur « bande dessinée »)

Vidéo sur la vie de Margaret Hamilton avec extraits d'interventions -

<https://www.youtube.com/watch?v=TnrSGWstTa8> (2'31")

Vidéo sur la vie de Katherine Johnson - Calculatrice humaine sur le projet Apollo

<https://www.youtube.com/watch?v=temqt7WQfeo> (10'30")

Coming out transgenre de Philosophy Tube, vulgarisatrice anglaise - Idéal en cours d'anglais ou s'il y a des incidents autour de la transidentité dans l'établissement.

<https://www.youtube.com/watch?v=AITRzvmOXtg>

Films

Les figures de l'ombre (Hidden Figures) - (127') Film retraçant le parcours de femmes afro-américaines travaillant pour le projet Apollo en tant que "calculatrice humaine".

https://www.allocine.fr/video/player_gen_cmedia=19566596&cfilm=219070.html

Radioactive (110') Retrace l'histoire de Marie-Curie et de son parcours scientifique compliqué dans une époque encore plus sexiste que la nôtre.

https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=254043.html

L'informatique, et si c'était leur genre ?

Afin de promouvoir la diversité et de construire un monde inclusif avec les technologies, il est essentiel d'insuffler à chaque jeune, et moins jeune, le désir d'explorer ses potentialités et de s'orienter vers les domaines d'avenir des métiers STEM. Pour que cela devienne réalité, les barrières de genre et les stéréotypes restrictifs doivent être levés.

Vous trouverez dans ce dossier pédagogique de la mallette "IN.forM@TIC - Genre et métiers informatiques", des ressources, des outils et des conseils d'utilisation, pour aider les jeunes à :

- Explorer les possibilités professionnelles dans le domaine des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC)
- Découvrir de nouveaux métiers, sans discrimination de genre
- Remettre en question des stéréotypes, notamment de genre, et croyances qui influencent les choix d'orientation

INTERface3
namur

Se connecter pour plus d'égalité

La mallette "IN.forM@TIC - Genre et métiers informatiques" a été conçue par l'asbl Interface3.Namur et imprimée avec le soutien de la Wallonie, dans le cadre du projet STEAMagine.

 **STEAMagine**

Le projet STEAMagine 2023-2024 est coordonné par TechnofuturTIC au travers de l'Edulab, en partenariat avec Kodo Wallonie, le Service d'Ingénierie Pédagogique et du Numérique éducatif de l'UMons, Interface3.Namur et For'J. Il vise à promouvoir et à sensibiliser aux métiers STEAM en formant et accompagnant des enseignant-es et des animateur-rices Jeunesse aux enjeux professionnels du numérique.

Avec le soutien de
la

