

ET SI VOUS CONSTRUISIEZ

PARALLAXE

2050

LE FUTUR?

UN ESCAPE-GAME PÉDAGOGIQUE MOBILE
AUTOUR DES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE



RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE

Liberté
Égalité
Fraternité

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

ACADÉMIE DE
GRENOBLE

Lycée Algoud Laffemas
Valence - Académie de Grenoble



CAMPUS
DES MÉTIERS
ET DES
QUALIFICATIONS
Informatique et électronique
de demain
Auvergne-Rhône-Alpes



FEMMES
NUMÉRIQUE
POURQUOI SE PRIVER DE 50% DES TALENTS ?

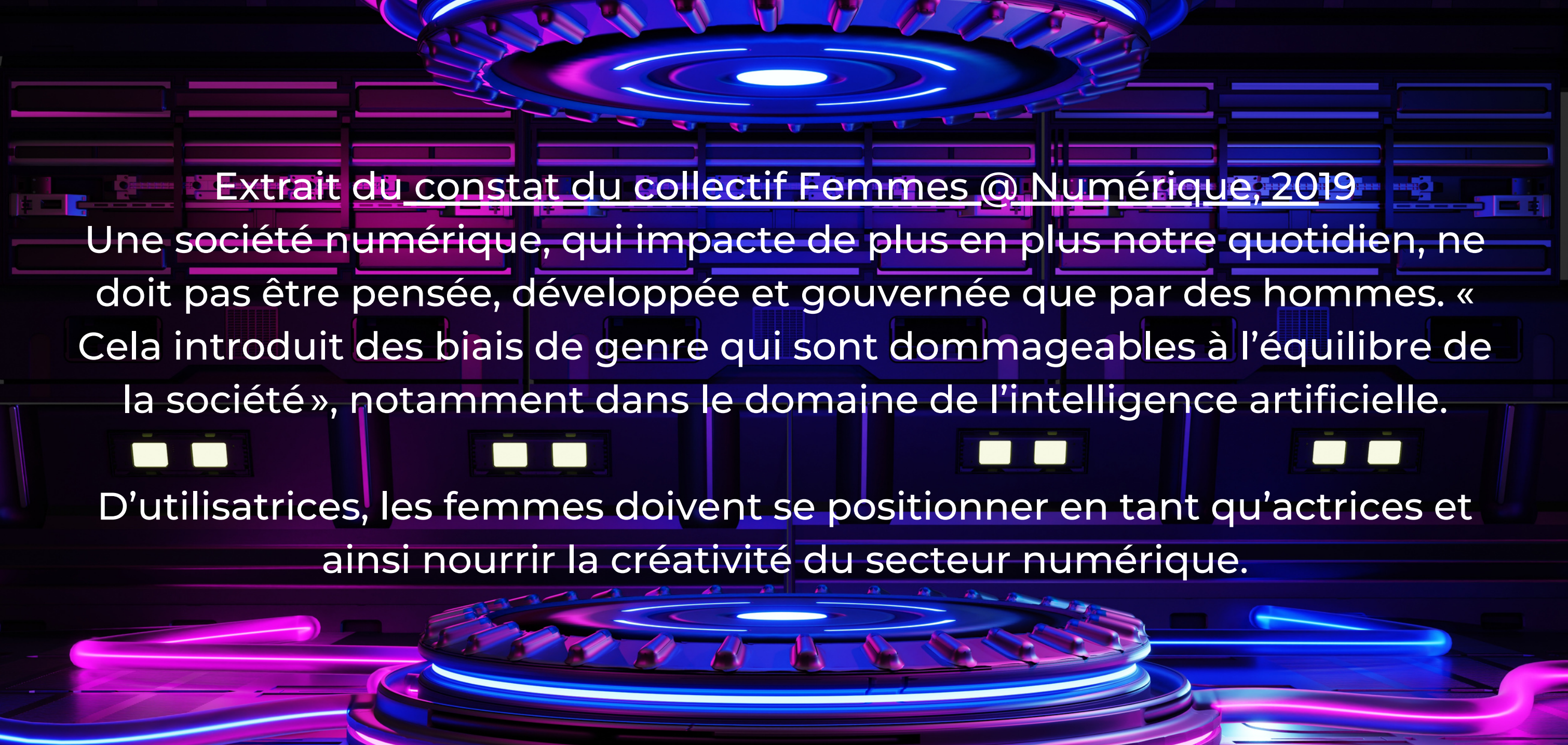
La Région
Auvergne-Rhône-Alpes



life.augmented



onisep



Extrait du constat du collectif Femmes @ Numérique, 2019

Une société numérique, qui impacte de plus en plus notre quotidien, ne doit pas être pensée, développée et gouvernée que par des hommes. « Cela introduit des biais de genre qui sont dommageables à l'équilibre de la société », notamment dans le domaine de l'intelligence artificielle.

D'utilisatrices, les femmes doivent se positionner en tant qu'actrices et ainsi nourrir la créativité du secteur numérique.

ET SI VOUS CONSTRUISIEZ

PARALLAXE

2050

LE FUTUR?

OBJECTIF SPÉCIFIQUE 1

OBJECTIF SPÉCIFIQUE 1
PERMETTRE À TOUS LES
JEUNES DE DÉPASSER LES
FREINS QUI EMPÊCHENT
L'ORIENTATION VERS LES
MÉTIER DU NUMÉRIQUE.

OBJECTIF SPÉCIFIQUE 2

PERMETTRE À TOUS LES
JEUNES DE DÉPASSER LES
FREINS QUI EMPÊCHENT
L'ORIENTATION VERS LES
MÉTIER DU NUMÉRIQUE.

OBJECTIF SPÉCIFIQUE 3

MONTRER AUX JEUNES
FILLES -ET À L'ENSAMBLE
DES JEUNES- COMMENT
S'ORIENTER DANS LES
FILIÈRES NUMÉRIQUES.

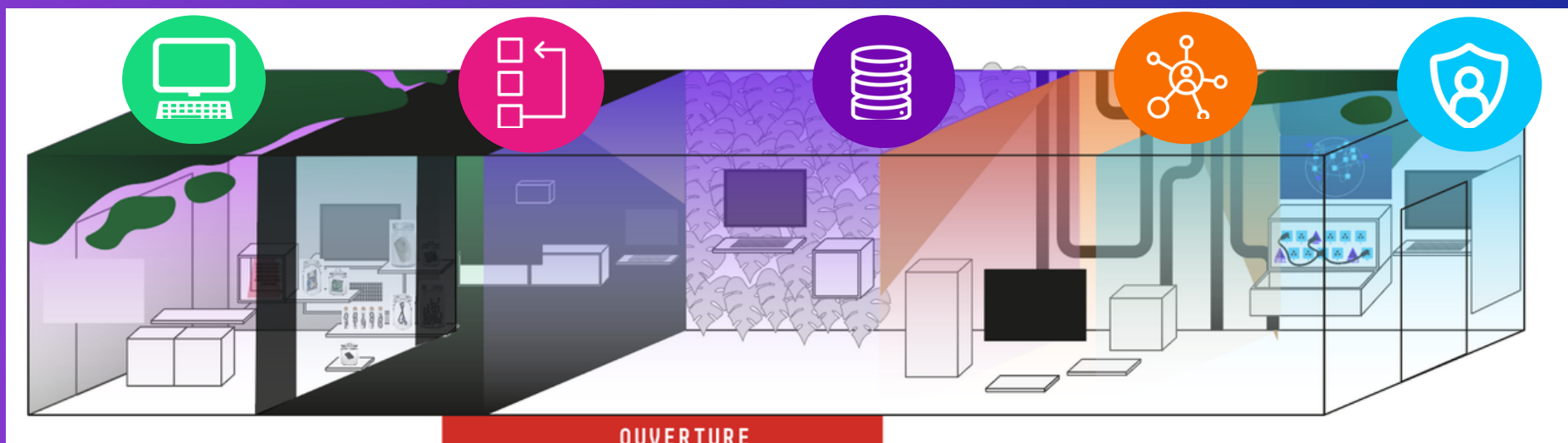
CODE ET
PROGRAMMATION*

HARDWARE*

BASE DE DONNÉES
ET DATA*

COM
DIGITALE*

ADMIN
RÉSEAU*



OUVERTURE

OBJECTIF GÉNÉRAL: DONNER ENVIE AUX JEUNES FILLES DE
S'ORIENTER DANS LES FILIÈRES NUMÉRIQUES ET LEUR
MONTRER COMMENT LE FAIRE

PUBLIC CIBLE

ÉLÈVES DE COLLÈGE (4ÈME-3ÈME)
ÉLÈVES DE LYCÉE (2ND)

COUT DU PROJET

116 150€

MISE EN SERVICE

DERNIER TRIMESTRE 2020

INDICATEURS

5 000 ÉLÈVES SUR LA TRANCHE
D'ÂGE 14-18 ANS
FORMATION DE 130 ANIMATEURS
(ENSEIGNANT, AED,
DOCUMENTALISE, MÉDIATEUR...)

PROJET 2023

ETUDE DES INDICATEURS
DÈV DE LA PARTIE ORIENTATION
AUTONOMIE ÉNERGÉTIQUE
DÈV LE CÔTÉ DUPLICABLE



OBJECTIFS DU PROJET

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

OBJECTIF GÉNÉRAL: DONNER ENVIE AUX JEUNES FILLES DE S'ORIENTER DANS LES FILIÈRES NUMÉRIQUES ET LEUR MONTRER COMMENT LE FAIRE
PUBLIC CIBLE : ÉLÈVES DE COLLÈGE (4ÈME-3ÈME) - ÉLÈVES DE LYCÉE (2ND)

OBJECTIF SPÉCIFIQUE 1

Permettre à tous les jeunes de dépasser les freins qui empêchent l'orientation vers les métiers du numérique.

1. Faire la preuve que la mixité d'une équipe est une richesse et que les filles ont un rôle à jouer dans le secteur numérique.

2. Montrer aux jeunes que le numérique encourage d'autres modèles d'organisations et nouvelles formes de collaboration plus horizontales.

3. Être un booster de confiance sur les capacités et les compétences de chacune des participantes.

OBJECTIF SPÉCIFIQUE 2

Faire découvrir, de manière ludique et active, les compétences associées aux principaux métiers du numérique

1. Impliquer les participants·es dans la manipulation et l'expérimentation des compétences numériques visées.

2. Impliquer les participants·es dans un jeu de rôle incarnant des professionnelles modèles du numérique.

3. Créer des challenges permettant d'avoir recours à des compétences développées dans le cadre de leurs loisirs.

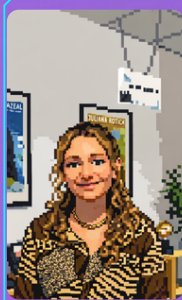
OBJECTIF SPÉCIFIQUE 3

Montrer aux jeunes filles -et à l'ensemble des jeunes- comment s'orienter dans les filières numériques.

1. Se représenter les possibilités d'orientation vers la diversité des métiers du secteur numérique.

2. Prendre conscience que la transformation numérique des métiers rend incontournable le développement, des compétences numériques.

3. Permettre aux jeunes de découvrir les carrières possibles avec numérique plus responsable et plus durable.



SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

L'ESCAPE GAME PÉDAGOGIQUE. QU'EST-CE QUE C'EST ?

DÉFINITION : JEU D'AVENTURE À PLUSIEURS JOUEUR-EUSES, LE PRINCIPE ÉTANT DE SORTIR D'UNE SALLE EN RÉSOUVANT DES ÉNIGMES DANS UN TEMPS DONNÉ.

C'EST UN JEU

L'aspect ludique est très important.
à l'intérieur du jeu, les participant-es doivent avoir le sentiment de jouer.

C'EST COLLABORATIF

L'escape game se joue toujours en équipe. La mise en commun des idées, la réflexion collaborative et la répartition des tâches sont indispensables. Soit tout le monde gagne, soit tout le monde perd.

C'EST UN JEU DE RÉSOUVANT DE PROBLÈMES

Il faudra décoder, associer, combiner, manipuler...avec des indices...pour avancer étape par étape jusqu'à la sortie.

C'EST IMMERSIF

L'équipe de joueurs se retrouve immergée dans une histoire. Les joueurs-euses doivent avoir le sentiment d'être les personnages de l'aventure qu'ils vivent.

DANS UN CADRE DÉFINI

Le jeu se déroule dans un espace fermé (réel ou virtuel) et dans un temps limité.

SUPERVISÉ PAR UN-E MONTRE-SSÉ DU JEU

Il-elle guide les joueur-euses et peut éventuellement donner des indications pour débloquer une situation.

Chaque fois que l'on utilise le jeu comme méthode pédagogique, il faut ramener le jeu aux savoirs, méthodes et comportements qu'il a permis d'illustrer. Avec l'escape game, ce retour sur l'expérience est indispensable.

Après le jeu, il faut réaliser un débriefing pour recueillir les impressions des joueur-euses, analyser les difficultés rencontrées, discuter des méthodes les plus efficaces pour arriver au bout de l'escape game et surtout revenir sur les notions abordées. C'est l'occasion d'explicitier l'objectif pédagogique initial en mettant en avant les savoirs et les compétences qui permettent de résoudre le jeu.

Comme l'escape game repose sur la collaboration des participant-es, aucun d'entre eux-elles n'a fait le tour de toutes les énigmes. Le débriefing permet de faire le tour de ces éléments afin que tous profitent de l'expérience de chacun.

Le scénario ? Plonger les élèves dans un monde futuriste, une société égalitaire construite autour d'un Internet développé sur un modèle écologique et inclusif qui est mis en danger et leur proposer de travailler dans une organisation intergouvernementale pour sauver ce nouvel internet.

Les élèves incarneront ainsi les héros et héroïnes de ce futur qu'elles/ils pourront questionner une fois qu'elles/ils auront réussi à contrer les détracteurs, en développant des compétences numériques et collaboratives pour réussir les épreuves.

L'escape game doit permettre de découvrir la réalité des compétences numériques et les possibilités d'orientation dans les filières au-delà des représentations, et favoriser le passage à l'action grâce à l'observation, la recherche d'indices, la rencontre de personnages "réalistes" et la résolution d'énigmes.

