

Et si _____
vous construisiez
PARALLAXE 2050
le futur ? _____

**ENCOURAGER LES FILLES À S'ORIENTER
DANS LES FILIÈRES DU NUMÉRIQUE**
Un escape game pédagogique et ludique dans un container

GUIDE D'ANIMATION des PRÉSENTATIONS EN CLASSE

À destination des médiateur·trices numériques et
des enseignants·tes (intervenant·e)

ACTIVITÉS complémentaires à l'escape game QUIZZ

Objectifs des activités

- > Sensibiliser à la situation genrée actuelle du secteur du numérique
- > Montrer que les femmes ont leur place dans le numérique en se faisant connaître des exemples historiques
- > Se poser des questions sur le futur des métiers du numérique, se projeter

Modalités des activités

Ces activités peuvent être déclinées de différentes façons :

- Si l'intervenant·e et la classe le peuvent, l'utilisation de Plickers est très pertinente. A chaque question est associée quatre réponses possibles. Les apprenant·es utilisent leur code Plickers pour voter pour la réponse qui leur semble être la bonne.
- Il est aussi possible de faire cette activité sous forme de « quizz mouvant ». Quatre zones de la pièce sont définies à l'avance : A, B, C et D (par exemple les quatre coins de la pièce). A chaque lecture de question, les apprenant·es se déplacent dans la zone qui correspond à la réponse qu'elles·ils pensent être la bonne. Cela permet de rendre le quiz vivant.
- S'il n'est pas possible de se déplacer et d'utiliser Plickers, le quiz peut aussi se faire chacun·e à sa place, en fonctionnant avec un vote à main levée ou en écrivant les réponses sur une feuille.

Pour le Debrief, il n'y a pas de vote

ACTIVITÉ 1 Quizz Le numérique un milieu paritaire?

Objectifs de l'activité

- > Sensibiliser à la situation genrée actuelle du secteur du numérique

Temps

15 à 30min

Déroulé de l'activité

Introduire le quizz

L'activité est un quizz pour découvrir et comprendre la place des femmes dans les métiers du numérique aujourd'hui. Saurez vous trouver les bons chiffres pour chaque question ?

Suite à la diapositive titre de l'activité, montrer la première question et les quatre propositions.

Les apprenant·es votent (selon la modalité choisie) pour la réponse qu'ils et elles pensent être la bonne.

L'intervenant·e passe à la diapositive suivante ou la réponse est montrée.

La séance continue avec les autres situations.

ACTIVITÉ 2 : RÔLES MODÈLES ET ACTIONS

Objectifs de l'activité	Temps
-------------------------	-------

> Montrer que les femmes ont leur place dans le numérique en se faisant connaître des exemples historiques

15 à 30min

Déroulé de l'activité

L'intervenant-e introduit la séance : *il s'agit d'un quizz sur les grandes inventions qui ont participé à la création du numérique tel que nous le connaissons aujourd'hui. Des femmes ont joué des rôles importants dans le développement de ces inventions, mais quels rôles ?*

L'intervenant-e lance le diaporama « Rôles modèles et actions » et introduit la première situation. Elle lit ou laisse les apprenant-es lire la situation, puis passe à la diapositive suivante où sont proposés les rôles que Margaret Hamilton a pu avoir.

Les apprenant-es votent (selon la modalité choisie) pour la réponse qu'ils pensent être la bonne.

L'intervenant-e passe à la diapositive suivante où la réponse est montrée.

L'intervenant-e passe à la diapositive suivante et lit ou laisse les apprenant-es lire les informations complémentaires.

La séance continue avec les autres inventions.

ACTIVITÉ 3 : MÉTIERS DU FUTUR

Objectifs de l'activité	Temps
-------------------------	-------

> Aider les jeunes à se projeter et à visualiser les métiers possible du numérique

15 à 30min

Déroulé de l'activité

L'intervenant-e introduit la séance : *Des métiers vont être affichés au tableau, tous en rapport avec le numérique. A vous de deviner si ce métier existe déjà, existera bientôt ou n'existera pas.*

L'intervenant-e lance le diaporama « [Les métiers du futur](#) » et introduit la diapo de présentation. Elle lit ou laisse les apprenant-es lire la première proposition (croque mort digital)

Les apprenant-es votent (selon la modalité choisie) pour la réponse qu'ils pensent être la bonne.

L'intervenant-e passe à la diapositive suivante où la réponse est montrée.

L'intervenant-e passe à la diapositive suivante et lit ou laisse les apprenant-es lire les informations complémentaires. La séance continue avec les autres métiers.

DÉBRIEF

Objectifs du débrief	Temps
<ul style="list-style-type: none">> Découvrir les métiers qui ont permis de monter le container> Revenir sur l'expérience vécue> Découvrir les autres modules> Exprimer ses impressions> Découvrir des métiers en lien avec les cinq modules	15 à 30 min

Déroulé du debrief

L'intervenant-e introduit la séance : *Vous avez fait l'escape game Parallaxe 2050, nous allons maintenant découvrir qui sont les personnes qui l'ont conçu puis nous ferons le tour des activités que vous avez réalisées et quels sont les métiers en lien.*

L'intervenant-e lance le diaporama « [Debrief+métiers Parallaxe](#) »

Première partie présentation des métiers liés à Parallaxe (permet d'ouvrir le sujet)

L'intervenant-e passe à la partie rappelant les 5 modules du container

Pour chaque module, les jeunes l'ayant fait racontent leur expérience et partagent leur ressenti

Puis l'intervenant-e présente les métiers pouvant être associés au module.