BILAN CREATHON DIGITAL MIXITE CHALLENGE
4 mars 2022

Table des matières

GENERAL....4
Déroulé du créathon....4
Temps 1 - découverte de l'esprit escape Game....4
Temps 2 - du remue-méninges aux thématiques....5
Groupe 1....6
Groupe 2....7
Groupe 3....7
Groupe 4....8
Groupe 5....8
Temps 3 – les scénarii de l'Escape Game....10
Groupe 1....11
Groupe 2....12
Groupe 3 :....13
Groupe 4 :....14
Groupe 5 :....15
Temps 4 - construction de l'escape Game....16
Groupe 1....16
Groupe 2....17
Groupe 3....17
Groupe 4 :....18
Groupe 5 :....19
Temps 5 – préparation du prochain temps de travail....19

Liens donnés sur l'existant autour des escapes games et cette mixité 19
Bilan du créathon à Froid par les animateurs et suite à donner 22
Retour sur le déroulement 22
Planification : étapes 23
A faire 23

GENERAL

- Nombre de participants (hors animateurs) : 29
- 5 équipes mixtes (GRETA, IFPRA, Région, Canopé, partenaires académiques…),
- 6 animateurs (5 personnels Réseau Canopé, 1 IFPRA Normandie)
- A distance, toute la journée
- Un article a été publié sur site de l'IFPRA en lien avec cette journée : https://ifpra-normandie.fr/favoriser-la-mixite-dans-les-metiers-du-numerique-en-creant-un-escape-game-pedagogique/

Lien vers les Miro des groupes :

Groupe 1 : https://miro.com/app/board/uXjVOJpmyd4=/

Groupe 2 : https://miro.com/app/board/uXjVOImNQYk=/

Groupe 3 : https://miro.com/app/board/uXjVOImNQbk=/

Groupe 4 : https://miro.com/app/board/uXjVOImNRn8=/

Groupe 5 : https://miro.com/app/board/uXjVOImNRiA=/

Déroulé du créathon

Temps 1 - découverte de l'esprit escape Game

- Introduction de la journée par E et Boris Vivo
- Présentation de la journée
- Grand groupe- Présentation ce qu'est un escape game de formation

https://view.genial.ly/620e15a738242800112d8816

- Redonner les objectifs de formation du projet

Partie 1 du genialy suivant : https://view.genial.ly/62189e9e0ae5fb0011783642/presentation-projet-gen-digital-mixite-challenge

- Présentation du Miro
- Répartition des groupes dans chaque salle
- Activité de brise glace

Temps 2 - du remue-méninges aux thématiques

- Retour en grand groupe : nuages de mots collaboratifs.

3 mots mixité :

3 mots métiers du numérique :

- Retour théorique compétences/ métiers sur la représentativité des femmes dans métiers du numérique

Partie 2 du genialy suivant : https://view.genial.ly/62189e9e0ae5fb0011783642/presentation-projet-gen-digital-mixite-challenge

- Remue-méninges par groupes.

1) En prenant en compte, les éléments à la fois de mixité et des métiers du numérique, trouvez des thématiques pouvant répondre à ces éléments.

2) A l'aide des mot-étiquettes du remue-meninges, dégagez 4 thématiques, chacune accompagnée de 3 mots clés à faire apparaitre dans l'escape game

Groupe 1

AN: pratiques et usages des technologies digitales

EP conception logiciels, programmation/ Technicité Potentiel Richesse/Ouverture intellectuelle

Compétences digitales mc : transversalité évolution paradigme sociétal

Changement /évolution des pratiques

Compétences transversales : logique mathématique, rigueur, adaptation, créativité

Pluralité des métiers: conception, , maintenance, design, data analyse, graphism, community manager, web master, Intelligence artificielle, robotique, développeur, référenceur web, game design

Thématique 1 : Conception de logiciels/programmation

Mots clés :
- Technicité
- Potentiel
- Richesse / ouverture intellectuelle

Thématique 2 : Compétences digitales :

Mots clés :
- transversalité
- Evolution du paradigme sociétal
-

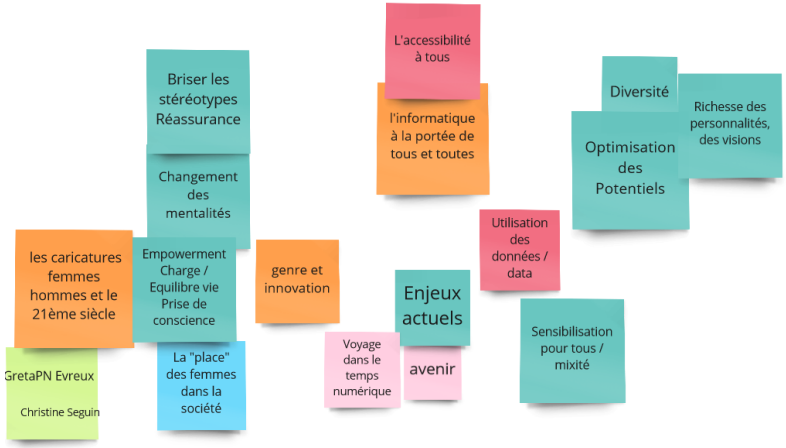
Thématique 3 : Compétences transversales

Mots clés :
- Logique mathématique, rigueur
- Adaptation
-Créativité

Thématique 4 : Pluralité et transversalité des métiers

Mots clés :
- Conception, data analyse, développeur
-Maintenance,conception, Roboticien
- graphism, design, community manager, web master,
- Intelligence artificielle, robotique, référenceur web, game-design

Groupe 2



Thématique 1 : Empowerment

Mots clés :
- Equilibre de vie, réassurance
- Légitimité
- Briser les stéréotypes sur les capacités

Thématique 2 : Richesse par la diversité

Mots clés :
- Echange intersexe, Optimisation
- des potentiels
- Complémentarité
Force du collectif

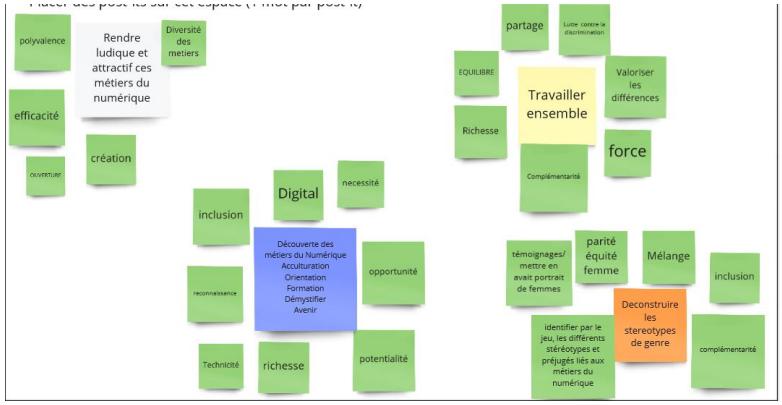
Thématique 3 : Evolution dans le temps

Mots clés :
- Changement des mentalités >
- passage à l'action
- Evolution du genre dans le numérique
Evolution du numérique

Thématique 4 : Métiers numérique

Mots clés :
- Transversalité, universalité, pluralité
- Accessibilité des métiers
- secteur porteur
Motivation, envie

Groupe 3



Thématique 1 : vous pouvez écrire directement à l'intérieur :)

Mots clés :
-
-
-

Thématique 2 :

Mots clés :
-
-
-

Thématique 3 :

Mots clés :
-
-
-

Thématique 4 :

Mots clés :
-
-
-

Groupe 4

Mots Mixité : https://answergarden.ch/2366672

Mot Métiers du numérique : https://answergarden.ch/2366680

Les grandes figures féminines (exemples dans les métiers du numérique) ?

Mécanique générale : déconstruire les stéréotypes pour chaque thématique

Thématique 1 : Orientation professionnelle

Mots clés :
- Stéréotypes : freins/leviers
-
- Ecole/formation découverte des métiers Compétences

Thématique 2 : Culture numérique

Mots clés :
- Stéréotypes : freins/leviers
- Inclusion, vocabulaire/langage du numérique
- Environnement numérique (design)

Thématique 3 : Accessibilité numérique aux femmes dans la sphère privée

Mots clés :
- Stéréotypes : freins/leviers
- Cadre familial/socialisation primaire
- éducation à

Thématique 4 : Agir autour de la mixité

Mots clés :
- Stéréotypes : freins/leviers
- égalité fille/garçon
- exemples d'actions ou de projets en faveur

Groupe 5

Thématique 1 : les représentations

Mots clés :
- déconstruire les stéréotypes
- inspirer
- encourager

Thématique 2 : la sensibilisation

Mots clés :
- promouvoir
- informer / communiquer
- témoigner / parrainer

Thématique 3 : la diversité professionnelle

Mots clés :
- variétés des secteurs d'activité
- variétés des missions (fonctions)
- variétés de mobilité et de conditions d'exercices

Thématique 4 : les compétences douces (softskills)

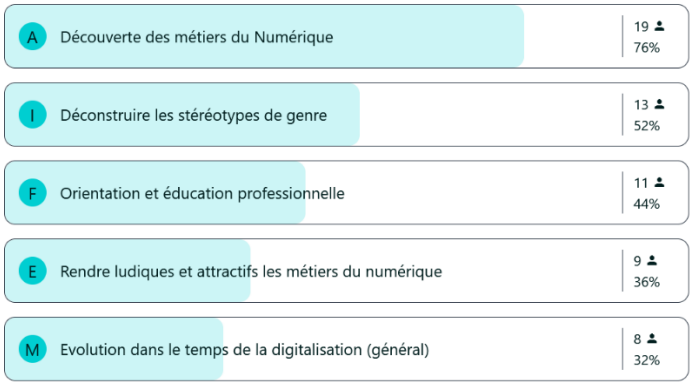
Mots clés :
- leadership
-ouverture d'esprit/
- créativité

- Retour grand groupe pour présentation du travail sur thématique et vote pour les thématiques choisies pour escape game en grand groupe.

Les thématiques proposées suite aux présentations (regroupement de certaines)

- Compétences digitales
- Compétences transversales
- Empowerment
- Découverte des métiers du Numérique
- Rendre ludiques et attractifs les métiers du numérique
- Déconstruire les stéréotypes de genre
- Travailler ensemble
- Orientation professionnelle
- Diversité professionnelle
- Culture numérique
- Accessibilité numérique aux femmes dans la sphère privée
- Agir autour de la mixité
- Les compétences douces (softskills)
- Place de la mixité dans la société

Résultats du vote. Sélection de 5 thématiques car il a été validé en groupe que la thématique « déconstruire les stréotypes de genre » était une thématique transversale sur l'ensemble du jeu



Temps 3 – les scénarii de l’Escape Game

- Présentation de schémas possibles d'escape games et exemple sur jouabilité des énigmes

Lien de la présentation : https://view.genial.ly/62022cde7c11d70011a3d9c2

- Travail par groupes sur le scénario/fil rouge

•Définir l’accroche, le point de départ et le point de fin la réussite de l’escape game

•Restitution du scénario sur miro et sous la forme d’une présentation avec 1 rapporteur par équipe

•Présentation de chaque scenario en grand groupe

Groupe 1

Point accroche/ début :
Une femme cherche un métier . Elle cherche l'inspiration dans la forêt.
La forêt => portail temporel où on peut pénétrer dans un écran.

Le fil rouge :

L'environnement et les métiers du numérique.

Chaque étape : récupérer des clés, si elle ne réussit pas à récupérer la/les clés, des dimensions de l'univers et de la nature disparaissent à chaque étape / ou on recul dans le temps.

Dénouement/ fin :

Si elle réussit, le réseau de communication de la nature augmente et le temps continu à avancer.

Description de l'histoire :

Groupe 2

Point accroche/ début :

Le fil rouge :

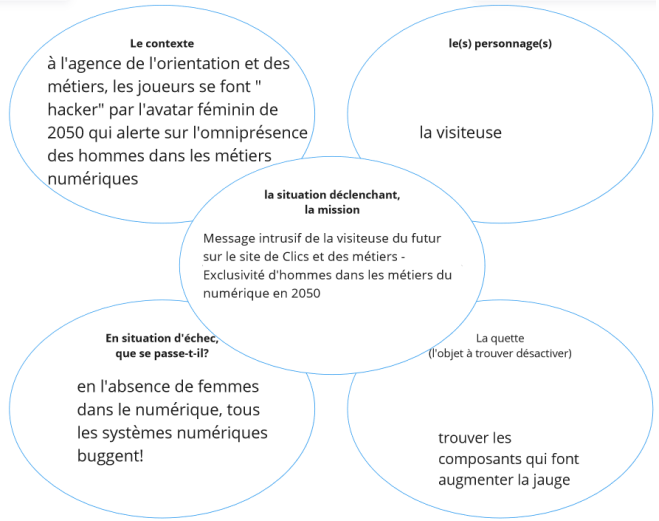
Voyage dans le temps d'un visiteur de 2050, Constat : en 2050 aucune femme dans métiers du numérique, on se " prive" de la moitié des potentiels, affaissement des connaissances numériques.

Dénouement/ fin :

charge aux joueurs de 2022 de changer le continuum espace temps et faire évoluer les femmes vers le numérique

Description de l'histoire :

le visiteur de 2050 rentre en 2050 quand la jauge mixité est égalitaire (jauge qui augmente grâce à vœux d'orientation/ de reconversion).



Groupe 3 :

TEMPS 4 : SCENARIO ESCAPE GAME

Point accroche/ début :

Vous avez reçu un SMS de Stéphanie, votre amie journaliste, indiquant qu'elle est en danger et vous demandant de la rejoindre aussi vite que possible dans son appartement. Sans réponse de sa part, vous décidez d'entrer et découvrez un article qu'elle était sur le point de publier sur la mixité dans les métiers du numérique et la participation à une conférence dans une heure sur laquelle elle devait intervenir. A côté des menaces d'un groupe obscur, mais pas de Stéphanie !!!

Rendre public lors de la conférence de ce soir les éléments récoltés par Stéphanie et découvrir ce qui est arrivé à votre amie.

Le fil rouge :

Récolter les indices et les preuves laissés dans son appartement pour découvrir ce qui lui est arrivé et traiter les thématiques du Digital Mixité Challenge retenues.

Dénouement/ fin :

Description de l'histoire :

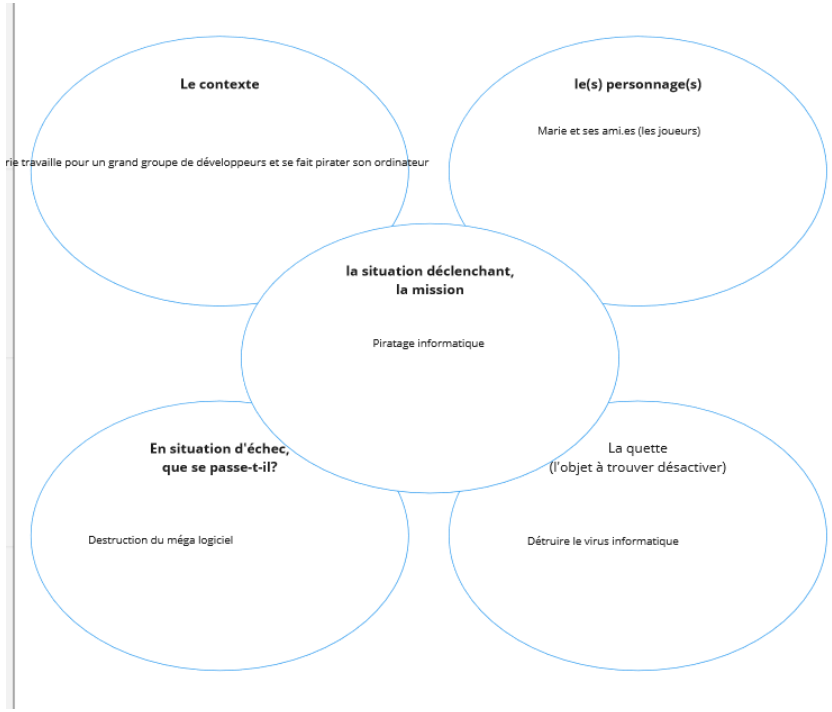
Groupe 4 :

Point accroche/ début : il y a un bug informatique

Le fil rouge : Aider Marie à parcourir son lieu de télétravail pour trouver la faille, reconstruire l'environnement numérique et à réparer avant telle heure

Dénouement/ fin : Lancement du logiciel

Description de l'histoire : Marie télétravaille de chez elle sur la céation énorme logiciel top secret et son ordinateur est piraté, ses données disparaissent, elle appelle son groupe d'amis pour l'aider à résoudre son problème, problème : en cas d'attaque, son logiciel est prévu pour s'auto-détruire dans...



Groupe 5 :

Point accroche / début :

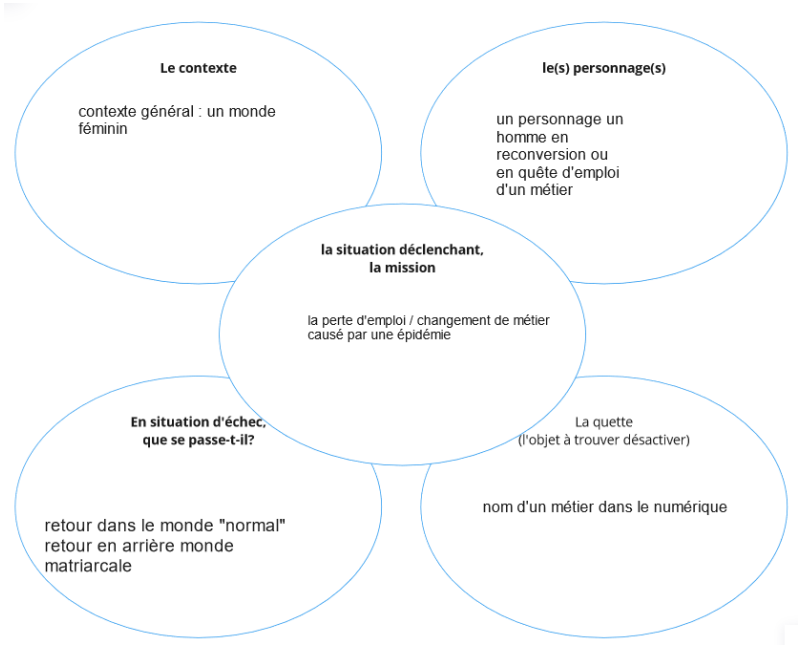
Le fil rouge :

Dénouement/ fin :

Description de l'histoire :

C'est l'histoire d'un homme qui perd son emploi à cause de la crise sanitaire il se retrouve propulsé dans un monde où les femmes ont le pouvoir (caricatural, renversement des stéréotypes), et cherche à se reconvertir (quête). Il cherche un métier qui correspond au monde post-covid. Lors de son aventure (processus de recrutement) il est confronté à plusieurs étapes : bilan de compétences, rencontres avec des femmes leader/qui occupent des postes dans le numérique (inspiration), découverte de la diversité de métiers.

Pour réussir : il doit trouver le nom d'un nouveau métier du numérique peu connu (mot de passe)
Echec : retour à un monde où les portes lui sont fermées



Temps d'échange commun sur les scénarii et vote

Le scenario retenu est celui du groupe 2.

Temps 4 - construction de l’escape Game

- Création d'une énigme de manière collective par groupe et réfléchir à des supports ou activités possibles autour de cette énigme en prenant compte du scenario sélectionné auparavant.

Groupe 1

Scénario linéaire simple :

Enigme 1 :

Prise de conscience de la population :

Travail sur les idées reçues/ les freins réels sur la féminisation dans les métiers du numérique.
Repérer les idées reçues

Freins :

- 1 - Image d'activité industrielle
- 2 - La technique apparaît comme plus masculine
- 3 - Culture

Trouver dans le fichier temp le dossier dans lequel vont apparaître les indices.
L'indice 1 se trouve dans le template papillon
L'indice 2 se trouve dans template Wises
L'indice 3 se trouve dans le template se trouvant les fichiers utilisateurs du PC

Enigme 2 :

Construction du plan d'Action pour impacter le recrutement dans les métiers du numérique:

Travail sur l'attractivité dans les métiers scientifiques, techniques, numériques (dans l'industrie et dans la technique médicale)
Plan d'Actions sur les idées pré conçues que les métiers du numérique ne sont pas accessibles aux femmes:

- industrie
- santé
- scientifique

Groupe 2

Recherche d'informations sur plusieurs sites Internet d'organismes spécialisés pour répondre à un vrai/faux.

- Stop aux idées reçues (parcours métiers)
- Vidéo (pas que pour les garçons)
- CLEOR
- Constat chiffré

Finalité : Obtenir des projectiles pour détruire les stéréotypes

Groupe 3

Des questions de connaissance sur l'évolution de la digitalisation qui nous amèneront des pièces d'un puzzle formant un code, une clé pour augmenter une jauge !!

Thématique : Evolution dans le temps de la digitalisation
Objectif : trouver par association de morceaux de puzzle, la forme d'une courbe d'évolution exponentielle de la digitalisation dans notre société

Exemples de question de connaissance:

- évolution du % d'équipement en appareil numérique
- évolution du débit d'internet
- évolution du temps passé devant un écran
- évolution du nombre d'emploi dans le numérique
-

Groupe 4 :

Cadre scénario : à chaque résolution d'énigme, la jauge mixité augmente parce qu'une femme s'inscrit dans un environnement pro numérique, à la fin si réussite la femme de 2050 repart contente

Cadre énigme : vous trouvez un mail d'une personne qui s'interroge sur tel métier du numérique et les compétences nécessaires, pour lui répondre et l'informer vous devez retrouver les bonnes compétences du métier

Objectif : reconstituer les bonnes compétences d'un métier du numérique par l'intermédiaire d'un jeu de cartes de compétences. au dos de ce jeu, retrouver les lettres qui une fois mises en ordre forment un mot à retranscrire sur ordinateur qui permet à une femme d'intégrer le métier (augmentation jauge) + aller vers une autre énigme

éléments à disposition : jeu de cartes + plateau avec des emplacements pour placer un certain nombre de cartes, une illustration/descriptif du métier, informations diverses ailleurs dans la pièce (poster...?)

Indice : article témoignage d'une personne qui est dans ce métier (magazine avec d'autres infos, chiffres...)

Groupe 5 :

thématique : déconstruction des stéréotypes
outils : mots croisés/mélés

mot squelette : stéréotypes

mots clés qui illustrent différents préjugés, représentations exemple : geek / hacker / influenceur / math / logique / créativité / technicité / noms personnages reconnus dans le monde du numérique / oser / regard des autres / jeux / vrais métiers / sérieux / modes / ....

Temps 5 – préparation du prochain temps de travail

- Petit bilan à chaud en grand groupe

Liens donnés sur l'existant autour des escapes games et cette mixité

ETAT DE LIEU : ESCAPES GAME PROPOSES EN FRANCE

- Projet de création d'un jeu d'évasion pédagogique sur le thème de la mixité. Dane à Dijon https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/16965

http://dane.ac-dijon.fr/2019/06/16/traam-emi-en-cours-de-mixite-escape-game

(pré intervention canope Auxerre avec escape game « égalité filles-garçons» > réflexion et création d'un escape dans le cadre des TraAM EMI par des enseignants du collège Montpezat de Sens)

Cet escape game a pour but de répondre à la problématique suivante : dans la cour de récréation d'un collège, les élèves de 4ème ont pris une habitude étrange, les filles et les garçons vivent séparés. Comment favoriser la mixité dans la cour de récréation ? Les élèves au cours de ce projet développeront et mobiliseront plusieurs compétences info-documentaires.

https://www.exploratoire.com/document/wk_semaine_mixite_prog_depliant_weburl.pdf

- Semaine de la mixité des métiers à Rennes

Sensibiliser et débattre de la mixité des métiers par le jeu, grâce à l' Escape game de l'ENI et le Jeu Mix' Métiers.

PRÉSENTIEL - Entreprises, dirigeant·es et professionnelles de la RH Venez faire l'expérience du jeu pédagogique innovant Egalité EnJouer® pour développer votre capacité à argumenter en faveur de l'égalité professionnelle et faire les liens entre les questions de qualité de vie au travail et de l'égalité professionnelle

- Panique à Sexisme City ! Onisep Hauts-de-France, site d'Amiens – Mission académique à l'égalité filles-garçonshttps://www.ac-amiens.fr/sites/www.ac-amiens.fr/IMG/pdf/dossier_pedagogique_panique_a_sexisme_city.pdf

- Ega'Game, escape game virtuel organisée par l'association Fête Femme Egalité Emploi (FETE) : Participation des élèves à un escape game (jeu d'évasion/d'enquête grandeur nature) organisé pour des élèves ou avec une classe pour d'autres classes.

FETE peut également proposer une animation avec son propre escape game mixité des métiers https://egalitelycees-bfc.org/index.php/blog-projets/projet-2/escape-game-mixite-des-metiers

- Escape Game Mixité des Métiers et Stéréotypes de genre : crée par la mission locale en collaboration avec FETE proposé en lycée pro à Montbard https://www.bienpublic.com/edition-haute-cote-d-or/2018/10/17/escape-game-au-lycee-professionnel

- Ludo bus https://www.rdvnomade.com/mixit%C3%A9

- « Arrêt demandé pour l'emploi », l'escape game dédié à la mixité et à l'égalité femmes-hommes dans les métiers du transport et de la logistique. Cet escape game a récemment été récompensé du prix de la mixité du Palmarès des mobilités 2020 organisé par le magazine spécialisé « Ville Rail et Transport (VRT) ». Après quatre arrêts réussis à Rennes, Carhaix et Dinan, notre bus engagé pour la mixité des métiers poursuit son tour de Bretagne en s'installant à Saint-Malo le 29 janvier, sur l'esplanade de la gare / grande Passerelle. https://www.transdev.com/fr/news/bus-emploi-escape-game-mixite-egalite-femmes-hommes-metiers-transport-logistique/ https://www.bretagne.bzh/actualites/8-projets-innovants-pour-legalite-femmes-hommes/

- L'escape game Equality Mission est l'outil idéal pour sensibiliser de façon ludique aux principaux thèmes de la diversité. Une enquête originale à la façon 24H Chrono. Pour relever le défi, chaque joueur doit se plonger dans un univers où tout nous ramène aux discriminations, au handicap, et à la mixité en français et en anglais basé sur des informations et des réglementations internationales. http://diversidees.com/equality-mission-lescape-game-digital-en-franca

- Escape game : les atouts de la mixité au travail proposé par alter egaux, un centre de formation certifié et datadocké https://www.alteregaux.org/audit-conseils-formations/

- La « boîte à métiers » est un projet lancé par Science Animation et la Fondation C.Génial en partenariat avec les Rectorats des Académies de Toulouse et Montpellier et la Région Occitanie https://www.science-animation.org/fr/boite-metiers-numerique-femmes-et-numerique-kit-danimation (dispo kit boite à métiers numérique)

- Parallaxe 2050 est un outil pédagogique original et innovant. Un container de 12mx3m de long circule de lycée en lycée pour proposer, aux lycéennes et aux lycéens, un escape-game ayant pour objectif de découvrir les métiers du numérique et féminiser la filière. Imaginé en 2019, Parallaxe 2050 a été mis en œuvre par le réseau du Campus des Métiers et des Qualifications Numérique Drôme-Ardèche, et financé par la Fondation Femmes@Numérique, la société STMicroelectronics, la région Auvergne Rhône-Alpes et le ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports via la Direction numérique pour l'éducation. https://etats-generaux-du-numerique.education.gouv.fr/processes/suivi/f/184/results/183

- Escape Game- Box de l'Industrie. Organisateur de l'événement : Cité des métiers Paris - Universcience https://www.semaine-industrie.gouv.fr/evenements/2021/escape-game-box-de-l-industrie

- Le Maillon Fort. Crée en collaboration avec le Projet Epicène et EqualitYX, cet atelier collaboratif à mi-chemin entre l'animation et la formation permet aux populations ciblées (managers, RH, réseaux de référents mixité) de comprendre le sujet complexe de l'égalité femmes-hommes en moins de 1h30 ! https://www.goodstoknow.fr/sensibilisation/animations-presentiel-distanciel/

- Escape Game mobile de sensibilisation https://www.prevup.com/escape-game/egalite-homme-femme.html

Bilan du créathon à Froid par les animateurs et suite à donner

Retour sur le déroulement

- Problème technique de début mais qui n'a pas empêché par la suite le bon déroulement
- Utilisation de Miro intéressant et impliquant
- Communication au sein des équipes efficiente
- Résultat sur le scenario retenu : retour de frustration pour le système de vote > Solution proposée : demander l'avis d'Alice Millot sur tous les scenarii et garder le plus innovant, intéressant et faisable
- Peu de temps donné pour travailler et proposer des choses sur les différentes étapes
- Point bloquant sur la continuité de création : difficile de se réapproprier d'un scenario autre que le sien. (!) Pour une prochaine fois penser à garder la continuité.

Planification : étapes

- Maud a parlé avec Alice Millot et le 02-05 réunion en petit comité pour travailler sur le squelette complet sur les énigmes > concevoir des énigmes
- Envoyer questionnaire aux participants + date 20/05 pour inscription à la conception des énigmes
- Cyril demande pour intervenant spécialiste égalité (à confirmer) pour le 20 mai
- Envoyer aux participants intéressés un résumé réunion avec Alice 02/05 + déroulement de la journée (avec intervenant spécialiste égalité)
- 20/05 : création de conception en présentiel

A faire

- Questionnaire de satisfaction : Modèle evalango fait par Amélie (envoi par Cyril)

Lien : Répondre à l'enquête

- Bilan à envoyer (Maud)