

Remerciements

Nous remercions le Fonds Social Européen, la Direction Régionale des Entreprises, de la Concurrence, de la Consommation, du Travail et de l'Emploi du Nord Pas de Calais et la Direction Régionale aux Droits des Femmes et à l'Égalité des Hauts de France qui nous ont soutenu dans ce projet.

Une éducation non genrée aux métiers du numérique



Grace Murray Hopper
informaticienne et créatrice du programme COBOL

Ada Lovelace
première programmatrice
informatique

Kayane - Gameuse
professionnelle

Lyndsey Scott
Mannequin et ingénieure informatique

Hedy Lamarr - inventrice du
système du GPS et du WIFI

Annie J. Easley
informaticienne pour la NASA

Corif : 145 rue des Stations 59000 Lille - 03.20.54.73.55 - contact@corif.fr



www.corif.fr



@coriflille



Corif Lille

Pour se former en ligne à la mixité, rendez-vous sur le FLOT Mixité:
www.corif.fr/flot/

Présentation des outils:

«**Le digit@l en question**» est un support de débat qui se compose de:

- 20 panneaux présentant 20 idées reçues, questionnant le numérique. L'objectif est de débattre à partir des avis de chacun.e
- 20 noms de métiers, qui peuvent être présentés et mis au féminin.
- 10 supports visuels en rapport avec le numérique à commenter.



Le «**Portrait-robot**» est un jeu type pictionary où les participant.es sont amené.es à dessiner la représentation qu'ils ou elles ont d'une personne travaillant dans le numérique.



«**Femmes et numérique dans les médias**» est un outil sous forme de vidéos contenant des extraits de films, de séries, de publicités, de reportages... L'objectif est d'en analyser le contenu afin d'identifier les représentations et les stéréotypes qui y sont véhiculés.



«**JeDigit@l**» est un jeu de carte qui permet de découvrir la diversité des métiers du numérique . Le jeu contient à la fois des informations sur les activités professionnelles, sur les qualités et les compétences nécessaires pour exercer ce métier et les parcours de formation possibles.



Cet outil s'inscrit dans une démarche globale d'éducation non genrée aux métiers du numérique. Ils s'adresse aux professionnel.le.s de l'éducation, de l'insertion sociale et de l'orientation, aux élèves et aux parents.

Cette approche comprend plusieurs séquences toutes construites autour de supports et d'outils imaginés et créés spécifiquement pour aborder les représentations et les stéréotypes de sexe liés aux métiers du digital.

Ils sont conçus de façon ludique pour créer des espaces d'échanges, de réflexion autour de cette thématique.

Cet outil a été réalisé dans le cadre du projet « Favoriser l'action des opérateurs économiques en faveur de l'égalité et de la mixité en entreprise » financé par le FSE, la Direccte et la DRDFE. L'un des objectifs de ce projet était de travailler avec deux branches professionnelles.

Le secteur du numérique, aujourd'hui appelé Digital, compte seulement 1/3 de femmes contre 2/3 d'hommes.

Un constat préoccupant qui est lié à la fois à des préjugés sexistes mais aussi à une méconnaissance des formations existantes et des métiers associés au secteur du numérique.

Alors que beaucoup des métiers actuels auront bientôt disparus et/ou évolués, Delphine Remy-Boutang (entrepreneuse française et fondatrice de la journée de la femme digitale) nous l'assure, le travail qu'exercera plus de la moitié de nos élèves reste à inventer.

Mais il y a une certitude : le numérique sera présent dans tous les secteurs. C'est le moment ou jamais de prendre les devants pour que les femmes investissent ce domaine en plein essor.

Favoriser la mixité, c'est faire la chasse aux préjugés.

L'enjeu de cette démarche pédagogique autour du Digital est d'éveiller la curiosité, déconstruire les idées reçues, bousculer les représentations.

Il s'agit de travailler autour du stéréotype du « Geek » (asocial, surdoué, homme blanc hétérosexuel) et du « hacker » justicier et hors-la-loi ; sur l'image du « bidouillage » et de la technicité ; sur la faible représentation de femmes dans ces métiers à travers les médias (absence de modèles identificatoires) ; sur la méconnaissances des métiers et des compétences.

Il y a un double enjeu économique à agir sur l'orientation non générée dans les métiers du digital : amener les femmes à occuper des emplois de qualité à temps plein, et mieux rémunérés, mais aussi apporter des réponses pour favoriser de dynamisme d'un secteur économique en pleine expansion.

TESTEZ VOS CONNAISSANCES

Cette démarche est-elle faite pour vous ?

1/ Faut-il être bon.ne en maths pour faire de l'informatique?
Vrai ou Faux

Faux

2/ En Indonésie les filles sont majoritaires dans les écoles d'informatique
Vrai ou Faux

Vrai

3/ Qui était Ada Lovelace?
a- Une comédienne
b- La première programmatrice informatique

b

4/ 60% des métiers de demain n'existent pas encore
Vrai ou Faux

Vrai

5/ L'informatique ce n'est que de la programmation
Vrai ou Faux

Faux

Résultats:

Score entre 0 et 2 : Pas de panique! Notre démarche et nos outils vont vous aider à vous améliorer.

Score entre 2 et 3: Pas mal ! découvrez nos outils pour vous perfectionner.

Score entre 3 et 4: Super ! Pour aller plus loin découvrez l'ensemble de la démarche et des outils au Corif.