

Groupe départemental Egalité filles – garçons

Lettre n° 4 – Janvier 2017

IEN référents :

A.BECONCINI- Rombas et G.FELICI – Metz Nord

Le groupe départemental égalité filles-garçons s'est réuni le 6 janvier 2017 à l'inspection de Rombas

Le groupe a travaillé sur :

- Le bilan du stage « égalité filles garçons » départemental qui s'est déroulé les 12 et 13 décembre 2016 à Metz et les 15 et 16 décembre 2016 à Sarreguemines. Ce stage reposait sur trois axes : la déconstruction des stéréotypes dans et hors la classe, la présentation de ressources, la construction de projets.

- La rédaction d'un livret de ressources départemental qui sera mis à disposition prochainement. Trois sous groupes ont été définis pour valider les fiches.

La prochaine réunion du groupe se tiendra le 5 mai 2017 (9h- 12, IEN Metz Nord). Lors de cette réunion, le groupe continuera le travail engagé sur le livret de ressources.

Pour contacter le référent de votre circonscription :

Forbach	Nathalie DANN	Ecole Verrerie Stiring- Wendel	ce.0573696@ac-nancy-metz.fr
Metz Est	Dominique BIGOT	CPC - Metz Est	dominique.bigot-tison@ac-nancy-metz.fr
Metz Nord	Céline BAEY Gaetan FELICI Sandrine SCHULER	CPC- Metz Nord IEN – Metz Nord CPC- Metz nord	celine.baey@ac-nancy-metz.fr gaetan.felici@ac-nancy-metz.fr Sandrine.schuler@ac-nancy-metz.fr
Metz Saint Vincent	Thierry SORBA	CPC- Inspection Metz St Vincent	thierry.sorba@ac-nancy-metz.fr
Metz Sud	Laurence LARDEAU	Ecole Auguste Prost	ce.0572335@ac-nancy-metz
Montigny les Metz	Thomas GAMEL	CPC- Montigny les Metz	thomas.gamel@ac-nancy-metz.fr
Rombas	Audrey BECONCINI Yaelle FRIDERICH	IEN – Rombas CPC - Rombas	audrey.champion@ac-nancy-metz.fr yaelle.friderich@ac-nancy-metz.fr
Sarrebourg Sud	Christophe MULLER	IEN – Château Salins	christophe.muller@ac-nancy-metz.fr
Thionville 2 Florange	Isabelle GOELLER Audrey JACOBI	Ecole Schlessler Fameck CPC – Florange	Isabelle.goeller@ac-nancy-metz.fr audrey.jacoby@ac-nancy-metz.fr
Thionville 3 Hayange	Alexandra PINNA	CPC – Thionville 3 Hayange	Alexandra.pinna@ac-nancy-metz.fr
Thionville 4 Uckange	Hubert GUTH	CPC- Uckange	hubert.gut@ac-nancy-metz.fr
Yutz	Didier BUCHLEIMER	Ecole Prévert Yutz	ce.0571626@ac-nancy-metz.fr

Une nouvelle rencontre égalité filles garçons

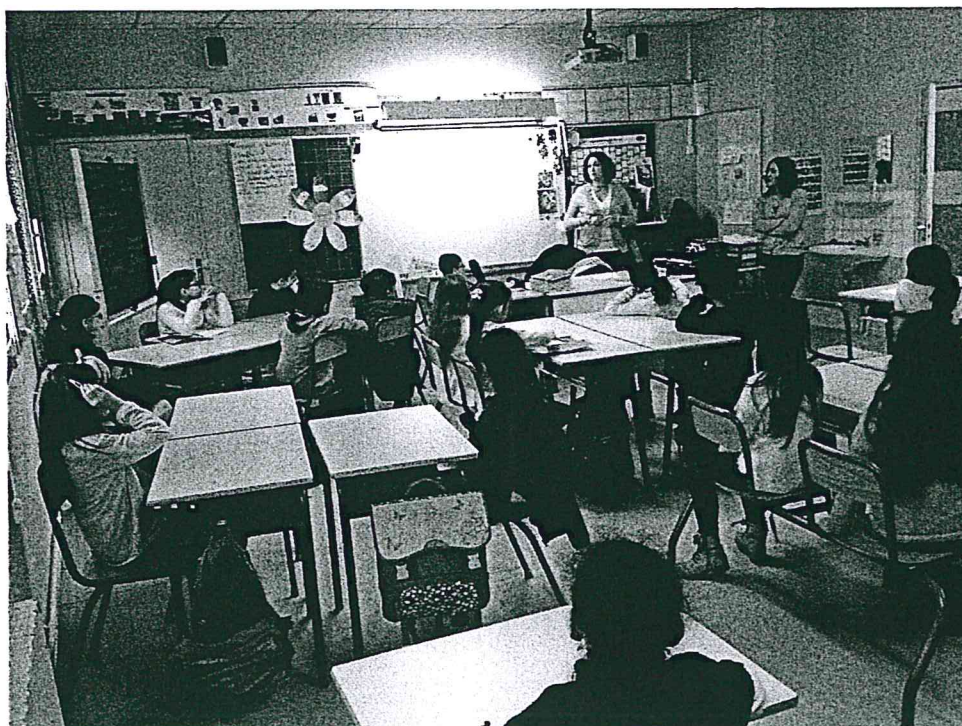
En fin d'année scolaire (fin mai, date à confirmer) se tiendra la première édition de la rencontre « les égalistiques » à l'Arsenal de Metz (salle du gouverneur). En partenariat avec la ville de Metz et le groupe départemental, chaque classe inscrite présentera une production sur le thème de l'égalité filles-garçons que ce soit un chant, une saynète, une danse...

Parmi les participants, à noter deux projets conjoints temps scolaire et périscolaire sur les écoles de Bellecroix et de la Seille de Metz, le travail engagé en classe se poursuivant sur la pause méridienne avec les animatrices de ce temps.

L'égalité filles-garçons dans les métiers du numérique

Mme ZIMMERLE, présidente de l'association Feminatech qui œuvre pour faire connaître les métiers du numérique aux femmes peu représentées dans cette branche est intervenue vendredi 27 janvier dans la classe de CM1 de mme DOUALI des Hauts de Vallières de Metz. Cette classe participe au concours des Olympes de la parole dont le sujet porte cette année la répartition hommes, femmes dans les différents métiers du numérique. Les élèves ont interviewé cette cheffe d'entreprise tels des professionnels. Les échanges furent tellement intéressants que mme Zimmerle reviendra dans la classe le 10 février pour faire tester le jeu skille.e à ces élèves motivés.

Forts des informations collectées, les élèves vont maintenant les croiser avec les réponses des autres personnes qu'ils ont interviewées en direct ou par le biais du questionnaire qu'ils ont construits (une formatrice aux usages du numérique de l'éducation nationale, trois salariées de l'entreprise de jeux vidéo Ubisoft, des membres du grand est numérique..). Ils s'appuieront sur ces réponses pour construire la saynète qu'ils présenteront à Paris le 17 mai 2017.



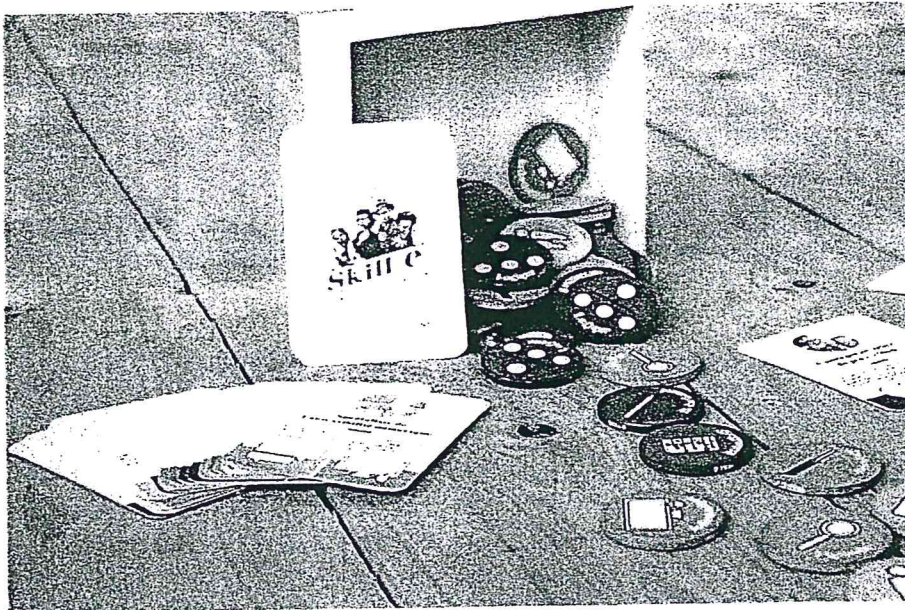
Une ressource : le jeu skill-e



27 septembre 2016 – COMMUNIQUÉ DE PRESSE
Lancement de SKILL-E
www.bejoue.fr

LANCEMENT DE SKILL-E, le jeu militant pour la mixité dans les carrières techniques

BEJOUE, nouveau magazine des tendances du jeu et agence de conseil en communication ludique a conçu, pour le compte de l'association Féminatech : SKILL-E



Le constat est simple : les femmes sont – toujours – sous représentées dans les métiers du numérique (33%), ainsi que dans les métiers techniques (20%). À l'origine de cet écart : l'orientation scolaire. En effet, de nombreux freins et idées reçues perdurent dans les écoles, chez les enseignants, les parents, et limitent l'accès des filles aux études techniques, informatiques ou numériques.

Pourquoi ? Au moment de choisir leur cursus, les femmes manquent de références, de modèles féminins qui pourraient les inciter à choisir ce type de métiers.

On les orientera plus facilement vers des carrières vues comme des carrières de « filles » dans le social, l'administration ou la communication. On remarquera chez elles de grandes qualités

humaines comme l'écoute, la patience, la précision. On semble oublier que ces aptitudes sont transversales et nécessaires dans tous les types de métiers et donc, également dans les métiers techniques.

Pourquoi un jeu ?

La gamification permet de faire passer un message et d'apprendre en s'amusant. Ce jeu est à mi-chemin entre un pur jeu, avec un gameplay simple et original et un outil de communication et de promotion des métiers techniques.

Co-conçu par BEJOUE, agence de communication par le jeu et Nice Penguins, studio de création de jeu, SKILL-E est à mi-chemin entre un outil de communication militant et un jeu fun et efficace, puisque les joueurs en redemandent !

Comment fonctionne le jeu ?



Le jeu se compose de 36 cartes « métiers » et de 9 types de jetons « compétences ». Une partie dure environ 20 minutes. Chaque métier se compose d'un descriptif et de 2 compétences dominantes. On distribue à chaque joueur les jetons compétences.

Ensuite, on retourne au fur et à mesure les cartes métiers sur la table. Si le joueur possède devant lui les deux compétences qui figurent sur la carte, il doit taper le plus rapidement possible sur la carte. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin.

Sous couvert d'un jeu de rapidité très simple, le joueur apprend à découvrir de nouveaux métiers et se rend compte que, pour des métiers techniques, des compétences plus humaines et plus généralistes sont nécessaires : curiosité, créativité, communication, collaboration.

