

QUI SUIS-JE ?

Présenté par Cécilia Icard (Interface 3 - Namur)

1. Source

Interface 3 - Namur¹

2. Description

Découverte des métiers de l'informatique et de leurs compétences, à partir d'une animation sur tablette, conçue sur le mode du jeu « Qui est-ce ? » : parmi 34 portraits représentant chacun un métier de l'informatique, une carte personnage est tirée au sort par le maître du jeu. Le but du jeu est alors de deviner le personnage dont il s'agit, en posant des questions sur les compétences nécessaires à l'exercice de son métier. Ces compétences sont reprises sous forme d'icônes sur les portraits. Elles font également l'objet de fiches dont disposent les joueurs pour formuler les questions adéquates.

PHASE 1 : Quels métiers dans le secteur informatique et numérique ? (10 minutes)

Les participants énoncent des métiers du secteur informatique et numérique qu'ils connaissent, et comment ils imaginent les personnes qui les exercent. L'animateur discute avec eux de leurs idées reçues sur le secteur. Si besoin, l'animateur les aide à distinguer les métiers « bureautiques » des métiers informatiques.

PHASE 2 : explication des règles du jeu (5 minutes)

L'animateur explique les règles du jeu.

BUT du jeu :

Les joueurs vont devoir deviner quel professionnel a été choisi par un des participants (qui doit faire deviner aux autres la carte d'un profil métier qu'il a choisi).

REGLES du jeu :

- > L'animateur conseille un profil métier au participant en lui posant quelques questions sur ses intérêts (profil technique, artistique ? Le métier qu'il voudrait faire plus tard fait appel à telle ou telle compétence numérique présente chez un métier spécifique du jeu ? etc.).

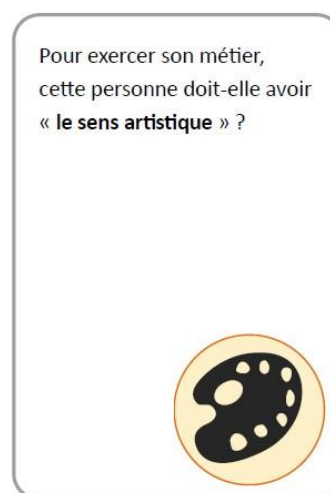
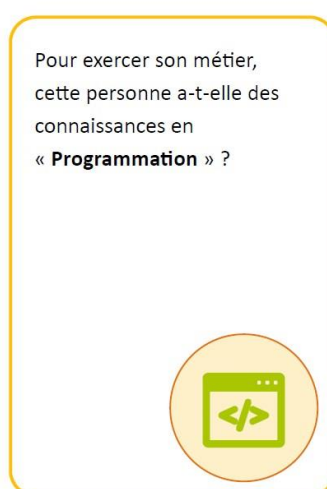
Disons que la carte à faire deviner par le participant est celle-ci :

¹ <http://www.interface3namur.be/>



Pour deviner la carte et le profil métier attribué au participant, les joueurs vont devoir lui poser des questions par rapport à ses compétences professionnelles.

- > L'animateur explique la différence entre savoir, savoir-faire et savoir être.
- > Les joueurs reçoivent les questions à poser concernant compétences, comme par exemple:



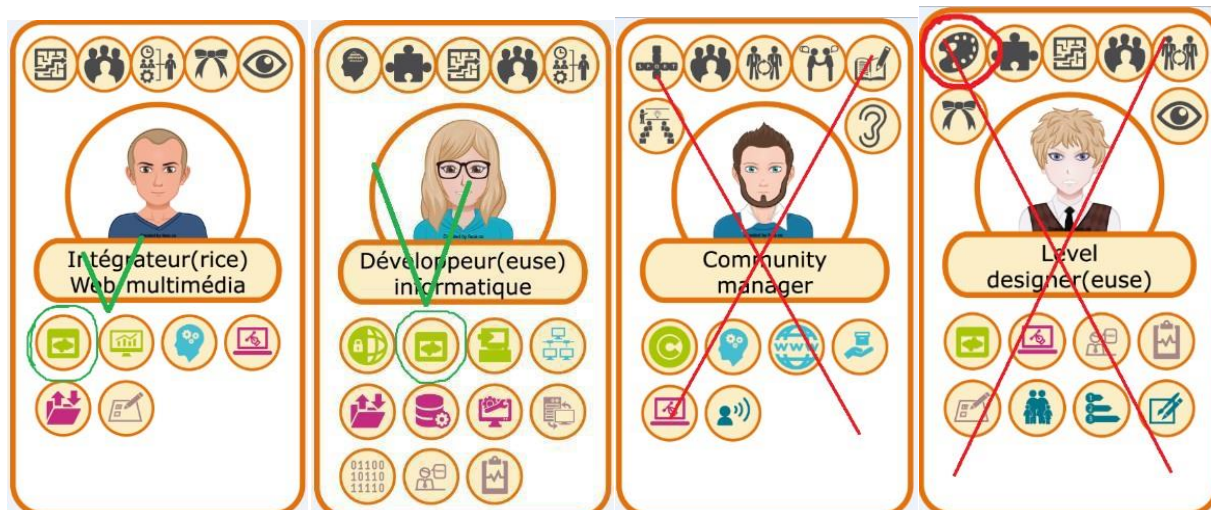
- > A chaque question est associé une icône présente également sur les cartes du jeu.
- > Les joueurs posent des questions au choix, en montrant bien l'icône associée au participant devant faire deviner un profil métier
- > Si le métier que le participant doit faire deviner n'a pas la compétence relative à la question posée, les joueurs retirent/retournent les cartes avec les profils métiers ayant cette compétence (en se référant aux icones sur les cartes), et inversement.

Par exemple :

Question 1 : Pour exercer son métier, cette personne a des connaissances en programmation ?
L'intégrateur web a des connaissances en programmation. Les autres profils métiers ayant cette compétence / cet icône restent dans le jeu.

Question 2 : Pour exercer son métier, cette personne doit-elle avoir le sens artistique ?

L'intégrateur web n'a pas besoin d'avoir un sens artistique. Les autres profils métiers ayant cette compétences / cet icône sont donc retirés du jeu (ou on retourne les cartes pour ne plus voir ces profils).



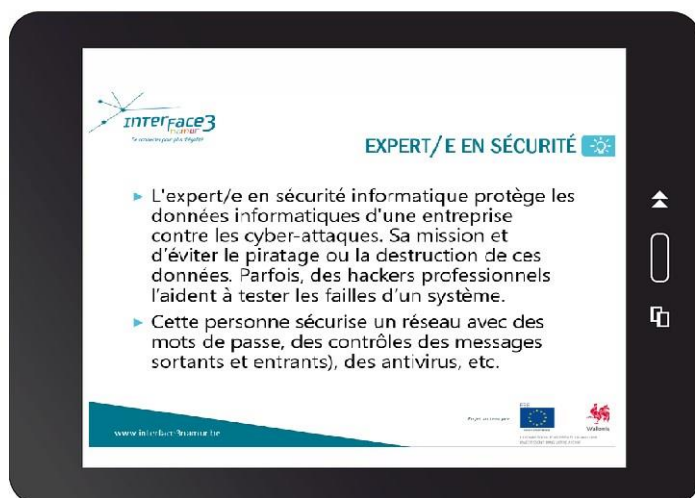
A la fin, il ne doit rester face visible sur la table que la carte choisie par l'élève qui fait deviner le profil métier.

PHASE 3 : jeu (10 minutes)

Durant l'animation, l'animateur explique les notions spécifiques qu'on retrouve dans les questions. (qu'est-ce la vulgarisation ? Qu'est-ce que le hardware ? etc.)

PHASE 4 : explication du métier (10 minutes)

Quand le profil métier est deviné, les élèves peuvent scanner la carte concernée avec une tablette sur laquelle est installée l'application Aurasma Studio (avec notre compte connecté). Une fenêtre avec une description du métier s'affiche alors sur la tablette, et est expliquée plus en profondeur par l'animateur.



Rejouer une ou plusieurs parties.
Faire reformuler des métiers pour voir s'ils sont compris.

PHASE 5 : Evaluation de l'animation + débriefing (10 minutes)

Les métiers dont il est question dans cette animation font l'objet de 34 fiches-métiers (réseaux, développement, analyse, gestion de projets, autres), accessibles en ligne, téléchargeables au

format PDF : <http://www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/>. « Celles-ci comprennent un bref descriptif de la fonction, une liste de compétences nécessaires, des outils et des tâches clés, les types de formations existantes, les évolutions de carrière ... L'objectif de ces fiches est d'ouvrir le champ des possibles des jeunes en présentant des métiers du développement, de l'analyse et de la gestion de projet et des systèmes et réseaux ». Ces fiches-métiers proposent également des liens vers les formations.

Le « Carnet pratique pour... plus de mixité dans les métiers informatiques » est un « outil pour promouvoir une plus grande mixité et (dé)stigmatiser les filles dans l'informatique, pour attirer l'attention sur les opportunités d'emploi et les multiples possibilités d'orientation vers ce secteur. Cet outil pédagogique ludique et gratuit questionne, interpelle, s'attaque aux préjugés les plus tenaces, sur le genre et sur le secteur ». Il permet de découvrir différentes facettes de l'informatique et de réfléchir à l'impact des stéréotypes dans les choix d'orientation. Ce carnet est téléchargeable au format PDF à l'adresse <http://www.interface3namur.be/documentation/carnet-mixite-metiers-informatiques/>. Le groupe de travail a expérimenté l'activité proposée en pages 8 à 13 du carnet :

Comment te représentes-tu une personne qui travaille dans l'informatique? A quoi ressemble-t-elle?


Dessine ce que tu imagines ci-dessous.

Quelles sont les caractéristiques principales de la personne que tu as dessinée?

A-t-elle des particularités physiques? Si oui, lesquelles?

Comment est-elle habillée? Qu'est-elle en train de faire?

As-tu aussi dessiné des objets? Si oui, lesquels?



N'hésite pas à comparer ton dessin avec celui de quelqu'un d'autre. Retrouves-tu des points communs? Si oui, lesquels?

Je travaille dans l'informatique. Qui suis-je?

Parmi ces 5 personnes, qui selon toi travaille dans l'informatique? Entoure la ou les photo(s)!



Tu retrouves plusieurs points communs entre vos dessins? A ton avis, comment peux-tu expliquer ça?

As-tu déjà entendu parler du mot stéréotype?

Ce sont des images typées, des clichés, que tu te fais inconsciemment d'un groupe ou d'un type d'individus, et ces représentations sont partagées par beaucoup de personnes (dans ce cas-ci l'image d'une personne travaillant dans l'informatique). Mais les clichés correspondent-ils à la réalité? Est-ce que toutes les personnes qui travaillent dans l'informatique ressemblent à cela?



Avoir la « tête de l'emploi » ?



Adeline

Petite, ce qu'Adeline voyait sur l'écran de son père informaticien lui faisait peur! Avant de se passionner pour les technologies, elle pensait que l'informatique était un truc de geek. C'est en découvrant le code dans le cadre d'un cours qu'elle s'y est intéressée. Sa passion, c'est le business et les technologies, pour leur capacité à améliorer notre manière de vivre, de travailler, d'être citoyen.e. Aujourd'hui, elle lance sa propre boîte!



Mathieu

Dit affectueusement « Caniche », Mathieu est un des fondateurs de Dogstudio, une agence digitale créative namuroise. Il a occupé plusieurs postes, dont développeur et gestionnaire de projet. Aujourd'hui, il est COO (Chief Operating Officer) de l'agence Dogstudio. Il a aussi été impliqué dans la création de l'Asi KKK Festival, un festival international de culture digitale qui se tient à Namur.



Nathalie

Nathalie travaille dans l'intervention et l'assistance des utilisateurs.trices. Elle gère les problèmes informatiques. Elle s'occupe aussi de la configuration et des mises à jour des applications sur les postes de travail. Elle teste les applications avant de les installer sur les ordinateurs, et les corrige pour améliorer leur utilisation.



Arnaud

Les études d'Arnaud n'avaient rien d'informatique: il a étudié le marketing et a suivi le soir des cours de management. Passionné par les jeux vidéo, il a voulu en créer, en autodidacte, en suivant des tutoriels (guides) sur Internet. Au fur et à mesure, il a maîtrisé des langages de programmation et des logiciels complexes comme Unity, un outil gratuit de modélisation 3D. Aujourd'hui, il est co-fondateur de Black Land Studio, une entreprise de jeu vidéo en création, qui propose aux entreprises des solutions ludiques (jeux éducatifs, réalité virtuelle).



Roxane

Pour Roxane, le développement fut une forme de coup de foudre inattendu. C'est la formation de Web Application Developer qui lui a ouvert les portes de ce monde de challenge et d'apprentissage constant. Elle gère actuellement le back-end de la plupart des « petits » sites de campagne produits par DigitalLb, jonglant entre les technologies et les langages. Roxane est telle qu'avec le soutien et l'aide de son employeur, elle reprend un baccalauréat en informatique de gestion dès la rentrée prochaine!

Conclusions ?

Tu viens de découvrir 5 personnes, 5 physiques, 5 métiers différents. Et ces 5 personnes travaillent dans l'informatique!

Voici un premier aperçu de la diversité des métiers informatiques.



Jeu des clichés!
Seras-tu capable de retrouver les clichés représentés dans cette photo ?

Y'a-t-il des points communs avec ton dessin fait en début du carnet ?
Tu trouveras la solution à la page 62 du carnet.

“ Mes copines me demandaient « Mais chez Microsoft, il n'y a pas des gens bizarres ? ». Il faut vraiment briser ces clichés! Il y a plein de personnes géniales dans l'informatique, des profils excentriques comme des gens simples. L'informatique, c'est l'avenir, ça ouvre des voies fantastiques dans plein de domaines différents qui ont un impact réel sur le quotidien des gens!
”

Adeline Michaux,
Entrepreneure, créatrice de Citeaz
(solution informatique pour faciliter la mobilité à Bruxelles)

3. Objectifs

Selon les termes du référentiel :

UF4 : DÉVELOPPER UN PROJET PROFESSIONNEL OU DE FORMATION

Séquence 2 : Construire et mettre en œuvre un projet professionnel et /ou de formation :

- > Disposer d'une connaissance de base des métiers et des secteurs d'activités.
- > Connaître les compétences, connaissances, aptitudes et qualifications nécessaires au métier.
- > Choisir les éléments pertinents du profil personnel et les mettre en relation avec le/ secteur/s choisi/s.

Analyser les paramètres et contraintes influant la mise en œuvre du projet.

- > Identifier des interlocuteurs ressources et utiliser le réseau.

Selon le groupe de travail et la présentation :

- > Découverte des métiers de l'informatique et de leurs compétences et déminage des stéréotypes qui y sont associés.

4. Public

Tout public, avec un intérêt pour les métiers de l'informatique ou du numérique.

Le groupe de travail note que le secteur de l'informatique et du numérique est intéressant en matière de reconversion professionnelle pour des raisons de santé ou d'horaires. Il s'agit

également de métiers accessibles aux personnes porteuses de handicap car il existe de multiples possibilités d'adaptation ergonomique du matériel. Certains métiers sont accessibles à nos publics.

5. Matériel

- > Le jeu de carte du Qui suis-je
- > Les questions du Qui suis-je
- > Connexion Internet
- > Matériel de projection
- > Deux tablettes chargées avec les applications HTML et Aurasma installées.

6. Analyse du groupe de travail



Vous sentez-vous acteur du processus ?

- ✓ Chaque participant est invité à poser des questions relatives aux compétences utiles pour exercer tel ou tel métier. Qu'il s'agisse d'utiliser cet outil en sensibilisation, en orientation ou en passerelle vers la formation à un métier, le participant est acteur du processus.
- ✓ Le caractère ludique est d'emblée mobilisant. Il induit une autre manière de s'interroger sur un secteur professionnel et d'en explorer les différents métiers.
- ✓ L'animation sur tablette provoque la curiosité et permet également de mesurer l'aisance du public à l'égard de ce type d'outil.



Cet outil permet-il de vous considérer, vous valoriser, vous entendre à partir de là où vous vous trouvez ?

- ✓ Ce n'est pas l'objet de l'activité.



Cet outil vous permet-il de porter un regard analytique sur votre parcours ?

- ✓ Ce n'est pas à proprement parler l'objet de l'activité. Toutefois, on pourrait envisager de prolonger cette activité par un relevé de ses propres compétences.
- ✓ Cet outil est plutôt destiné à ouvrir le champ des possibles, des perspectives positives pour le futur.



Cet outil favorise-t-il le respect ? Est-il rassurant, sécurisant ?

- ✓ Le jeu « qui est-ce ? » étant très connu, cela peut rassurer les participants. Par ailleurs, il ne nécessite pas de longues consignes et est rapidement compris.

- ✓ L'animation est sécurisante car elle ne requiert pas de grandes connaissances techniques. La division en sigles de compétences rend plus accessibles les métiers et les désacralise plutôt que de laisser entendre que c'est un secteur réservé aux initiés. Cela souligne l'importance de la vulgarisation, de la mise à la portée de tous.
- ✓ Les participants ne sont pas amenés à se livrer.



Cet outil ouvre-t-il le champ des possibles, des perspectives positives pour le futur ?

- ✓ Développer cet outil pour d'autres secteurs professionnels : les métiers de la santé, les métiers du social, etc.
- ✓ Faire prendre connaissance des fiches de compétences avant de commencer la partie de jeu, ce qui permettrait également que chaque participant se positionne également par rapport aux compétences dont il dispose. Dans un second temps, prévoir qu'à partir des compétences, on puisse également retrouver les métiers dans lesquelles elles s'exercent.
- ✓ Proposer une activité qui permettrait de réfléchir à la distribution des rôles : qui travaille avec qui ?
- ✓ Faire un lien avec le RIASEC.
- ✓ Utiliser cet outil avec les formateurs chargés de l'accompagnement en orientation, pour qu'ils puissent améliorer leur connaissance de ce secteur professionnel en constante mutation.
- ✓ Le carnet pratique pour plus de mixité dans les métiers de l'informatique propose plusieurs activités qui pourraient tout à fait être transposées dans une sensibilisation à d'autres secteurs professionnels.



Cet outil est-il conçu pour un public spécifique ?

- ✓ Cet outil est accessible à tout public.



Cet outil s'appuie-t-il sur le groupe en tant que collectif et facilitateur ?

- ✓ Oui, il se joue en équipe. Il est important de pouvoir faire interagir en fonction de ce que chacun connaît.