

DES ATELIERS DE PROGRAMMATION INFORMATIQUE INCLUSIFS

INDUSTRIE & RECHERCHE



INTRODUCTION

Cette boîte à outils rassemble plusieurs modules numériques prêts à l'emploi destinés aux adolescent.e.s, qui seront utilisés par les enseignant.e.s, les structures d'apprentissage informel (musées et centres de sciences, associations de diffusion de la culture scientifique,...), les chercheur.se.s et les responsables de la communication scientifique ou des ressources humaines dans les entreprises.

L'objectif consiste à attirer les jeunes, en particulier les filles, dans les carrières scientifiques, technologiques, des sciences de l'ingénieur, mathématiques (dites STEM) et à les inciter à découvrir la diversité de ces carrières sous un angle inclusif du point de vue du sexe et du genre. Ce guide pratique comprend des activités pratiques diverses : ateliers au contenu scientifique, débats informels et rencontres avec des professionnel.le.s des carrières STEM.

Chaque module comprend trois types de recommandations :

- Déroulé explicatif de chaque activité
- Recommandations pour l'inclusivité du point de vue du sexe et du genre
- Suggestions relatives à l'animation

Ces recommandations apportent un soutien et des conseils pratiques aux utilisateur.rice.s : recommandations sur la manière de débattre avec les jeunes des questions et différences liées au sexe et au genre, soutien et orientations pour les animateur.rice.s sur la manière de surmonter leurs propres stéréotypes, suggestions sur la manière de gérer la dynamique du groupe par la mise en œuvre de stratégies d'animation différentes.

Cette boîte à outils a été mise au point dans le cadre du projet Hypatia par cinq centres et musées des sciences (Science Centre NEMO, Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia « Leonardo da Vinci », Musée des sciences Bloomfield de Jérusalem, Experimentarium, Universcience) en collaboration avec des expert.e.s de l'égalité des sexes, des enseignant.e.s, des chercheur.se.s, des entreprises et des groupes d'adolescent.e.s.

La vision d'Hypatia est une société européenne qui communique les sciences et les technologies aux jeunes d'une manière inclusive du point de vue du sexe et du genre afin d'exploiter pleinement le potentiel des filles et des garçons en Europe pour qu'ils s'engagent dans des carrières STEM.

Ci-dessous, la liste des activités qui composent la boîte à outils, divisées par contextes.

Etablissements scolaires

- Les stéréotypes dans les représentations des sciences et des technologies
- Un enseignement des sciences et des technologies inclusif du point de vue du sexe et du genre
- Rencontres avec des ambassadrices et ambassadeurs des sciences
- Jeu de cartes collaboratif sur les femmes scientifiques
- Testez-vous ! L'influence des biais implicites

Musées et centres de sciences

- Les stéréotypes de sexe dans les représentations des sciences et des technologies
- Rencontres avec des ambassadrices et ambassadeurs des sciences
- Jeu de cartes collaboratif sur les femmes scientifiques

- Testez-vous ! L'influence des biais implicites

Industries et institutions de recherche

- Des ateliers de programmation inclusifs, pour les filles comme pour les garçons
- Rencontres avec des ambassadrices et ambassadeurs des sciences

DES ATELIERS DE PROGRAMMATION INFORMATIQUE INCLUSIFS POUR LES FILLES COMME POUR LES GARÇONS

VUE D'ENSEMBLE

Groupe d'âge	12 à 15 ans
Format	Atelier
Durée	2 fois 2 heures

RÉSUMÉ

Cette activité a pour but d'améliorer des ateliers existants consacrés à la programmation et destinés aux enfants et adolescent.e.s, pour qu'ils intéressent les filles comme les garçons. La programmation est enseignée dans les établissements scolaires et certaines entreprises proposent des ateliers sur la programmation à des classes. Cette activité a pour objet de sensibiliser les développeurs.euses, enseignant.e.s et animateurs.rices pour qu'ils prennent en compte le genre et l'égalité filles-garçons dans ce type d'ateliers de manière à toucher un plus grand nombre de filles et de garçons.

Cette activité contribuera à préparer les enseignant.e.s et les futurs enseignant.e.s à travailler sur la programmation et à l'enseigner à leurs élèves. Cette activité est axée sur une approche scientifique et technologique mais aussi didactique relative à l'enseignement de la programmation aux élèves.

OBJECTIFS

L'objectif principal consiste à créer des activités inclusives du point de vue du sexe et du genre, qui permettent de susciter plus d'intérêt pour les carrières des sciences, technologies, sciences de l'ingénieur et mathématiques dites STEM. Le but est de renforcer l'intérêt pour la technologie dans le domaine de la programmation. L'atelier vise, en particulier, à inciter un plus grand nombre de jeunes à choisir un cursus dans les carrières STEM (plus précisément ici dans la technologie). Cet objectif sera plus facilement atteint par des outils/suggestions pour intéresser également les filles et les garçons.

SCÉNARIO SUGGÉRÉ

Cet atelier concernera principalement les mathématiques ainsi que les « sciences et technologies » et sera consacré aux ateliers déjà créés qu'il serait possible d'adapter afin d'atteindre et de motiver un plus grand nombre d'élèves filles et garçons.

Les principaux thèmes et implications de la programmation logicielle avec les programmes scolaires en mathématiques, informatique sont les suivants :

- Les élèves peuvent observer des similitudes de langage entre le langage courant et les expressions utilisant des symboles mathématiques (pour faire faire quelque chose par exemple à un robot, nous avons besoin d'un langage de programmation).
- Les élèves peuvent utiliser des expressions avec des variables – ici avec des outils numériques.

Les principaux liens de la programmation avec les programmes scolaires en « sciences et technologies » sont les suivants :

- Les élèves peuvent décrire un processus allant de la ressource initiale au produit final.
- Les élèves peuvent développer et utiliser des commandes et capteurs simples pour leur programmation et s'en servir pour manipuler des robots, par exemple.

PUBLIC VISÉ

Age	Formateurs et formatrices et animateurs et animatrices
Nombre de participant.e.s	15 – 25
Nombre d'animateur.trice	2
Type d'audience	Personnes qui animent des ateliers sur la programmation, qui peuvent être des enseignant.e.s, des formateurs ou formatrices d'enseignant.e.s et/ou de futurs enseignants ainsi que d'autres types d'animateurs et animatrices.

FORMAT

Atelier et discussion

THÈMES

Les contenus scientifiques d'une activité de ce type concernent la programmation ainsi que la compréhension de la manière de traduire le langage quotidien en langage de programmation. Cette activité favorise la compréhension d'une technologie qui n'est pas toujours visible et remarquée mais qui est utilisée au quotidien.

DURÉE

Suggestion de durée : 2 à 4 heures

RESSOURCES

Il convient de noter que les ressources suivantes pouvant être utilisées pour un cours de programmation sont indicatives et qu'elles dépendent de l'activité et des moyens disponibles.

Cette activité visant à optimiser les cours/activités de programmation qui existent déjà (MicroBot Technology, Lego MindStorm, etc), les ressources mentionnées ci-après ne sont pas indispensables à l'activité ; il s'agit plutôt de suggestions de matériel nécessaire dans une classe où les étudiant.e.s/élèves participeraient à cet atelier.

MATÉRIEL

Matériel	Quantité totale nécessaire pour tester et réaliser l'activité
Kits Lego Mindstorm	1 kit pour 2 participant.e.s
Une surface de test Lego Mindstorm	1 pour 10 participant.e.s si possible – sinon, il est possible d'effectuer les tests sur le sol.
Ordinateurs/iPads	1 ordinateur/iPad pour 2 participant.e.s
Programme Lego Mindstorm	1

LIENS UTILES, VIDÉOS, ARTICLES

- [Site Internet de Lego Mindstorm](#)
- [First Legoleague](#)
- Vidéos Google YouTube pour Lego Mindstorm
- Voir aussi [le site du projet européen Twist](#)
- Pour préparer l'atelier vous pouvez utilement consulter le document produit par [le Centre Hubertine Auclet](#) : le numérique c'est pour les garçons et les filles. Changeons les codes.

LIEU DE L'ACTIVITÉ

Après avoir identifié et contacté des entreprises partenaires, des instituts de recherche ou autres qui développent et proposent des ateliers de programmation aux groupes scolaires, il sera nécessaire de déterminer si le partenaire contacté est intéressé par l'adaptation de son atelier. Une fois cette décision prise, l'étape suivante consistera à fixer une date et un lieu d'organisation. Il est important, à ce propos, d'examiner comment l'atelier peut viser un grand nombre d'élèves en tenant compte des différents styles d'apprentissage et préférences et d'étudier comment l'améliorer compte tenu de ces considérations.

Le cadre de l'atelier dépendra du partenaire contacté et il pourra avoir lieu au sein de l'entreprise partenaire qui l'a conçu ou dans l'école qui l'organise. A la suite de cette réunion initiale, l'atelier sera adapté de manière collaborative.

DÉROULÉ

Afin de concevoir un atelier de programmation de manière inclusive du point de vue du sexe et du genre, il paraît pertinent de réfléchir aux aspects suivants :

- Moins de compétition et plus d'encadrement
- Un focus plus important sur le fait de mener à bien une tâche créative et qui a du sens
- Maintenir des contraintes de temps mais ne pas considérer qu'il y a une seule bonne réponse

- Diminuer le stress en encourageant les élèves et en ayant une approche qui les soutient mais ne les met pas en concurrence
- Mettre l'accent sur le fait de résoudre des problèmes et sur le côté mathématique en créant un algorithme comme une séquence d'instructions
- S'assurer que l'expérience est multidisciplinaire
- Promouvoir une approche équilibrée entre l'aspect réflexif et l'aspect pratique
- Encourager un type d'apprentissage par la perception et l'apprentissage des symboles et encourager l'habileté motrice

GESTION DU GROUPE

Un atelier débute généralement par une présentation à l'ensemble du groupe, puis les participant.e.s sont répartis en groupes de deux pour la durée restante.

INTRODUCTION

L'enseignant.e /l'animateur.rice présente brièvement l'atelier et son objectif.

Le/la professeur.e présente ensuite le cycle d'enseignement/d'apprentissage afin de replacer l'atelier dans un contexte didactique pertinent pour le cours. L'atelier peut être également replacé dans le contexte scientifique en expliquant quelles sont les compétences développées en matière de connaissances scientifiques, technologiques et mathématiques. Le fait de contextualiser l'atelier permet à un plus grand nombre, filles comme garçons, de comprendre l'intérêt de l'atelier et, espérons-le, d'être motivés pour y participer.

DÉVELOPPEMENT DE L'ACTIVITÉ

Les élèves sont ensuite invités à se familiariser avec l'élément de programmation, notamment via la rubrique « Apprendre à programmer » du site Lego Mindstorm ou à l'aide d'autres outils de programmation.

Ils travaillent ainsi pendant environ 30 minutes.

Après s'être familiarisés avec la programmation, les élèves peuvent être confrontés à un problème d'ingénierie qu'ils résoudre ensuite à l'aide du robot Lego Mindstorm.

CONCLUSION ET SUIVI

L'adaptation de l'atelier implique une discussion avec l'entreprise partenaire ou les enseignant.e.s qui développent ce programme. La priorité consiste à définir comment l'utiliser de manière didactique dans le contexte de l'enseignement en se demandant principalement comment faire participer le plus grand nombre d'élèves, notamment de filles qui généralement se sentent moins attirées par la programmation. Il s'agit avant tout de mettre l'apprentissage de la programmation dans le contexte de son utilisation au quotidien (par exemple, pour optimiser les robots dans le domaine des soins aux personnes âgées, à la médecine en général – ou dans l'industrie pharmaceutique – ou encore dans le développement durable et l'efficacité énergétique).

Dans l'exemple présenté ici, l'atelier est consacré au concept de la First Lego League, qui s'attache à diffuser largement un concept qui est mis en contexte et vise à résoudre un problème societal – généralement en collaboration avec une industrie/entreprise.

Un suivi et une évaluation de chaque atelier doivent toujours avoir lieu et ils doivent, en partie, s'attacher à déterminer si l'atelier est parvenu à faire participer un grand nombre de participants, filles et garçons et si les élèves ont pu occuper différentes fonctions à tour de rôle, notamment l'expérimentation, le test, la planification, etc. Il est fortement recommandé que certains critères de réussite soient définis par rapport à la prise en compte de ces aspects.

CRITÈRES D'INCLUSION DU POINT DE VUE DU SEXE ET DU GENRE

Les critères d'inclusion du point de vue du sexe et du genre élaborés dans le cadre du projet Hypatia sont importants pour l'adaptation des cours ou des ateliers de programmation et il convient de les examiner et en débattre avec les personnes qui proposent ces enseignements ou activités. De plus, ils peuvent être fondamentaux pour les critères de réussite à partir desquels sont mesurés les résultats de l'activité adaptée. Voici quelques exemples illustrant comment cet atelier peut aborder l'inclusion du point de vue du sexe et du genre selon ces critères de différents niveaux.

AU NIVEAU INDIVIDUEL, L'ATELIER :

- Partira des connaissances et expériences préalables des participant.e.s
- Comprendra une diversité de moyens de faire participer les élèves
- Comportera des activités qui incluent une diversité de méthodes de résolution de problèmes et d'ingénierie, telles que la conception du projet, du robot, le développement, la construction, le test et l'amélioration

- Utilisera des activités et approches qui intègrent un contexte clair pour que les participant.e.s comprennent comment et où ils peuvent mettre en pratique leurs nouvelles connaissances

AU NIVEAU INTERACTIONNEL, L'ATELIER :

- Alternera les présentations avec l'ensemble du groupe, le travail en binôme et les discussions avec l'ensemble du groupe
- S'attachera à alterner les rôles/espaces de travail (en faisant participer les élèves, à tour de rôle, à la conception du robot, du projet, la prise de notes, la programmation et la construction)
- S'assurera que tous les participant.e.s réussissent à résoudre les problèmes.

AU NIVEAU INSTITUTIONNEL, L'ATELIER :

- Permettra le bon déroulé des activités planifiées et cela peut comprendre l'environnement physique de l'apprentissage, notamment la création d'un espace pour construire et tester le robot dans un cadre inspirant ;

AU NIVEAU SOCIÉTAL OU CULTUREL, L'ATELIER :

- Mettra la programmation en contexte dans la société ;
- Présentera et/ou abordera certains domaines de la société dans lesquels la programmation offre des solutions à des enjeux sociétaux ;

ENSEIGNEMENTS DE L'ATELIER

Les enseignements de l'atelier, pour les enseignant.e.s ou les animateur.rice.s d'une part, et pour les participant.e.s d'autre part, sont les suivants :

• Enseignant.e.s et animateur.rice.s :

Après avoir planifié et préparé cet atelier, les personnes qui animent les activités de programmation doivent avoir les connaissances et/ou aptitudes suivantes :

- Adapter l'activité de manière à cibler un plus grand nombre de participant.e.s
- Examiner comment la programmation peut être utilisée en classe
- S'inspirer de la technologie et, en particulier, des TIC (technologies de l'information et de la communication)
- Être sensibilisé.e et comprendre comment motiver les filles et les garçons pour qu'ils participent à l'activité
- Être sensibilisé.e et comprendre l'impact négatif des stéréotypes de sexe dans le cadre d'un enseignement en classe
- Comprendre comment lutter contre l'impact négatif des stéréotypes de sexe.

• Elèves/participant.e.s :

A la fin de l'atelier, les participant.e.s auront les capacités suivantes :

- Programmer un robot Lego Mindstorm ou un autre
- Résoudre un problème de programmation

- Connaître quelques exemples d'utilisation de la programmation dans la société
- si cela a été abordé, comprendre que les stéréotypes liés au sexe peuvent influencer nos choix.

COORDONNÉES DU PARTENAIRE

Sheena Laursen – sheena@experimentarium.dk

Christoffer Muusmann – christoffer@experimentarium.dk

Ce module a été développé par L'Experimentarium, Copenhague, Danemark

**EXPERI
MENT
ARIUM**

Image de couverture :

Copyright Centre de sciences danois Experimentarium, Hellerup, Denmark

RECOMMANDATIONS POUR L'ÉGALITÉ FILLES GARÇONS ET LA PRISE EN COMPTE DU GENRE

POURQUOI EST-CE IMPORTANT POUR LES FILLES ET LES GARÇONS D'ETUDIER ET DE TRAVAILLER DANS LES DOMAINES DES SCIENCES, TECHNOLOGIES, SCIENCES DE L'INGENIEUR ET MATHÉMATIQUES (STEM) ?

Au cours des prochaines années, avec le développement de l'économie de la connaissance en Europe et les nouvelles technologies toujours plus nombreuses, des compétences en sciences, technologies, ingénierie et mathématiques (dites STEM) seront encore plus nécessaires pour garantir des effectifs qualifiés et professionnels dans un large éventail de carrières. Il est donc impératif d'attirer et de recruter un plus grand nombre de jeunes dans les programmes d'études STEM et de garantir la diversité des professionnels formés aux carrières STEM. La vision d'Hypatia est celle d'une société européenne qui communique la science aux jeunes d'une manière inclusive du point de vue du sexe et du genre afin d'exploiter pleinement le potentiel des filles et des garçons en Europe pour qu'ils s'engagent dans des carrières STEM.

Les institutions et les personnes responsables de la mise en œuvre des activités d'éducation aux sciences, notamment les écoles, musées et entreprises, jouent un rôle déterminant à cet égard. Elles peuvent exercer une influence sur la manière dont les élèves construisent leur identité de fille ou de garçon et leur attitude par rapport aux carrières scientifiques et technologiques. Il est donc important de réfléchir à nos

préjugés associés au sexe et au genre et à la science, de reconnaître les stéréotypes et de faire en sorte de ne pas les reproduire dans nos interactions avec les participant.e.s ni les encourager lorsqu'ils sont utilisés en notre présence.

L'INCLUSION DU POINT DE VUE DU SEXE ET DU GENRE

L'animation d'activités inclusives du point de vue du sexe et du genre implique de connaître quelques notions importantes.

GENRE ET SEXE

Le sexe fait référence aux caractéristiques et fonctions biologiques qui différencient les individus mâles des individus femelles : sexe chromosomique, sexe gonadique et sexe morphologique.

Le genre fait référence à la construction sociale des hommes et des femmes, de la masculinité et de la féminité, qui diffère selon le temps et l'espace et en fonction des cultures et des sociétés. Il s'agit d'un système hiérarchisant et hiérarchisé des normes de masculinité et de féminité et des sexes.

STERÉOTYPES DE SEXE ET COMPÉTENCES

Notre perception sociale relative aux attributs des hommes et des femmes (caractère, compétences, tendances, préférences, apparence extérieure, types de comportements, rôles, carrières, etc.) et notre tendance à associer les attributs supposés masculins aux hommes et les attributs supposés féminins aux femmes, y compris avant de les avoir rencontré.e.s, constituent un stéréotype (exemple de stéréotype : les hommes sont plus rationnels et les femmes plus émotives).

Lorsque nous évoquons les stéréotypes liés au sexe et la science, nous faisons référence aux rôles et aptitudes qui sont censés être « adaptés » aux hommes et aux femmes dans le domaine scientifique (par exemple, l'ingénierie et le bâtiment sont associés aux hommes et non aux femmes).

GENRE ET SCIENCE

Les sciences et les technologies sont des domaines de recherche et de connaissances. Comme les autres formes de connaissances, elles peuvent comprendre des dimensions genrées. Ne pas prendre compte la variable du sexe dans la recherche peut avoir une influence sur les résultats, par exemple, lorsque des médicaments ne sont pas testés à la fois sur des hommes et des femmes. De plus, il y a des inégalités entre les femmes et les hommes (« gender gap ») dans le système de production des connaissances scientifiques et technologiques : dans de nombreux pays européens, les femmes sont surreprésentées dans la biologie et les sciences médicales alors qu'elles sont sous-représentées dans les mathématiques et l'informatique. Par ailleurs, elles atteignent plus difficilement des niveaux de responsabilités élevés dans le domaine scientifique.

Les sciences et les technologies sont caractérisées par des normes de rationalité, d'intellectualité et d'indépendance. En raison des stéréotypes de sexe on tend à associer ces caractéristiques à la masculinité. Autrement dit, les filles et les garçons qui ne s'identifient pas à ces caractéristiques penseront que les études et les carrières dans les sciences et les technologies ne « sont pas pour eux ou elles » et éviteront les STEM. C'est pourquoi il est important d'offrir une image complexe et multiforme de la science.

SUGGESTIONS POUR LA MISE EN ŒUVRE DE L'ACTIVITE

Définir et mettre en œuvre des activités inclusives du point de vue du sexe et du genre est un défi ambitieux et cela nécessite une vigilance constante de l'animateur. rices sur ses propres stéréotypes et préjugés liés au genre. Voici quelques indications pratiques et sujets de réflexion pour aider les animateurs. rices à être inclusif. ve. s du point de vue du sexe et du genre.

INTERAGIR AVEC LE GROUPE

- **Neutralité dans l'attribution des tâches et des rôles**

Comment vais-je attribuer les tâches ? Quelles responsabilités vais-je attribuer et à quelle personne ? Evitez d'attribuer aux participant.e.s des rôles stéréotypés en fonction du genre, qui peuvent contribuer à l'intériorisation des identités « masculine » et « féminine », par exemple en demandant aux garçons de construire des choses et aux filles de prendre des notes. Faites en sorte que les participant.e.s occupent, à tour de rôle, les différents rôles exigés par l'activité et qu'ils-elles respectent chacun de ces rôles.

- **Attribution de la réussite et de l'échec, surmonter les réponses stéréotypées**

Les garçons qui ont échoué attribuent-ils leur échec à eux-mêmes ou à des facteurs extérieurs ?

Les filles qui ont échoué attribuent-elles leur succès à elles-mêmes ou à des facteurs extérieurs ?

Fixez un niveau d'exigences élevé pour les deux sexes.

Évitez d'être trop indulgent.e avec les filles (cela entraîne la dépendance plutôt que l'indépendance).

Encouragez les filles et les garçons à prendre des risques.

- **Laissez du temps pour répondre à une question et adoptez un « temps d'attente » pour encourager les filles à prendre la parole dans un contexte où les garçons sont plus audacieux et répondent plus vite qu'elles**

Quel a été mon degré d'attention aux réponses des participant.e.s ? Combien de temps les ai-je laissé.e.s s'exprimer ?

Attendez 4 à 5 secondes avant de demander à un.e élève de répondre à une question. Le fait de retarder la réponse permet à tous les élèves de répondre, et laisse ainsi à chacun.e l'opportunité de trouver la réponse. Soyez vigilant.e pour que les filles comme les garçons puissent apporter publiquement une réponse.

- **Interaction avec les filles et les garçons, surmonter la tendance à susciter la participation des garçons plus que des filles:**

Ai-je orienté les questions vers les garçons plutôt que vers les filles ?

Soyez attentif.ve à ne pas vous adresser davantage aux garçons qu'aux filles.

- **Expression inconsciente de stéréotypes**

Ai-je été attentif.ve au comportement des élèves concernant l'expression de leurs stéréotypes de sexe ?

Les jeunes (et les adultes qui participent aux activités) reproduisent souvent les stéréotypes de sexe de manière inconsciente ou subtile. Cela peut être une opportunité pour engager une discussion..

AU COURS D'UNE DISCUSSION

- Les garçons sont-ils plus intéressés par la construction d'objets et les filles par leur décoration? Pouvez-vous inverser les rôles pendant ces activités ?

Mettez les élèves au défi de s'affranchir de leurs centres d'intérêts de prédilection et d'élargir leur curiosité (beaucoup d'enfants ont des centres d'intérêts stéréotypés du point de vue du genre, qui peuvent être questionnés).

- Pensez-vous qu'il pourrait être utile d'introduire le concept de genre ou de stéréotype et d'en discuter avant ou après l'activité ?

Évaluez si une explication de ces notions pourrait enrichir la discussion

- Tout en animant la discussion, reconnaissez que les élèves peuvent avoir différents types de connaissances préalables et qu'elles peuvent être utiles à divers niveaux. Le point de départ de la discussion peut être les connaissances actuelles des élèves sur le sujet.

RENCONTRE AVEC DES PROFESSIONNELS DES SCIENCES ET DES TECHNOLOGIES

Les « role models » stimulent efficacement l'intérêt des filles et des garçons pour les carrières des sciences et des technologies. De nombreuses activités impliquent des professionnels des carrières STEM ou s'en servent comme exemples. Il est important que ces modèles ne renforcent pas les stéréotypes liés au genre.

- Combien d'hommes et de femmes, professionnels des sciences et des technologies apparaissent dans l'activité que je propose ? Sont-ils et elles stéréotypé.e.s ?

Préservez l'équilibre entre le nombre d'hommes et de femmes qui sont intervenant.e.s ou présenté.e.s à titre d'exemples. Si possible, demandez-leur de ne pas aborder uniquement le contenu scientifique mais aussi leur vie personnelle.

Faites en sorte que les animateurs et animatrices scientifiques et les scientifiques aient des personnalités diverses. Les filles et les garçons sont plus inspirés par des modèles auxquels ils et elles s'identifient psychologiquement (en termes d'origine, de culture, d'âge, etc.). Dans le cas contraire, les élèves peuvent ne pas s'identifier du tout et même avoir une réaction de rejet.

- Dans le cadre des activités, est-ce que je présente une variété de carrières STEM, du monde numérique aux sciences de l'ingénieur ?

Lorsque vous choisissez des professionnel.les des carrières STEM et des exemples pour une activité, faites en sorte que la diversité des sciences soit représentée dans la plus large mesure possible.

ANIMER UNE ACTIVITÉ DE TYPE « EXPÉRIENCE »

- Lorsqu'ils et elles traitent un contenu scientifique particulier, les élèves ne voient pas toujours clairement quel est son rapport avec l'égalité entre les hommes et les femmes dans les carrières des sciences et des technologies. Les activités d'Hypatia proposent des modes d'approche inattendus de la science et des contenus scientifiques (comme la chimie, la robotique ou la fabrication), en rupture avec la perception stéréotypée des carrières STEM. Cela permet de présenter et de diffuser une approche différente du monde de la science, en dévoilant différents aspects auxquels un plus grand nombre d'individus – hommes et femmes – peuvent s'identifier. Vous pouvez souligner cet aspect tout en animant une activité axée sur le contenu scientifique.
- Par exemple, une activité consacrée à des technologies, comme les technologies « portables » (comme les vêtements intelligents), peut être plus attirante pour les filles qu'une activité consacrée aux transports ou aux missiles.
- Un grand nombre de filles se sentent plus à l'aise dans une situation basée sur la coopération et certaines évitent même les activités de compétition. L'animateur.rice peut présenter un défi sous la forme d'une « histoire » et pas uniquement sous la forme d'une compétition ou veiller à équilibrer compétition et coopération au cours de la même activité.

- De nombreuses études démontrent que les filles apprennent mieux dans un environnement agréable sur le plan esthétique. C'est pourquoi il est important que les activités aient lieu dans un cadre agréable et esthétique.

LIENS UTILES SUR L'INCLUSION DU POINT DE VUE DU SEXE ET DU GENRE EN CLASSE

CADRE THÉORIQUE D'HYPATIA

Le document cité propose un cadre pour prendre en compte l'inclusion du point de vue du sexe et du genre dans des activités liées aux sciences et aux technologies. Il propose un ensemble de critères pour analyser l'inclusion dans des activités existantes d'éducation aux sciences ou pour en concevoir de nouvelles qui soient inclusives.

[Cadre théorique](#)

ÉGALITÉ DES SEXES EN CLASSE

Souvent nous ne prêtons pas attention à notre manière d'interagir avec les filles et les garçons. Ce qui se passe dans une salle de classe ne fait pas exception. Vous trouverez ci-dessous une liste de suggestions destinées à améliorer l'égalité dans la classe pour encourager les filles et les garçons à s'intéresser aux sciences et aux technologies.

[L'égalité filles-garçons dans la classe.](#)

RECOMMANDATIONS RELATIVES À L'ANIMATION

QUELQUES CONSEILS POUR UNE ANIMATION DE QUALITÉ

La participation active des personnes présentes lors de chaque présentation d'une notion ou d'un contenu est déterminante pour la qualité de l'animation. On entend, par exemple, par participation, le fait de :

- prendre l'expérience personnelle des participant.e.s pour point de départ de leur engagement ;
- tirer profit de leurs propres points de vue ou connaissances préalables ;
- intégrer sans cesse les contributions des participant.e.s à ce processus.

La tâche d'animateur.trice n'est pas facile ; elle nécessite de la pratique, du temps et de la réflexion. Pour appliquer ces notions à des situations concrètes – et, par conséquent, susciter la participation, les échanges et la discussion – vous trouverez ci-après une brève liste de suggestions. Elles peuvent être utiles pour concevoir une animation de qualité.

INTERAGIR AVEC LE GROUPE

- Préparez à l'avance l'environnement dans lequel l'activité aura lieu, organisez l'espace en fonction des besoins de l'activité en modifiant, si nécessaire, sa configuration habituelle (vous pouvez, par exemple, déplacer les tables et les chaises).
- Faites en sorte que tous les participant.e.s puissent bien voir et entendre.
- Gardez un contact visuel avec les participant.e.s.

- Considérez que les participant.e.s sont vos pairs et non pas des spectateurs passifs ou des individus ignorants.
- Soyez à l'écoute des participant.e.s et utilisez leurs propres expressions.
- Dans la mesure du possible, ayez recours aux questions – il s'agit d'un outil utile pour favoriser les échanges au sein du groupe.
- Stimulez la réflexion parmi les participant.e.s, en procédant de la manière suivante :
 - Si possible, posez des questions et reprenez les informations ou les éléments qui peuvent provenir de l'observation directe.
 - Faites participer les personnes en établissant le lien avec leur expérience personnelle.
 - Incitez les participant.e.s à exprimer leurs opinions et à se forger leurs propres points de vue.
- Au cours d'une activité, vous pouvez être amené à adopter différentes configurations de travail avec le groupe – travail en petits groupes ou à deux, avec l'ensemble des participant.e.s – afin de favoriser la participation et une meilleure interaction avec l'expérience.
- Avant toute interaction avec l'ensemble des participant.e.s, vous pouvez leur demander d'échanger en petits groupes. Cela permet aux plus timides de participer et aux autres de se familiariser avec le sujet avant d'échanger des points de vue avec le groupe au complet.
- Lors des échanges en petits groupes, déplacez-vous d'un groupe à l'autre pour vérifier les travaux et les discussions mais n'intervenez qu'en cas de difficultés.

- Lorsque l'ensemble du groupe est réuni, essayez de vous adresser au plus grand nombre de participant.e.s possible, en incitant chacun à participer et à s'impliquer.

ANIMER DANS LE CADRE D'UNE EXPÉRIENCE

- Faites en sorte que l'activité soit aussi participative que possible : chaque individu doit avoir la possibilité de participer directement à l'expérience.
- Ne dévoilez pas les résultats de l'expérience avant que les participant.e.s aient fait leurs propres découvertes et observations.
- Incitez les participant.e.s à émettre des hypothèses/décrire/commenter ce qui, selon eux, va se produire.
- Maintenez l'expérience au centre de l'attention et de la discussion.
- Inciter la participation en alternant l'activité manuelle, les questions et la discussion.

PENDANT UNE DISCUSSION

- Encourager les échanges en associant les questions ouvertes, les questions fermées, la discussion et l'échange de points de vue, etc.
- Vous pouvez être amené à utiliser des arguments provoquants pour stimuler le débat. Les désaccords peuvent être utiles à l'analyse des notions et à l'échange de points de vue, utilisez-les de manière constructive.

- Favorisez et tirez profit non seulement des connaissances déjà acquises par les participant.e.s mais aussi de leurs émotions et leur imagination.
- Défiiez les participant.e.s en fonction de leur niveau.
- Evitez :
 - l'approche trop didactique et l'évaluation des connaissances des participant.e.s
 - le monologue
 - les termes spécialisés sans référence à des objets réels
 - de solliciter et de traiter uniquement les réponses correctes ou, pire, les questions correctes.
 - de ne pas écouter

ACCUEIL D'UN PROFESSIONNEL DES SCIENCES ET DES TECHNOLOGIES

- Vous pouvez suggérer à l'intervenant.e d'alterner les questions et l'exposé afin de permettre aux participant.e.s de jouer un rôle plus actif et d'éviter de longues prises de parole.
- Avant de présenter le.la professionnel.le des carrières STEM, vous pouvez demander aux participant.e.s d'échanger leurs perceptions à propos de cette profession spécifique et d'en discuter avec l'intervenant.e invité.
- Lorsqu'ils ont la possibilité de poser librement des questions, les jeunes participant.e.s se montrent souvent intéressés par la vie personnelle quotidienne des intervenant.e.s, leur carrière et leur mode de vie quand ils étaient étudiant.e.s. Vous pouvez suggérer que les

intervenant.e.s utilisent ces thèmes pour servir « d'accroches » dans leurs présentations et échanges.

- Il est utile que les intervenant.e.s apportent leurs outils ou objets de travail quotidiens à titre d'exemples de leur pratique quotidienne.

LES QUESTIONS : UN OUTIL D'APPRENTISSAGE FONDAMENTAL

Le recours à des questions dans une situation d'apprentissage implique de partir des informations de base (généralement des éléments qui peuvent être obtenus par l'observation) pour se placer à des niveaux auxquels les connaissances, l'expérience et les opinions des élèves peuvent être facilement impliqués afin de découvrir des informations et des concepts plus complexes. Une telle approche invite les participant.e.s à rechercher, dans leurs propres viviers de connaissances et d'expériences, les éléments nécessaires qui vont leur permettre de découvrir de nouvelles connaissances tout en servant de base à l'élaboration de questions par les apprenants eux-mêmes.

Nous recommandons un processus de contribution réciproque, dans lequel l'animateur.rice comme les participant.e.s sont en situation de poser des questions et d'y répondre. En ce sens, les questions servent d'amorce au dialogue, elles constituent un outil et *non* un objectif. Elles contribuent à faire jaillir de nouvelles connaissances et favorisent le libre échange des idées par l'apport de nouvelles informations, ce qui permet une meilleure compréhension.

Quels sont les types de questions qui servent à solliciter des informations et interprétations, amorcer un dialogue constructif et développer les compétences et la confiance en soi des participant.e.s – et des animateur.rice.s eux-mêmes ?

Les deux types de questions de base sont les suivants* :

- Les questions fermées – elles n'ont qu'une seule réponse correcte
- Les questions ouvertes – elles ont plusieurs réponses correctes

Les questions fermées sont généralement utilisées lorsque nous recherchons des informations spécifiques sur un phénomène/sujet/élément exposé/objet, etc.

Les questions ouvertes, quant à elles, favorisent l'expression des opinions personnelles, le recours aux connaissances préalables des participant.e.s et la recherche d'explications personnelles. La discussion et les questions ouvertes permettent aux participant.e.s de regrouper les idées et d'échanger les informations au sein du groupe, et d'avoir l'opportunité par la suite d'améliorer leur compréhension en exprimant et en défendant leurs connaissances et opinions.

Vous devez rechercher un équilibre entre les questions ouvertes et les questions fermées. Le fait de ne poser que des questions fermées peut susciter un sentiment d'ignorance parmi les participant.e.s qui éprouvent des difficultés à y répondre car elles sollicitent relativement peu de compétences mais plutôt des connaissances spécialisées. Les questions fermées doivent être utilisées pour explorer l'objet et les nouvelles connaissances qui en découlent et elles servent, par ailleurs, de base aux questions ouvertes. Pour tout participant.e, répondre à des questions ouvertes implique d'utiliser son expérience personnelle pour trouver les nouvelles informations. Cela lui permet également de mettre à profit ses expériences personnelles, son émotion, son imagination et ses compétences

propres pour rechercher la signification et se faire une interprétation personnelle.

L'apprentissage découle de la compréhension des situations par les participant.e.s eux-mêmes et de leur exploitation mais aussi des opportunités d'exploration liées aux essais et erreurs.

*** Pour en savoir plus**

Les questions fermées peuvent être réparties selon les catégories suivantes :

- Questions impliquant un examen : répondre à ces questions nécessite un examen attentif. Les réponses offrent les premières informations sur la base desquelles nous développons des connaissances plus approfondies.
- Questions impliquant une explication : leurs réponses proposent une explication – comment cela fonctionne-t-il, comment cela a-t-il été créé, etc. – et elles sont étroitement liées aux informations recueillies à partir des questions impliquant un examen.
- Questions impliquant une comparaison : elles provoquent une comparaison avec d'autres situations du même type, des matériels, des dimensions, etc. et visent à définir des similitudes/différences et à établir le lien avec les connaissances et l'expérience personnelles des intervenant.e.s.

Les questions ouvertes peuvent être réparties dans les catégories suivantes :

- Questions appelant la solution à un problème : elles exigent de faire preuve d'esprit critique, d'imagination, d'aptitudes à formuler des hypothèses et à analyser et

la capacité à utiliser des connaissances pour résoudre des problèmes.

- Questions impliquant une prévision : les réponses à ces questions prévoient les cas de changement des paramètres.
- Questions impliquant un jugement : les réponses à ces questions peuvent être très personnelles et uniques. Elles exigent des choix, l'évaluation d'une situation, une justification, etc.

Dans une approche interactive et constructive, le fait de poser des questions et d'y répondre n'implique pas seulement l'acceptation de plusieurs réponses correctes (par des questions ouvertes) mais aussi le fait « d'autoriser les participant.e.s à se tromper », c'est-à-dire à ne pas limiter la situation d'apprentissage à la recherche de la réponse « correcte » ou à l'obtention de réponses prédéfinies. Il est important que l'animateur.rice ne corrige pas trop vite les participant.e.s mais exploite plutôt les antagonismes entre leurs différents points de vue pour leur faire comprendre qu'il existe des normes et que leurs propres interprétations ne sont pas nécessairement identiques à celles des autres apprenants ou aussi satisfaisantes.

Hypatia

PROJECT

Hypatia est un projet financé par Horizon 2020 de l'Union européenne qui souligne la nécessité de rassembler différents acteurs de la société afin d'encourager davantage d'adolescents, et particulièrement les filles, à choisir des filières d'études et, plus tard, des métiers scientifiques et technologiques. Ce projet a pour but de changer la manière dont les sciences sont communiquées aux jeunes à l'école et en dehors de l'école afin que cette communication soit plus inclusive du point de vue du sexe et du genre.

Ce projet a reçu un financement du programme-cadre de l'Union européenne pour la recherche et l'innovation en Europe à l'horizon 2020 (H2020-GERI-2014-1) au titre de la convention de subvention n° 665566

