

Forum Numeriqu'elles 2020 LENS

ATELIERS VIRTUELS

STANDS

Nom de la structure	NB élèves max	Type d'atelier	Durée	Horaires matin	Horaires après-midi	Contenu	Besoins techniques pour animer l'atelier (logiciel, visio, tablettes, youtube, etc)	Matériel nécessaire aux élèves pour participer aux ateliers (tablettes, connexion internet, compatibilité avec le logiciel...)	Nombre d'ateliers dans la journée	Autres : exemple atelier plus ciblé pour les collégiennes
ORIENTOI	15	Jeux des talents découverte des métiers du numérique présentation du fonctionnement de l'Intelligence Artificielle	30 min	Toute les 1/2 h de 9h à 12h30	Toute les 1/2 h de 13h30 à 17h	<p>Chaque élève se connecte sur app. orientoi.fr depuis son poste de travail (sur ordinateur, tablette ou smartphone). Les élèves jouent à 3 mini-jeux, ils découvrent leurs talents, puis visionnent un des métiers du numérique et indiquent si le matching proposé est positif. Ils peuvent réaliser un cycle (jeux+talents+métiers) ou plusieurs. Les élèves ont accès à une liste de stages des partenaires numériques et peuvent les garder en favoris.</p> <p>Cette première phase de 20 minutes est encadrée par un animateur. Un second temps de 10 minutes sera consacré à une explication du système de l'Intelligence Artificielle " par un datascientist.</p>	visio	Chaque élève doit être connecté via un poste individuel (smartphone, tablette ou ordinateur) et idéalement une connexion en visio pour la classe complète. Accès au site suivant sur le poste des élèves : app.orientoi.fr	à ta guise	L'atelier est adapté aux deux niveaux (collège, lycée).
NORSYS	10	Casser les stéréotypes des métiers de l'informatique	30 min	Toutes les 1/2H de 10H à 12H	Toutes les 1/2h de 14h à 16H	Utilisation de Klaxoon pour rendre l'atelier plus ludique à distance, utilisation de techniques d'animation de réunion (ice breaker, nuage de mots, quizz) pour présenter les métiers du numérique et casser les préjugés et stéréotypes sur ces métiers	Visio avec partage d'écran via Teams			
EPITECH	20	Pauline témoigne : pourquoi/comment le choix du numérique / programmation informatique / illustrations concrètes	20/25 minutes + question réponse		à définir (2 sessions)	Pauline est présidente de l'association -> https://www.e-mma.org/fr/ Accompagné de 2/3 étudiant(e)s elles témoignent de leur découverte des cursus d'Etude en informatique, leurs propres parcours. Retour d'expériences stages et présentation de projets Innovation	Visio avec partage d'écran via Teams	1 ordinateur / élève + visio	2	