

## Description du projet

Adapter [la boîte à métiers numérique actuelle](#) dans une **version autonome accessible** aux enseignants et accompagnée de visuels et de contenus interactifs **pour lutter contre les stéréotypes** et **présenter** un éventail des **métiers du numérique**

## Valeur ajoutée

Une **approche ludique** pour prendre connaissance des métiers du numérique avec une **prise en main autonome et autoporteuse** par les enseignants et une animation pour mettre en évidence et partager les risques sur **les problématiques de genre**

## Livrables

### Animation de la boîte à métier : Jeu de rôle + Quizz



Le **jeu de rôle** (en ligne et hors ligne) **accompagné du quizz** permet de **capitaliser** et de mettre en pratiques les connaissances accumulées lors du reste de l'animation

### Vidéo de Scilabus



La **vidéo de la youtubeuse Scilabus** montre la diversité des métiers du numérique

### Le jeu débat



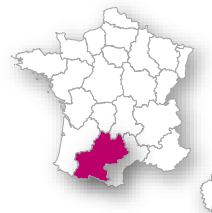
Le **jeu débat** travaillé avec une enseignante

### La vidéo d'interview



La **vidéo d'interview dynamique** de **Lily-Alice Ward et Alexia Audevert**, deux jeunes femmes aux parcours passionnants

## Zone géographique



Toulouse  
puis national

## Cibles



3<sup>ème</sup> et  
Lycées