

FICHE PRATIQUE

Tous les métiers sont-ils (vraiment) mixtes ?

SE CONNECTER A LA PLATEFORME VIRTUELLEXPO

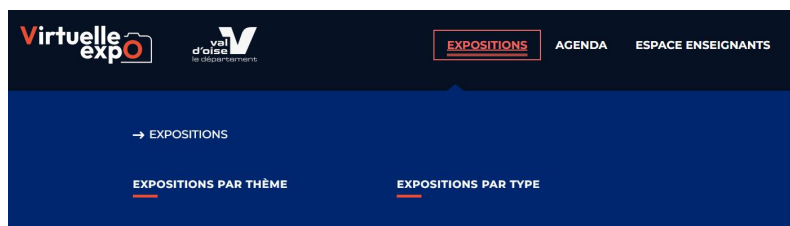
1. Aller sur le site <https://athena.moncollege-valdoise.fr> et se connecter avec ses identifiants (enseignant ou élève)
2. Cliquer sur le pictogramme des 4 petits carrés en haut à droite, un menu déroulant apparaît
3. Cliquer sur Virtuellexpo



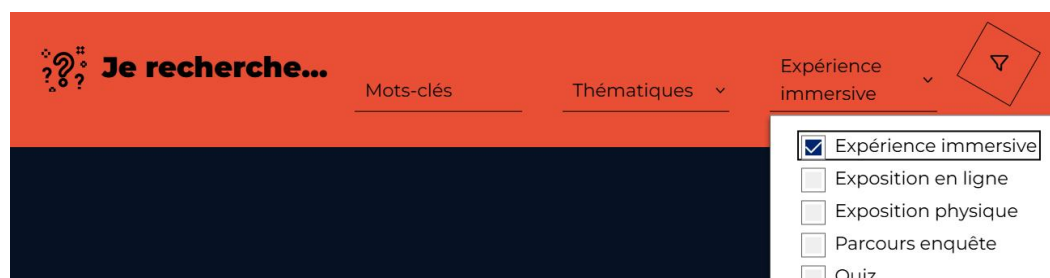
ACCEDER A L'EXPERIENCE IMMERSIVE "Tous les métiers sont-ils (vraiment) mixtes ?"

- Pour accéder à l'expérience immersive, il vous suffit d'effectuer le chemin suivant:

EXPOSITIONS > EXPOSITIONS PAR TYPE > EXPERIENCES IMMERSIVES > Tous les métiers sont-ils (vraiment) mixtes ?



NB : vous pouvez également utiliser la barre de recherche orange sur la page d'accueil et sélectionner le filtre par type "expérience immersive"



- L'expérience immersive se découpe en 6 pièces différentes :
 - Le CDI (point de départ et d'arrivée du jeu) : <https://virtuellexpo.moncollege.valdoise.fr/expo2025/index.html>
 - Une cuisine des années 60 : <https://virtuellexpo.moncollege.valdoise.fr/expo2025/index.html?scene=kitchen>
 - Un bureau des années 90 : <https://virtuellexpo.moncollege.valdoise.fr/expo2025/index.html?scene=office>
 - Une salle d'attente médicale des années 2000 : <https://virtuellexpo.moncollege.valdoise.fr/expo2025/index.html?scene=waitingroom>
 - Un atelier de coworking contemporain : <https://virtuellexpo.moncollege.valdoise.fr/expo2025/index.html?scene=coworking>
 - Le cube, un espace numérique au sein duquel sont mises à disposition les ressources : <https://virtuellexpo.moncollege.valdoise.fr/expo2025/index.html?scene=cube>
 - Retour au CDI (fin) ⇒ <https://virtuellexpo.moncollege.valdoise.fr/expo2025/index.html?scene=backtocdi>

- **Durée**

L'expérience dure un peu plus d'une heure si on se limite aux textes et quiz intrinsèques au jeu. Des ressources externes sont proposées notamment à la fin de l'expérience (liens externes, vidéos, illustrations etc.) et ajoutent environ 30 min à la durée de l'expérience.

Toutefois, de nombreuses notions sociologiques sont abordées tout au long de l'expérience, il peut être pertinent de séquencer le jeu en plusieurs parties (3 par exemple) grâce aux liens d'accès direct. Nous conseillons ainsi de proposer des temps d'échange et de retours d'expériences avec les élèves entre chacune des parties.

- **Contenu pédagogique détaillé pièce par pièce**

- Le CDI (point de départ et d'arrivée du jeu) :
 - Lancement de l'histoire et découverte des personnages, puis conclusion.
 - Une cuisine des années 60
 - Définition du sexe et du genre pour aboutir à la définition du stéréotype de genre.
 - Repères historiques sur la condition des femmes en France jusqu'aux années 50 à travers la question du travail (Seconde Guerre Mondiale, femmes au foyer...)
- Un bureau des années 90
 - Impact du temps partiel et métiers invisibles
 - Impact de la langue française sur la visibilisation des métiers au féminin
- Une salle d'attente médicale des années 2000
 - Impact des stéréotypes de genre sur l'orientation professionnelle des femmes et des hommes
 - Exemple des hommes qui deviennent sage-femmes.
 - Les lignes bougent : les frontières deviennent de plus en plus poreuses entre les filières considérées comme féminines ou masculines
- Un atelier de coworking contemporain
 - Quelques lois mises en place ces 20 dernières années en faveur de l'égalité professionnelles
 - Portrait de Magalie Jobert, directrice du CFA des métiers de l'aéronautique à Bonneuil
 - Portrait de Caroline Renard et son équipe, archéologue au Département du Val d'Oise
 - Portrait d'Alban Vias, couturier
 - Portrait de Marie Reynier, directrice de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts et Métiers
 - Portrait d'Auriane Mallo-Breton, escrimeuse professionnelle, médaillée des Jeux Olympiques de Paris 2024
 - Les limites de ces progrès : concept du plafond de verre
- Le cube, un espace numérique au sein duquel sont mises à disposition les ressources et une carte interactive du Val d'Oise (à venir).

- **Le padlet**

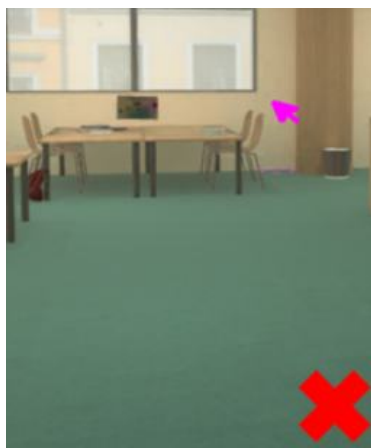
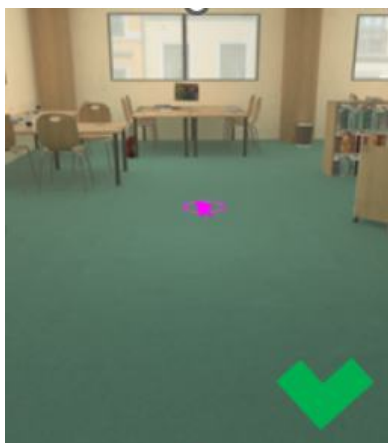
Un padlet associé à l'expérience immersive permet d'avoir notamment accès aux ressources externes présentées dans le cube.

Vous avez un lien, une ressource, de la documentation pour alimenter le padlet ? N'hésitez pas à nous la partager sur eac@valdoise.fr

- **Conseils techniques**

L'expérience ayant été conçue à partir d'une technologie assez lourde pour les appareils, voici quelques conseils d'utilisation :

- Lors de la première connexion à l'expérience immersive, le temps de chargement peut être assez long, il faut parfois patienter 2 à 3 min. Lors des connexions suivantes, ce temps est réduit.
- Dans l'expérience immersive, le curseur de déplacement est assez sensible, il faut viser et cliquer directement l'endroit que l'on veut atteindre. Attention, si l'on clique sur un mur, on se déplace jusqu'au pied de ce mur, il est donc conseillé de viser au sol.



- L'expérience immersive peut se faire sur tablette. La navigation se fait au doigt et reste sensible.

CONTACT

eac@valdoise.fr

Il est possible d'organiser des démonstrations de la plateforme au sein de votre collège, pour cela vous pouvez contacter le Département à l'adresse eac@valdoise.fr
Pour toute question ou information, n'hésitez pas à nous solliciter.