



LE PROJET ERASMUS+ My Diversity, Our Strength



Cofinancé par
l'Union européenne



Dernières nouvelles de « My Diversity, Our Strength » !

Après deux années marquées par la créativité, l'expérimentation et le travail d'équipe, les partenaires de My Diversity, Our Strength se sont réunis pour la conférence finale en ligne : **Renforcer la place des filles en STIM grâce à l'apprentissage par le jeu.**

C'était une célébration de tout ce que nous avons construit ensemble et une exploration approfondie de la façon dont l'apprentissage ludique peut contribuer à briser les stéréotypes de genre et à ouvrir de nouvelles portes aux filles dans les domaines des STIM.

Lors de la conférence, nous avons fièrement présenté nos trois principales créations :

- **Le cadre de compétences**
- **Le Compass**
- **L'escape box**



LES PARTICIPANTS ONT ÉGALEMENT ÉTÉ EMMENÉS DANS LES COULISSES DU PROJET POUR DÉCOUVRIR LE PROCESSUS CRÉATIF À L'ORIGINE DES OUTILS DÉVELOPPÉS.

AU COURS DE LA CONFÉRENCE, CHAQUE PARTENAIRE A APPORTÉ SON POINT DE VUE UNIQUE SUR LA MANIÈRE DE SÉLECTIONNER LES COMPÉTENCES ADÉQUATES POUR CONCEVOIR DES ACTIVITÉS ATTRAYANTES, SUR LA RAISON D'ÊTRE DE LA CRÉATION D'UN ESCAPE GAME ET SUR LA FAÇON DONT L'INCLUSION EST INTÉGRÉE AU CŒUR DU JEU.



Par ailleurs, les partenaires ont évoqué le parcours du projet, abordant divers sujets au fil des discussions. En voici un aperçu :

Vérification des faits : pourquoi l'écart entre les sexes persiste-t-il ?

Nous avons commencé par un constat alarmant : en Europe, les filles restent largement sous-représentées dans les études et les carrières scientifiques et techniques. Les outils créés nous ont permis de déconstruire les stéréotypes, les attentes sociales et les barrières invisibles qui contribuent à ce déséquilibre.

Comprendre l'inclusion

Nous avons exploré ce à quoi ressemble réellement l'inclusion, non pas comme simple slogan, mais comme pratique. Des différences d'apprentissage aux barrières psychologiques, en passant par les préjugés culturels et les besoins d'accessibilité, nous avons examiné comment les jeunes vivent l'apprentissage de manières très différentes.

Notre conclusion ? L'inclusion n'est pas quelque chose que l'on ajoute à la fin, c'est quelque chose que l'on intègre dès la conception initiale.

Un bref aperçu de l'apprentissage par le jeu

Nous avons appris que les jeux sont un outil pédagogique très puissant car... ils réduisent l'anxiété, encouragent l'expérimentation, permettent de considérer les erreurs comme des étapes d'apprentissage, favorisent le travail d'équipe et la communication et ont le pouvoir de capter l'attention même des apprenants les plus réticents.

You voulez en savoir plus ? Regardez notre conférence sur YouTube.

Célébrons ce succès : Des événements nationaux dans toute l'Europe !

Alors que le projet s'achève, les partenaires ont organisé avec succès des événements nationaux en Belgique, en France, en Italie et en Espagne.

Les résultats du projet continuent d'inspirer de nouveaux animateurs jeunesse, éducateurs et jeunes apprenants.



Vous souhaitez en savoir plus ?



- Plongez-vous dans nos articles sur le site web
- Visitez notre section Ressources pour découvrir le Cadre de compétences, la Compass et l'escape box... et les téléchargez gratuitement !