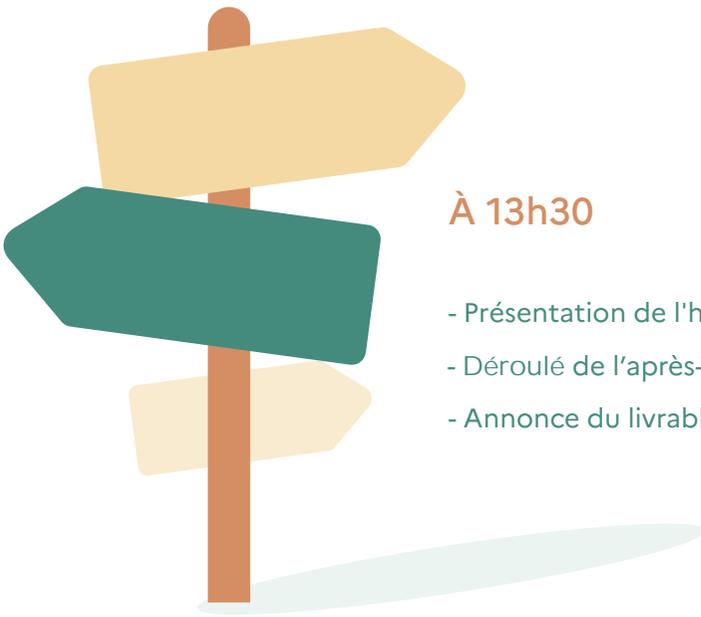


# Hackathon Orientation



# PROBLÉMATIQUE

Comment faire émerger une prise de conscience auprès des équipes du déterminisme de genre et social dans les parcours et les traduire par des pratiques éducatives et pédagogiques qui réduisent leurs effets ?



À 13h30

- Présentation de l'hackathon
- Déroulé de l'après-midi
- Annonce du livrable

# PROGRAMME

## ÉTAPE 1

Techniques de créativité pour affiner et analyser les différentes composantes d'une problématique dans chaque groupe



## ÉTAPE 2

Agora des ressources :  
Découverte, partage, pratique  
une ressource en lien avec l'orientation  
(escape game, vidéo, exposition, quizz, ...).

## ÉTAPE 3

Co-construction collective : identifier les besoins /  
rechercher des solutions.



## ÉTAPE 4

pitch des propositions : restituer les principaux  
enseignements dans un format captivant

# HACKATHON

## ATELIER DE CRÉATIVITÉ

**Hackathon** est une contraction de **Hack** qui signifie, en programmation, une solution bricolée rapidement et de **Marathon**, une course à pied nécessitant une grande résistance.

Le co-design est un processus de travail collaboratif, centré sur les usages.

Son objectif est de générer et de prototyper des idées, des projets, qui répondent aux besoins réels des utilisateurs, tout en faisant appel à la créativité des personnes impliquées. C'est également un état d'esprit. Il s'agit d'impliquer et de fédérer autour d'un projet ou de la résolution d'un problème.

## Contacts

### Atelier Canopé 19 – Tulle

14 rue du 9 juin 1944  
19000 TULLE

T 05 87 19 33 49  
[contact.atelier19@reseau-canope.fr](mailto:contact.atelier19@reseau-canope.fr)  
 @Canope\_19