



Jeu concours en ligne « L'avenir s' imagine ! » Sensibiliser à l'orientation et ouvrir les horizons professionnels par le jeu

La mise en œuvre du parcours Avenir dans le cadre des disciplines vise à accompagner les élèves dans l'acquisition des compétences nécessaires pour s'orienter tout au long de la vie en favorisant une démarche active et l'élaboration de choix positifs et réfléchis.

**FRANÇAIS
DOCUMENTATION
LANGUES VIVANTES
SVT
PHYSIQUE-CHIMIE
TECHNOLOGIE
ARTS PLASTIQUES**

Cycles 3 (6^e) et 4

Octobre à avril

Séances **3h minimum**

OBJECTIFS GÉNÉRAUX



- Susciter l'intérêt des élèves pour leur orientation en leur proposant un jeu en ligne sur le thème des métiers, avec des lots à gagner.
- Ouvrir leurs horizons professionnels en leur montrant une société égalitaire et en interrogeant les représentations et les stéréotypes de genre.
- Développer leur autonomie pour les recherches d'information sur l'orientation : comment décrire un métier, comment chercher l'information sur les métiers et les formations ?

OBJECTIFS DU PARCOURS AVENIR



Découverte du monde économique et professionnel :

- Identifier les principales formes d'organisation de l'activité économique et sociale dans l'espace, à différentes échelles et dans le temps.
- Connaître les notions qui contribuent à la compréhension de ces principes : travail, qualification professionnelle, besoin, ressources naturelles et technologiques.
- Établir la relation entre progrès scientifique et technique et évolution des activités professionnelles.
- Situer dans le temps et dans l'espace une activité professionnelle pour mieux comprendre l'impact de l'innovation dans sa transformation et son évolution.
- Identifier les facteurs d'évolution du métier ou des domaines d'activité.
- Les enjeux de l'égalité professionnelle entre les femmes et les hommes.

Développement du sens de l'engagement et de l'initiative :

- S'engager dans un projet individuel ou collectif.
- S'initier au processus créatif.

Elaboration du projet d'orientation scolaire et professionnel :

- Découvrir les possibilités de formation et les voies d'accès aux mondes économique et professionnel.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES DU SOCLE



- Domaine 1** Les langages pour penser et communiquer
- Domaine 2** Les méthodes et les outils pour apprendre
Conception, création et réalisation ; curiosité et sens de l'observation.
- Domaine 5** Représentations du monde et activité humaine



COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN FRANÇAIS

L'expression (6^e à 3^e)

À l'écrit, les élèves produisent des textes de nature et de longueur très variées. Ils apprennent à rédiger un dialogue, une description, un récit complet.

À l'oral, ils s'entraînent à lire à haute voix et à réciter, à exprimer des émotions et des réflexions personnelles pour les partager, à reformuler la pensée des autres et à en rendre compte, à faire un exposé.

Contribution à la formation « informatique et Internet » : la recherche documentaire, le traitement de texte, l'utilisation de Folios

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN LANGUES VIVANTES

Apprendre à communiquer (6^e à 3^e)

Les élèves s'approprient un outil de communication, oral notamment, indispensable pour voyager et travailler, en France au contact de touristes ou de professionnels parlant une autre langue, en Europe et dans le monde entier. Concevoir, créer, réaliser.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN TECHNOLOGIE, SVT, PHYSIQUE-CHIMIE

Au programme en 6^e

- Adopter un comportement éthique et responsable en lien avec l'éducation à l'environnement durable → thème de l'alimentation de l'édition 2017-2018.
- Mobiliser des outils numériques → produire un blog, une vidéo, un diaporama ou un petit objet multimédia (pom) dans le cadre de la participation au concours.

Au programme en 3^e

- Appréhender la grande variété et l'évolution des métiers et des formations ainsi que les enjeux économiques en relation avec les sciences → produire un blog, une vidéo, un diaporama ou un petit objet multimédia (pom) décrivant un métier dans 20 ans, dans le cadre de la participation au concours.
- 2. Mobiliser des outils numériques → produire un blog, une vidéo, un diaporama dans le cadre de la participation au concours.

Contribution à la formation « informatique et Internet » : l'utilisation de Folios.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN ÉDUCATION MUSICALE ET ARTS PLASTIQUES

De la 6^e à la 3^e :

- Expérimenter, produire, créer.
- Mettre en œuvre un projet.
- Explorer, imaginer, créer et produire.
- Échanger, partager, argumenter et débattre.

Contribution à la formation « informatique et internet » : « dans les enseignements artistiques, avec les outils graphiques numériques pour les arts plastiques et différentes technologies comme les générateurs de sons pour l'éducation musicale. »



COMPÉTENCES TRANSVERSALES

CONTRIBUTION A LA FORMATION « INFORMATIQUE ET INTERNET » :

- Utilisation de Folios.
- Sensibilisation des élèves aux questions de droits, en particulier à la protection de la vie privée et de la propriété intellectuelle → autorisation de droit à l'image, pour l'élève et les personnes visibles dans sa production, autorisation de reproduction et de diffusion des œuvres existantes.
- Savoir argumenter à l'oral face à la classe.
- S'impliquer dans un projet.
- Savoir faire preuve d'autonomie.

ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET A L'INFORMATION

De la 5^e à la 3^e :

- Utiliser les médias et les informations de manière autonome.
- Exploiter l'information de manière raisonnée.
- Utiliser les médias de manière responsable.
- Produire, communiquer, partager des informations.

PRODUCTIONS DES ÉLÈVES

Ecrire un texte de 150 à 300 mots et/ou vidéo de 2 minutes maximum, et/ou blog ou réalisation multimédia.

Le choix du genre est libre : description, dialogue, saynète, reportage, interview, fiction, lettre, article de presse...

MODALITES

Groupe de 15 élèves en salle informatique (séance 1)

Classe entière en salle de cours (séances 2 et 3).

Travail en autonomie (possibilité de poursuite de la séance 3)

Travail au domicile (possibilité de poursuite séance 3 à la maison)

Travail au CDI (possibilité de poursuite séance 3 au CDI).

CONTRAINTES TECHNIQUES

Connexion internet : salle informatique avec accès à internet haut débit.

Folios pour conserver le travail (recommandé)

Logiciels spécifiques : déblocage YouTube sur connexion établissement, dernière version du navigateur Mozilla Firefox ou Google Chrome, installée sur tous les postes (navigateurs préférés à Microsoft Edge).

Postes informatiques élèves (1 par élève pour séance 1, et pour poster production séance 3)

Vidéoprojecteur (1 pour l'enseignant/e, séances 1 et 2, non obligatoire mais conseillé)

Son (pour séquence 1, jeu sonorisé)

Casques audio (1 par élève pour séquence 1) et hauts parleurs poste enseignant/e (séquence 1)

Taille du fichier annexe le plus lourd (pour téléchargement) : en téléchargement sur le site du jeu dans la rubrique *Le jeu concours*, « avenir_livretpedagogiquebd_2017-2018 » : 1,5 Mo

Possibilité d'utiliser indifféremment ordinateurs ou tablettes (Android, IOS Apple).



Déroulement

Sujet : le jeu concours en ligne « L'avenir s'imagine ! » propose chaque année d'octobre à avril une action sensibilisant les élèves de collège, par le jeu et l'appel à l'imaginaire, à la découverte des métiers et à leur propre projection dans une profession, en les amenant à ne pas limiter leurs choix. Il commence par un jeu avec une mission en ligne d'aide aux habitants d'une autre planète dans 20 ans, comprenant vidéos métiers et quiz. Il se poursuit par un concours avec une production de l'élève, en individuel ou en groupe classe, soumise à un jury et permettant de gagner des lots. La consigne « 2038 : toutes les activités sont ouvertes aux femmes comme aux hommes. Décrivez dans une vidéo, un texte, un blog, un diaporama ou autre réalisation multimédia, le métier, réel ou imaginaire, que vous exercerez dans 20 ans dans cette société. »

La 14^e édition du jeu, en ligne du 3 octobre 2017 au 30 avril 2018 (nouveau scénario chaque année) :

2038, sur Xi, à quelques millions d'années-lumière de la Terre...

Les femmes et les hommes y vivent parfaitement égaux dans tous les domaines de leur vie quotidienne. Les habitants de cette planète sont de plus en plus nombreux et il devient de plus en plus difficile pour eux de bien s'alimenter. Certains tombent malades car ils mangent trop et mal, d'autres n'ont rien pour se nourrir. La nature ne peut plus produire assez d'aliments. Comment assurer une alimentation saine, suffisante et égale pour tous ? Aide les habitants de Xi à trouver de bonnes idées.

Au cours des 4 missions à remplir, tu rencontreras des personnages étonnants qui te parleront de leur métier. Tu visionneras des vidéos et répondras à des quiz sur des métiers de l'artisanat, de l'agriculture, de l'alimentation, sur l'égalité femme-homme, le décrochage scolaire, la ville et la citoyenneté.

Les métiers et sujets à découvrir : glacier / glacière fabricant/e, maraîcher / maraîchère bio, diététicien / diététicienne, la création d'un sentier botanique avec la MLDS.

Questions posées :

Les métiers sont-ils aujourd'hui égalitaires entre les femmes et les hommes ?

Comment décrit-on un métier ?

Comment décrire un métier dans 20 ans, de façon réaliste ou imaginaire ?

Comment décrire un métier dans une société égalitaire entre les femmes et les hommes ?

RESSOURCES

Sur les métiers :

Le Dico des métiers, hors collection, Onisep avril 2013

fiches métiers (www.onisep.fr, fiches métiers sur internet...),

vidéos métiers : www.100metiers.fr, oniseptv.onisep.fr, www.choisirlartisanat.fr

Sur l'égalité :

Égalité professionnelle sur www.femmes.gouv.fr

De la maternelle au baccalauréat Égalité des filles et des garçons sur www.education.gouv.fr

Égalité des filles et des garçons sur <http://eduscol.education.fr>

Égalité des filles et des garçons dans l'espace pédagogique de www.onisep.fr/montpellier et sur www.onisep.fr.

Outils égalité filles-garçons sur www.reseau-canope.fr



Déroulement de l'activité en 3 séances (ou plus, selon besoins)

Séance 1 en salle informatique en demi-classe : s'inscrire et remplir les missions du jeu en répondant à des quiz

- Pour l'enseignant/e souhaitant faire participer les élèves au prix « classe », nécessité d'une inscription de la classe par le professeur avant la séance.

- Les autorisations obligatoires :

Pour les **joueurs mineurs**, une autorisation des représentants légaux est obligatoire pour que la participation soit valide, les textes, vidéos, blogs et autres réalisations multimédia pouvant être publiés par l'Onisep. **L'autorisation parentale** (*avenir_autorisationparentale_2017.pdf*) ainsi que le règlement sont en téléchargement sur le site du jeu dans la rubrique *Le jeu concours*. Le document original doit être envoyé à l'Onisep Montpellier par courrier. Les joueurs individuels l'envoient eux-mêmes à l'Onisep. Les joueurs d'une classe la remettent à leur enseignant qui fait parvenir l'ensemble des autorisations. Penser à faire signer les autorisations des élèves avant les séances de production, notamment s'ils apparaissent dans des vidéos ou sur des photos.

Si des textes, photos, vidéos ou sons sont extraits d'œuvres existantes, l'enseignant fait également parvenir **l'autorisation de reproduction et de diffusion** (*avenir_autorisationclasse_2017.pdf*) en téléchargement sur le site du jeu dans la rubrique *Le jeu concours*.

Pour la première séance en salle informatique, s'assurer des conditions matérielles pour le bon déroulement du jeu en ligne.

Durée : 55 min

- Présentation des objectifs et principes du jeu.
- Inscription en ligne des élèves en individuel
- Puis, seulement pour les joueurs en inscription classe, leur faire rejoindre individuellement la classe créée préalablement par l'enseignant.
- Connexion des élèves à leur compte.
- Visionnage de l'animation d'introduction.
- Réalisation des quiz missions.



Séance 2 en classe entière : explication de la consigne et préparation du travail de réalisation

Durée : 55 min

1. Rappeler la consigne, les contraintes de formes et les critères du jury et les commenter

La consigne

« 2038 : toutes les activités sont ouvertes aux femmes comme aux hommes. Décrivez dans une vidéo, un texte, un blog, un diaporama ou autre réalisation multimédia, le métier, réel ou imaginaire, que vous exercerez dans 20 ans dans cette société. » Il est possible de poster autant de productions que souhaité mais seules celles respectant les consignes seront sélectionnées.

Les formats

- Rédaction d'un texte court de 150 à 300 mots.
- Réalisation d'un film court de 2 mn maximum.
- Création d'un blog ou d'une réalisation multimédia.

Le choix du genre est libre : description, dialogue, saynète, reportage, interview, fiction, lettre, article de presse...

Les critères du jury

Commenter en amont la consigne à respecter avec les élèves permet d'obtenir des productions de qualité, susceptibles d'être présentées au jury. Composé de représentants des partenaires du jeu, il détermine les meilleures productions dans chaque catégorie en fonction de quatre critères : la description d'un métier, la projection dans 20 ans, la dimension égalité femme-homme, l'originalité sur le fond et la forme.

2. Sensibiliser à l'égalité femme-homme : faire discuter les élèves de leurs représentations sexuées des métiers (peut se dérouler en cours de langues vivantes)

Déroulement proposé en 20 minutes :

2.1 Demander aux élèves de citer des métiers qu'ils connaissent. Faire inscrire au tableau par un élève dans un tableau à 4 colonnes : métiers, métiers mixtes, métiers de femmes, métiers d'hommes.

2.2 Lancer la discussion métier par métier et notez des croix dans la colonne où une majorité semble se révéler.

2.3 Commenter le tableau en leur demandant s'ils connaissent des femmes ou des hommes exerçant des métiers typés en genre opposé. Par exemple : un homme sage-femme (maïeuticien), une femme garçon de café, un homme de ménage (technicien de surface), une femme astronaute, etc.

2.4 Aborder l'évolution de certains métiers devenus plus accessibles aux femmes. Vous pouvez citer l'exemple, dans le bâtiment, des sacs de ciment dont les quantités ont été diminuées par deux afin d'alléger leur charge. Ce qui a favorisé l'accès des femmes, mais aussi des hommes (problème de dos...), à certains métiers.

NB :

- Incitez-les à garder à l'esprit lors de leur production pour le concours que les métiers n'ont pas de sexe : les métiers sont ouverts à tous, filles ou garçons, il n'y a pas de secteurs réservés à l'un ou l'autre.
- Les résultats de ces travaux peuvent être conservés dans le Folios de l'élève, parcours Avenir.

3. Faire décrire un métier : faire réfléchir à la notion de métier et caractériser des professions.

Déroulement proposé en 20 minutes :

3.1 Demander aux élèves comment on décrit un métier et faites noter au tableau leurs idées. Leur faire présenter les professions de personnes de leur entourage (parents, amis, voisins) ou rencontrées au cours de stages. Si la discussion ne s'engage pas, les faire consulter le *Dico des métiers* de l'Onisep, une fiche métier, un film métier sur les sites de l'Onisep par exemple.

3.2 Demander à un élève de noter au tableau les éléments d'une fiche métier (nature du travail, qualités et compétences requises, conditions de travail, salaires, formations nécessaires, perspectives, secteurs, intérêts, etc.).

NB : Les résultats de ces travaux peuvent être conservés dans le Folios de l'élève, parcours Avenir.



Séance 3 en classe entière : faire émerger le sujet de leur production

Objectif : faire émerger le sujet de leur production, la forme et le style qu'elle prendra et rédiger un texte, réalisation d'un mini-film, d'un blog ou d'un diaporama (peut se dérouler en cours de langues vivantes avec traduction/sous-titrage en français des productions)

Durée : variable selon la production, minimum 55 minutes en classe.

L'inspiration s'appuie sur l'imagination, la créativité et l'écriture. Une séance en cours de français par exemple est tout à fait appropriée et permet d'obtenir de bons résultats.

1. Introduction de la séquence

Pour inventer un métier dans 20 ans, ce qui compte ce n'est pas la réalité mais bien la projection dans l'imaginaire ou du moins le futur. On peut parler d'un métier en 2038 qui existe déjà en 2018 ou même d'un métier qui a disparu aujourd'hui, mais il faut l'imaginer dans une société qui aura changé, avec par exemple de nouvelles technologies, de nouvelles habitudes de vie et de travail... On peut aussi inventer un nouveau métier, de façon réaliste ou imaginaire...

Le but est d'imaginer autre chose que ce à quoi on pense habituellement. Dans ce concours, les élèves deviennent « créateurs de métier » !

2. Rappel des formes des productions pouvant concourir

- Réaliser une vidéo d'1 à 2 minutes (saynète, reportage, interview, journal télé, etc.) à l'aide d'un caméscope, une webcam ou un téléphone portable. (Voir notamment livret pédagogique, scénarisation d'une vidéo)

- Réaliser une production animée et sonore de son choix (photomontage, diaporama multimédia, interview audio...).

- Créer un blog ou diaporama en ligne combinant au moins deux médias (image, vidéo, son, animation, texte). (Voir notamment livret pédagogique, « créer un blog » et « déroulement en 4 séances pour production de blogs).

- Écrire un texte court entre 150 et 300 mots (un texte qui débute par exemple par « Année 2038, je suis... », sous la forme de leur choix : un poème, une lettre écrite à un ami, une saynète théâtrale, une fiche métier une mini-fiction, un récit, un sketch, une annonce d'emploi, etc.).

3. Phase de productions par les élèves

Les résultats de ces travaux peuvent être conservés dans le Folios de l'élève, parcours Avenir.

4. Envoi des productions

A partir du site web du jeu, se connecter, entrer dans « Mon compte ».

Dans l'onglet « Texte ou blog », saisir le texte ou le copier/coller à partir d'un traitement de texte. Saisir l'adresse d'un blog ou d'une réalisation multimédia en ligne le cas échéant.

Dans l'onglet « Vidéo », saisir le titre et la description de la vidéo puis choisir le fichier vidéo préalablement créé, présent dans votre ordinateur et envoyer. Les formats de fichiers acceptés : MP4 (H264), MOV, AVI, WMV.

Si la vidéo est postée sur une **plate-forme de diffusion** de type Dailymotion ou Youtube, indiquer le lien vers cette vidéo dans sa description.

Dans le cas d'un envoi d'une production **par la poste** ou **par mél**, bien en indiquer le titre et l'accompagner du formulaire de participation rempli à télécharger sur le site dans la rubrique *Le jeu concours*.

Joindre les autorisations obligatoires.



Intervenants :

Professeurs de français, langues vivantes, technologie, SVT, physique-chimie, éducation musicale et arts plastiques, professeurs documentalistes, professeurs principaux toutes disciplines, psychologue de l'Éducation nationale spécialité "éducation, développement et conseil en orientation scolaire et professionnelle", vie scolaire, responsable des ateliers audiovisuel, théâtre...

Partenaires, le cas échéant :

Proposé par l'Onisep Occitanie, la 14^e édition du jeu est réalisée en partenariat avec le rectorat de l'académie de Montpellier par son service de Mission de Lutte contre le décrochage scolaire (MLDS), le réseau régional des Chambres de métiers et de l'Artisanat Occitanie / Pyrénées-Méditerranée (CRMA), la Direction Régionale aux Droits des Femmes et à l'Égalité Occitanie (DRDFE), la Ville de Montpellier, la Région Occitanie / Pyrénées-Méditerranée, La Mutuelle Des Étudiants (LMDE), et la Direction territoriale de Canopé académies de Montpellier et de Toulouse.

Évaluation prévue :

Les productions des élèves peuvent faire l'objet d'une évaluation par le professeur, notamment en français et langues vivantes.

Contact Onisep :

Onisep Occitanie site de Montpellier
32 rue de l'Université
CS 39004
34064 Montpellier Cedex 02
Dorothee Duriez, déléguée régionale adjointe,
Christine Yun, cheffe de projet multimédia,
Geneviève Zaneboni, responsable de la communication
T : 04 67 60 55 85
jeu-lavenirsimagine@onisep.fr