|  |  |
| --- | --- |
| **REFORME DU COLLEGE** | |
| **Description générale du scénario pédagogique** | |
| Auteur-e-s du scénario | Cindy Leroy, Bernadette Dianai, Sandra Stiquel |
| Titre du scénario | Découverte de métiers qui sortent de l’ordinaire |
| Description rapide : durée, niveau, disciplines | Niveau 4e.  copsy, français, techno, PP sur heure vie de classe  1 trimestre, recherche documentaire autour de métiers qui sortent de l’ordinaire et élaboration jeu à proposer aux 6e ou 5e. |
| Parcours | Parcours avenir |
| Objectifs | Référence aux programmes :   * Mobiliser ses connaissances du monde du travail * Analyser et adapter son propos   Référence à la circulaire de mission : professeur documentaliste est enseignant et maître d'œuvre de l'acquisition par les élèves d'une culture de l'information et des médias ; il est acteur de l'ouverture de l'établissement sur son environnement professionnel ; il est maître d’œuvre de la mise à disposition des ressources documentaires.   Compétences documentaires :   * comprendre la structure d’un site web * utiliser le catalogue du CDI pour retrouver la documentation onisep * apprendre à construire projet personnel et professionnel * connaître des sites ressource en orientation * savoir utiliser un catalogue de bibliothèque * connaitre différents outils de recherche * savoir mettre ses compétences informatiques au service d’une production collective     Référence au socle commun :   * Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer * Domaine 2 : les méthodes et les outils pour apprendre * Domaine 5 : les représentations de l’activité humaine |
| Pré-requis | Notions en recherche documentaires |
| **Modalités de mise en œuvre** | |
| Cadre pédagogique : EPI, AP, autre | EPI : Découverte du monde économique et professionnel |
| Intervenant ou partenaire extérieur | copsy |
| Lieu | CDI, salle techno, salle français |
| Matériel (vidéoprojecteur, TBI, nombre d’ordinateurs, clé USB…) | Ordinateurs, internet |
| Production attendue (Exposé oral, écrit, diaporama, site, blog…) | Jeux sur leaning apps |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Déroulement de la séquence** | | | | | |
|  | Objectif | Contenu | Ressources / Outils \* | Partenariat / Lieu | Evaluation |
| Séance 1  2 h | Présentation du projet  Choisir un métier rare ou méconnu et compléter une fiche métier | Présentation du projet  Nuage de mots pour choix d’un métier  Mise en activité sur ordinateurs site et onisep et exploitation kiosque onisep | Site Onisep  Kiosque | Copsy, doc | Autonomie, implication  Qualité fiche métier |
| Séance 2  1h | Mise en commun et prise de parole pour la présentation de chaque groupe |  |  | doc | Contenu et aisance à l’oral, intérêt du public |
| Séance 3  1h | Découverte de learning apps | Prise en main de l’appli avec tuto et choix des jeux | Ordinateurs, internet, learning apps | techno ou doc |  |
| Séance 4  1 à 2h | Rédaction des questions/réponses | Savoir rédiger une question et sa réponse |  | Français, | Maîtrise de la langue française  Autonomie, implication |
| Séance 5  2h | Conception des jeux |  |  | Techno ou doc |  |
| Séance 6 | Mise en commun / découverte | Phase de test des jeux pour ensuite intégration sur esidoc et présentation aux autres classes |  | copsy, PP, doc | Réception par le public (nombre de connections, et retour des élèves) |

\* Pour compléter cette colonne : documents fournis à l’élève (fiche élève), ressources pédagogiques utilisées (usuels, web...), outils TICE (logiciel) et autres utilisés

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Evaluation** | | |
| Evaluation des apprentissages  (Notation, autoévaluation...) | | Evaluation par les pairs |
| Evaluation des compétences | |  |
| **Bilan** | | |
| Synthèse de la séquence |  | |
| Remédiation envisagée |  | |
| Réinvestissement prévu |  | |
| Consolidation des acquis |  | |