|  |
| --- |
| **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 classe1 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 12 h | Présentation du projetChoisir un métier rare ou méconnu et compléter une fiche métier | Présentation du projetNuage de mots pour choix d’un métierMise en activité sur ordinateurs site et onisep et exploitation kiosque onisep | Site OnisepKiosque | Copsy, doc | Autonomie, implicationQualité fiche métier |
| Séance 21h | Mise en commun et prise de parole pour la présentation de chaque groupe |  |  | doc | Contenu et aisance à l’oral, intérêt du public |
| Séance 31h | Découverte de learning apps  | Prise en main de l’appli avec tuto et choix des jeux | Ordinateurs, internet, learning apps | techno ou doc |  |
| Séance 41 à 2h | Rédaction des questions/réponses | Savoir rédiger une question et sa réponse |  | Français,  | Maîtrise de la langue française Autonomie, implication |
| Séance 52h | 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 |  |