

Parcours Découverte des métiers (Parcours Avenir)

Présentation générale

Cycle 4

Thématiques des 5 parcours

- Mission métiers : dans la peau des pros du numérique.
- Mission métiers : dans la peau des pros de l'alimentation durable.
- Mission métiers : dans la peau des pros de la protection de l'environnement
- Mission métiers : dans la peau des pros de l'industrie 4.0.
- Mission métiers : dans la peau des pros de la production d'énergie.

Références au socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Des enquêtes ont montré qu'en moyenne, un élève connaît environ 10 à 12 métiers en sortant du collège. Ce chiffre met en évidence le besoin d'une meilleure sensibilisation des jeunes aux divers métiers existants et souligne l'importance des initiatives visant à élargir cette connaissance dès le plus jeune âge.

Les collégiens ont 2h pour vivre une expérience de découverte des métiers dans le secteur d'activités choisi : s'immerger dans plusieurs métiers en vidéo 360°, explorer le secteur d'activité en suivant un jeu de piste interactif, et enfin vivre l'aventure des métiers du Futuroscope dans Minecraft !

L'objectif est de développer la connaissance d'un plus grand nombre de métiers chez les collégiens, de découvrir les métiers d'aujourd'hui et de demain. Des professionnels de toutes filières, principalement en Nouvelle-Aquitaine, nous ouvrent leurs portes pour parler de leur activité professionnelle et faire partager leur passion.

Afin d'ouvrir encore davantage les jeunes à la diversité des métiers au sein d'une même structure, ils vont pouvoir aller au-delà du secteur d'activités choisi et explorer la richesse des métiers du Parc du Futuroscope. Avec plus de 180 métiers et 15 secteurs d'activités représentés, le Futuroscope est un parc de loisirs, mais c'est aussi une entreprise passionnante, dont les collégiens pourront découvrir le fonctionnement et l'envers du décor : les métiers visibles du public, mais aussi les métiers cachés indispensables à la réussite d'un séjour passé sur le parc...

Le parcours se décline en 3 temps

- **Premier temps en classe (durée 1h à 1h40) :** amorçage de la séquence et préparation de la venue sur le Campus Numeria. Ce temps est réalisé par le professeur de la classe qui dispose d'un livret enseignant disponible sur la page web du Campus Numeria.
- **Deuxième temps au Campus Numeria :** expériences collaboratives d'une durée de 2h. Ce temps est animé par un médiateur numérique du Campus Numeria. Le professeur de la classe et les accompagnateurs contribuent à l'animation proposée.
- **Troisième temps en classe :** structuration et consolidation, éléments pour aller plus loin. Ce temps est réalisé par le professeur de la classe qui dispose d'un livret enseignant disponible sur la page web du Campus Numeria.

Les compétences et connaissances du parcours avenir

Découvrir le monde économique et professionnel et les métiers

- Découvrir les principes de fonctionnement et la diversité du monde professionnel.
- Prendre conscience que le monde économique et professionnel est en constante évolution.

Commencer à élaborer son projet d'orientation scolaire et professionnelle

- Se connaître et s'autoévaluer.
- Faire progressivement son choix d'orientation.

Les compétences à s'orienter au collège

Connaître et savoir : s'informer sur le monde

- Chercher et trier l'information.
- Apprendre à découvrir les métiers et le monde du travail.
- M'interroger sur les clichés (par exemple : ne pas me limiter à des stéréotypes ou à ce que l'on me dit sur un métier).

Se découvrir et s'affirmer

- M'autoriser à rêver et à avoir des ambitions.

Se construire et se projeter dans un monde en mouvement

- M'ouvrir au monde et aux autres.
- Me préparer aux transitions et aux changements.

Éléments scientifiques et bonnes pratiques

Importance de la découverte des métiers au collège

La période du collège est cruciale pour l'orientation future des élèves. Exposer les élèves à une variété de métiers peut les aider à mieux comprendre leurs intérêts et aptitudes. Selon l'OCDE, les élèves ayant une connaissance précoce des métiers sont plus susceptibles de faire des choix éducatifs éclairés.

Utilisation des nouvelles technologies dans l'éducation

L'intégration de la réalité virtuelle (VR) et des vidéos 360° dans les programmes éducatifs peut améliorer l'engagement et l'apprentissage des élèves. Des études montrent que ces technologies immersives augmentent la rétention d'informations et stimulent l'intérêt pour les matières enseignées (Bailenson, 2018).

Équité et lutte contre les stéréotypes de genre

Encourager les élèves à explorer des métiers non traditionnellement associés à leur genre peut réduire les inégalités et ouvrir des perspectives nouvelles. Les programmes de découverte des métiers doivent inclure des activités visant à déconstruire les stéréotypes de genre pour promouvoir l

Bibliographie

La découverte des métiers au collège, rapport 23-24-118A mai 2024 « La découverte des métiers au collège », Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse.

Ressources EDUSCOL sur la découverte des métiers :

Mémento du chef d'établissement : <https://eduscol.education.fr/document/51287/download>

Découverte du monde professionnel : <https://eduscol.education.fr/821/decouverte-du-monde-professionnel>

BO numéro 21 du 25 mai 2023, « Organisation de la découverte des métiers au collège de la classe de cinquième à la classe de troisième pour l'année scolaire 2023-2024 », <https://www.education.gouv.fr/bo/2023/Hebdo21/ME-NE2312737N>

Ministère de l'éducation nationale et de la jeunesse, « La découverte des métiers au collège de la classe de cinquième à la classe de troisième », <https://www.education.gouv.fr/la-decouverte-des-metiers-au-college-de-la-classe-de-cinquieme-la-classe-de-troisieme-378233>

Les auteurs du parcours

Sandrine BARBA, coordonnatrice académique relation éducation-économie, académie de Poitiers.

Régis BICHARD, directeur opérationnel du Campus des métiers et des qualifications (CMQ) du numérique pour la formation professionnelle (NFP) 4.0, académie de Poitiers, copilote de la réalisation du parcours.

Stéphanie BELLOTEAU, cheffe de pôle accompagnement et mise en oeuvre des parcours d'orientation, académie de Poitiers.

Marie BREGEON, directrice de projet de Campus Numeria, Préfecture de la Vienne.

Fabienne CARATO, directrice territoriale Nouvelle-Aquitaine, ONISEP.

Criska DACHEUX, médiatrice numérique, Campus Numeria.

Romuald JACQUESSON-GAUDIN, médiateur numérique, Campus Numeria.

Nathalie NOEL, médiatrice numérique, Campus Numeria.

Frédéric PALLUY, directeur territorial Nouvelle-Aquitaine, ONISEP.

Cyrille SAVARY, principal du collège Arthur Rimbaud à Latillé (86), académie de Poitiers.

Alexandra SIROT, chargée de projet, Campus des métiers et des qualifications (CMQ) du numérique pour la formation professionnelle (NFP) 4.0.

Yannick THEVENET, adjoint au délégué régional académique à l'information, à l'orientation et à la lutte contre le décrochage scolaire (DRAIOLDS), académie de Poitiers, copilote de la réalisation du parcours.

Nolwenn TRICAUD-MALHERBE, ingénieure pédagogique, Campus des métiers et des qualifications (CMQ) du numérique pour la formation professionnelle (NFP) 4.0.

Yanis RAYNAUD, ingénieur pédagogique, Campus des métiers et des qualifications (CMQ) du numérique pour la formation professionnelle (NFP) 4.0.

Laetitia RIVERON, directrice des ressources humaines (DRH), Parc du Futuroscope.

Avec le concours de **Gabriella AMAH**, **Enzo BLARD** et **Juliette INARD**, étudiants à l'université de Poitiers.