



Parcours Découverte des métiers

Livret enseignant

Ce livret offre des suggestions pédagogiques, que chaque enseignant est libre d'adapter selon sa propre pratique et dans le respect de sa liberté pédagogique. A noter, les prérequis indiqués à la fin du premier temps sont à prendre en compte avant votre venue au Campus Numeria.

Première partie : Mission 1 – Séance préparatoire en classe

Préambule

Cette première séance est une amorce commune aux 5 parcours de découverte des métiers qui sont à l'offre au sein du Campus Numeria, à savoir :

- 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

Objectifs de la séance

Objectif global de la séance : il s'agit de questionner la connaissance des métiers chez les collégiens et leurs représentations de la diversité des métiers dans une organisation ; ici le Parc du Futuroscope.

Il s'agit également de préparer la visite au Futuroscope et la participation des élèves aux ateliers : pour cela, il est proposé aux élèves de mener une réflexion sur la diversité des métiers présents au Futuroscope en s'appuyant sur une vidéo introductive.

Cette vidéo permet de projeter l'élève dans sa visite à venir au Futuroscope. Différents métiers sont présents à l'image, en premier plan ou en arrière-plan.

Les élèves devront lister les métiers présents et les caractériser, afin d'en appréhender la diversité.

Le matériel nécessaire

Vidéoprojecteur et matériel de sonorisation

Ressources pour conduire la séance

- Ressource 1 : vidéo de présentation du Futuroscope : https://dam-broadcast.futuroscope.com/pm_11524_18_18250-9od0evedy5-720.mp4
- Ressource 2 : vidéo sur les métiers du Futuroscope : https://campus-numeria.fr/videos/metiers/metiers_futuroscope
- Ressource 3 : données sur les métiers du Futuroscope (également disponible sur la page web du Campus Numeria)

- Ressource 4 : Liste des centres d'intérêt ONISEP : <https://www.onisep.fr/metier/des-metiers-selon-mes-gouts>

Le déroulé de la séance

Phase 1 Introduction : C'est quoi le Futuroscope ?

- Présentation de la séance et échanges : classe entière (entre 10 et 15 minutes)

Le professeur explique les objectifs de la séance. Puis, en classe entière, sur la base d'un jeu de questions-réponses, il demande aux élèves de noter une définition de ce qu'est le Futuroscope. Exemple de réponse attendue : parc de loisirs français à thèmes technologique, scientifique, d'anticipation et ludique situé près de Poitiers, Nouvelle Aquitaine.

Si nécessaire, il est possible de s'appuyer sur la courte vidéo (30 secondes) de présentation du Futuroscope (ressource 1) : https://campus-numeria.fr/videos/metiers/metiers_futuroscope

Phase 2 : Quels sont les métiers présents au Futuroscope ?

- La diversité des métiers au Futuroscope : brainstorming en classe entière (entre 15 et 25 minutes)

L'enseignant demande aux élèves de partager à l'oral les métiers qu'ils imaginent exister au Futuroscope (quelques minutes). L'enseignant peut noter les propositions des élèves au tableau.

Ensuite, les élèves vont visionner une vidéo permettant de se projeter dans une journée type au Futuroscope. Ils devront lister tous les métiers que le visiteur va croiser durant sa visite. Ils pourront visionner la vidéo plusieurs fois.

Lancer la vidéo (ressource 2).

- tâche de l'élève : lister les différents métiers visibles dans la vidéo (prise de note individuelle)
- tâche de l'enseignant : animer la restitution et écrire les métiers sur tableau

Pour le premier visionnage, l'enseignant peut diffuser la vidéo en entier puis organiser un premier retour des métiers qui ont été relevés (prise de note des élèves).

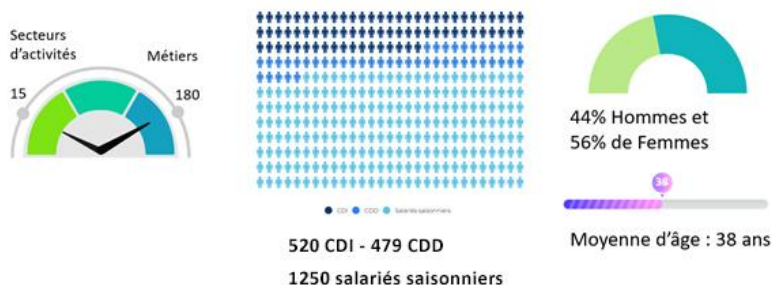
Pour les visionnages suivants et en s'appuyant sur la ressource 3 ci-dessous, l'enseignant peut arrêter la vidéo à différents moments pour faire le point avec les élèves et les mettre au défi de trouver les métiers manquants. Vous pouvez alors leur suggérer la présence de métiers au premier plan mais également en arrière-plan, voire des métiers qui ne sont pas implicitement visibles (ex. présence de bâtiments = métiers du BTP).

A la fin de cette phase, et selon le temps disponible, l'enseignant invite les élèves à classer les métiers par secteurs d'activités pour illustrer cette notion.

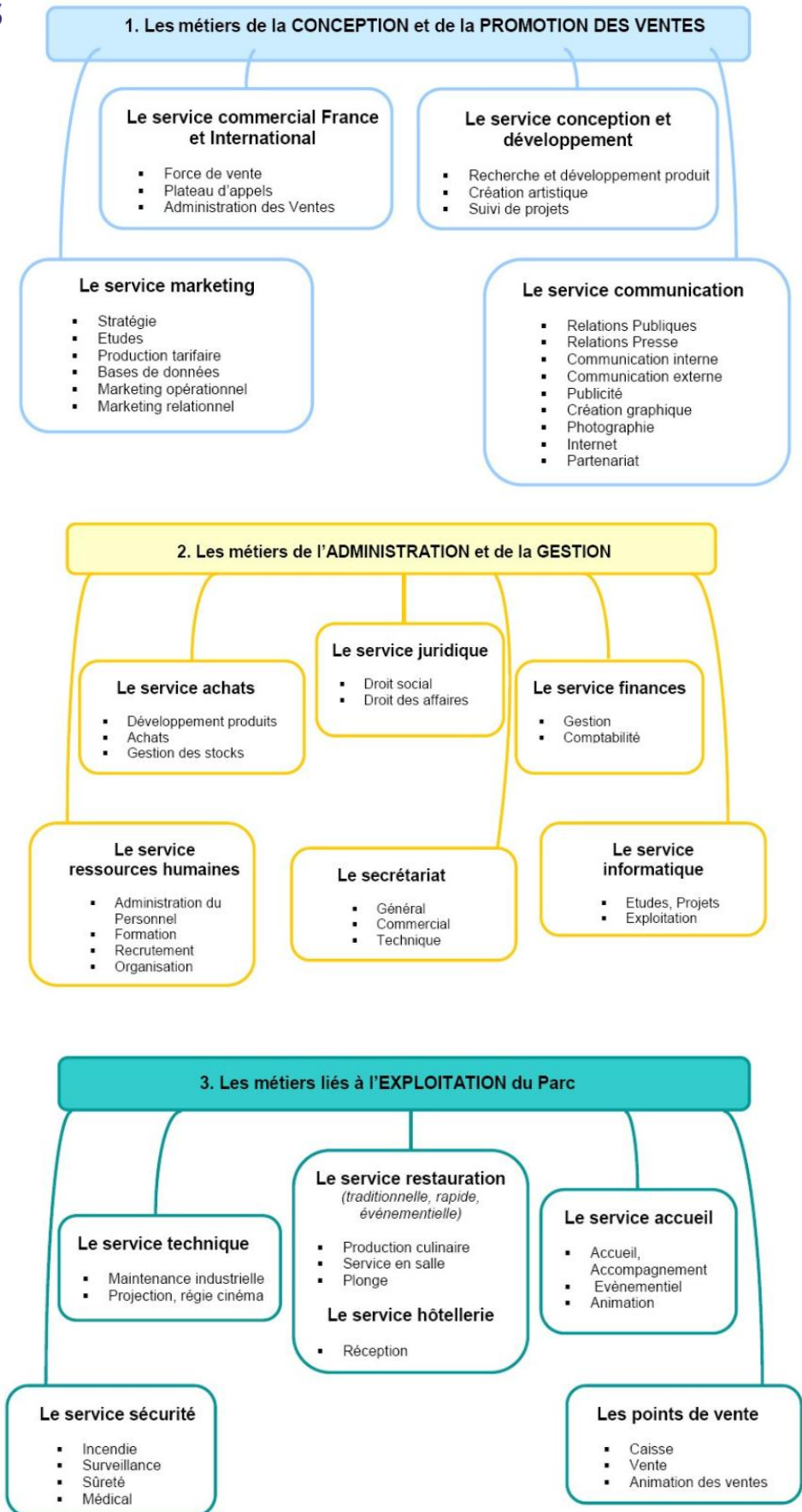
NB : La séance peut s'arrêter à cette phase 2, avant de réaliser la phase de clôture. Elle peut aussi intégrer les phases 3 et 4 optionnelles.

Ressource 3 (pour l'enseignant) : Données sur les métiers du Futuroscope

Les chiffres et données suivants issus du Futuroscope montrent la diversité des métiers et des secteurs d'activités de cette structure.



Les Ressources Humaines au Futuroscope



Phase 3 (facultative) : Caractériser quelques métiers du Futuroscope

- Activité de groupe (entre 15 et 25 min)

Choisir 5 métiers et les caractériser en choisissant pour chaque métier les 3 centres d'intérêt qui les définissent le mieux, selon la liste proposée par l'ONISEP ci-dessous.

- tâche de l'élève : compléter le tableau remis en séance pour caractériser 5 métiers choisis par le groupe d'élèves (Ressource 4 : Centres d'intérêt ONISEP).
- tâche de l'enseignant : accompagner le travail des sous-groupes.

- | | |
|---|--|
| 1. J'aime bouger | 15. Je veux être utile aux autres |
| 2. J'ai un bon coup de crayon | 16. J'aime bien faire des expériences |
| 3. La mode me fait rêver | 17. Je veux faire respecter la loi |
| 4. J'aime la nature | 18. J'aime jongler avec les chiffres |
| 5. J'aime les langues | 19. Je veux protéger la planète |
| 6. Je veux travailler dans le commerce | 20. Réparer, bricoler, j'adore ça |
| 7. Le sport est ma passion | 21. Je veux m'occuper d'animaux |
| 8. J'aime les sensations fortes | 22. Je veux m'occuper d'enfants |
| 9. Je veux travailler dans la communication | 23. Ma vocation est de soigner |
| 10. J'ai le sens du contact | 24. Je veux travailler dans le bâtiment |
| 11. J'adore conduire | 25. Je veux travailler dans le spectacle |
| 12. Je suis accro au numérique | 26. TV, ciné, radio : ces univers me fascinent |
| 13. J'aime être aux commandes | 27. Je veux travailler de mes mains |
| 14. Je me passionne pour les nouvelles technologies | |

Phase 4 (facultative) : Et moi, si je devais travailler au Futuroscope, je ferais quoi ?

- Activité individuelle (entre 10 et 20 min)

Chaque élève choisit un métier qu'il pourrait exercer au Futuroscope et explique pourquoi il l'a choisi.

- Tâche des élèves : rédiger pour expliquer son choix (se filmer ou s'enregistrer en complément selon le choix de l'enseignant).
- Tâche de l'enseignant : accompagner les productions selon les besoins

NB : La production de l'élève reste un travail personnel pour commencer à mieux se connaître et n'a pas vocation à être partagée avec la classe.

Phase de clôture (nécessaire) : Ce que j'ai appris ? Ce que je retiens ?

- Activité classe entière (entre 10 et 15 minutes)

Le professeur demande à l'oral à quelques élèves de s'exprimer sur ce qu'ils ont appris pendant la séance et sur ce qu'elle leur a apporté dans le cadre de leur parcours Avenir.

Prochaine étape, aller au Futuroscope et participer à un atelier : "Mission métiers : dans la peau d'un pro..."

- S'immerger dans plusieurs métiers en vidéos 360°.
- Explorer le secteur d'activité choisi en suivant un jeu de piste interactif.
- Vivre l'aventure des métiers du Futuroscope dans Minecraft !

Prérequis pour se rendre au Campus Numeria

- Les élèves doivent avoir réalisé a minima les 2 premières phases et la phase de conclusion.
- Le livret élève, qui a été rempli pendant la mission 1, est à apporter au Futuroscope.
- L'enseignant prépare une répartition en 3 groupes équilibrés en vue de l'expérience immersive à venir au Campus Numeria.

Deuxième partie : Mission 2 - Organisation de la séance sur site (Campus Numeria)

Objectifs de la séance

Il s'agit de questionner les élèves sur leurs représentations des métiers sur le secteur d'activité choisi par leur enseignant à l'inscription sur l'atelier, mais aussi de développer leurs connaissances sur la diversité des métiers au travers d'une nouvelle organisation : le parc du Futuroscope.

Les objectifs sont :

- Faire découvrir aux élèves une diversité de métiers via des technologies immersives et ludiques.
- Développer chez les élèves une compréhension des compétences nécessaires à l'exercice de différents métiers.
- Encourager les élèves à s'ouvrir à de nouveaux secteurs d'activité et à envisager des poursuites d'études et des projets professionnels variés.

Le matériel

- Fourni sur place : 10 casques VR autonomes pour activité A, 10 tablettes tactiles pour activité B et 10 casques VR (bornes) pour activité C.
- A apporter : le livret élève pré-rempli pendant la séance préparatoire et le livret enseignant.

Les ressources utilisées

- Activité A : vidéos 360° interactives des métiers du secteur d'activités choisi
- Activité B : application et parcours Guidigo pour la découverte du secteur d'activité
- Activité C : module Minecraft Éducation pour l'exploration des métiers du Futuroscope

NB : Pour les élèves ne pouvant pas visionner les supports sous casques VR, les mêmes ressources équivalentes sont prévues sur tablette ou PC.

Le déroulé de la séance

Introduction de la séance (assurée par le médiateur numérique)

Activité du médiateur : présenter les objectifs et l'organisation de la séance.

Activité de l'enseignant : veiller à la gestion de la classe et à la répartition équilibrée des élèves dans les 3 groupes

Activités des élèves : écoute des consignes, répartition de la classe en 3 groupes équilibrés et compréhension du principe de rotation sur les activités A, B et C toutes les 30 minutes.

Durée : 10 minutes maximum
Organisation pédagogique :
Classe entière

Activité A : Découverte des métiers du secteur d'activité choisi via des vidéos 360° interactives

Activité du médiateur : introduire les vidéos 360° et expliquer leur fonctionnement (interactivité + quiz final).

Activité de l'enseignant : veiller à la gestion de la classe.

Activités des élèves : les élèves découvriront 4 à 6 métiers par vidéos interactives 360° sous casque VR. Les vidéos sont, selon les missions, enrichies d'éléments interactifs informatifs cliquables pour personnaliser leur expérience et d'un quiz final auto-correctif inclus dans la vidéo qui permet à l'élève de s'autoévaluer.

Durée : 30 minutes
Organisation pédagogique : sous-groupes de 10 élèves, atelier (20 minutes) puis débriefing (10 minutes maximum) avec les élèves et le médiateur numérique (Comment j'ai vécu l'expérience ? Ce que j'ai appris)

Activité B : Exploration du secteur d'activité choisi

Activité du médiateur : aucune

Activité de l'enseignant : encadrer l'activité et veiller à la gestion de la classe. Accompagner les élèves si besoin.

Activités des élèves : découverte d'un secteur d'activité au travers d'un parcours interactif sur tablette qui présente une diversité de métiers du secteur concerné.

Durée : 30 minutes
Organisation pédagogique :
sous-groupes de 10 élèves

Activité C : Aventure des métiers au Futuroscope via Minecraft (30 minutes)

Activité du médiateur : aucune

Activité de l'enseignant : encadrer l'activité et veiller à la gestion de la classe. Accompagner les élèves si besoin.

Activités des élèves : exploration des métiers à travers une aventure Minecraft en réalité virtuelle 3D au sein du Parc du Futuroscope. Les élèves découvriront divers métiers et les coulisses du parc en naviguant et en relevant des défis spécifiques.

Durée : 30 minutes
Organisation pédagogique :
sous-groupes de 10 élèves

La trace de la séance et les perspectives

- Livret rempli par les élèves avec leurs observations et réflexions.
- Un prolongement est possible sous forme d'un parcours Terra Aventura sur les métiers du Futuroscope. Il s'agit d'un parcours Terra Aventura sur les métiers du Futuroscope : déambulation physique dans le parc d'environ 1,5 km (durée 45 minutes) permettant de découvrir une dizaine de métiers du parc du Futuroscope. Grâce à un parcours ludique de géocaching guidé par une application sur smartphone. Au travers de questions et d'indices, cette activité permet aux élèves de découvrir des métiers « visibles » mais aussi des métiers « cachés », révélant ainsi l'envers du décor...



Troisième partie : Mission 3, variante A – le retour en classe

Nous proposons deux organisations possibles pour ce troisième temps :

- la variante A est réalisable en 1h à 1h30, elle permet de prolonger les Missions 1 et 2 et d'ancrer les connaissances acquises ;
- la variante B prend la forme d'un marché des métiers et nécessite environ 3h, elle permet en outre un approfondissement de la réflexion personnelle de l'élève dans la construction de son parcours Avenir et contribue à la préparation de l'oral du diplôme national du brevet.

Les deux variantes alimentent les trois objectifs du Parcours Avenir de l'élève :

- découvrir le monde économique et professionnel ;
- développer son sens de l'engagement et de l'initiative ;
- élaborer son projet d'orientation, scolaire et professionnelle.

Objectifs de la séance

L'intérêt de cette séance est de projeter l'élève dans un environnement professionnel proche de son bassin de vie. Il s'agit de le questionner à nouveau sur sa représentation des métiers dans une nouvelle organisation ou entreprise (dénommée structure dans ce livret et dans le livret élève) située dans l'environnement proche du collège. Idéalement, les élèves pourraient visiter la structure choisie et/ou mener une enquête métier de terrain afin d'ancrer les connaissances dans le réel.

Le matériel nécessaire

Vidéoprojecteur et matériel de sonorisation.

Ressources pour conduire la séance

- Livret rempli par les élèves avec leurs observations et réflexions ;
- Autres ressources liées à la structure choisie et à sélectionner par l'enseignant.

Le déroulé de la séance

Phase 1 Introduction : C'est quoi pour vous l'organisation/entreprise XXX ?

- Présentation de la séance + échanges : classe entière (entre 10 et 15 minutes)

Le professeur choisit une organisation ou une entreprise proche de l'environnement des élèves. Ce peut être une entreprise industrielle, de services, un supermarché, un centre hospitalier, un établissement de formation, le collège, ou toute autre organisation professionnelle présentant une structure assimilable à une entreprise.

Le professeur explique brièvement les objectifs de la séance. Puis, en classe entière, sur la base d'un temps de questions-réponses, il demande aux élèves de décrire le plus finement possible la structure choisie.

Si nécessaire, s'appuyer sur une vidéo disponible ou un site internet de présentation de la structure.

Phase 2 : Quels sont les métiers présents dans l'entreprise XXX ?

- La diversité des métiers dans la structure : exploration en classe (entre 15 et 25 minutes)

Les élèves vont consulter des ressources (vidéos, site web, dossier documentaire, témoignage de professionnels, visite préalable sur place...) permettant de décrire les activités de l'entreprise. Ils devront lister tous les métiers qui leur paraissent exister dans cette entreprise.

- tâche de l'élève : lister les différents métiers (prise de note individuelle)
- tâche de l'enseignant : animer la restitution et écrire les métiers au tableau

A la fin de cette phase, et selon le temps disponible, vous pouvez regrouper les métiers par secteurs d'activités pour illustrer cette notion, déjà abordée au Campus Numeria.

NB : La séance peut s'arrêter à cette phase 2, avant de réaliser la phase de clôture. Elle peut aussi intégrer les phases 3 et 4 optionnelles.

Phase 3 (facultative) : Caractériser quelques métiers de l'entreprise XXX ?

- Activité de groupe (entre 15 et 25 minutes)
Choisir 5 métiers et les caractériser, en choisissant pour chaque métier les 3 centres d'intérêt qui les définissent le mieux, selon la liste proposée par l'ONISEP ci-dessous.
- Tâche de l'élève : compléter le tableau du livret pour caractériser les 5 métiers choisis par le groupe d'élèves (Ressource 4 : Centres d'intérêt ONISEP)
- Tâche de l'enseignant : accompagner le travail des sous-groupes

- | | |
|---|--|
| 1. J'aime bouger | 15. Je veux être utile aux autres |
| 2. J'ai un bon coup de crayon | 16. J'aime bien faire des expériences |
| 3. La mode me fait rêver | 17. Je veux faire respecter la loi |
| 4. J'aime la nature | 18. J'aime jongler avec les chiffres |
| 5. J'aime les langues | 19. Je veux protéger la planète |
| 6. Je veux travailler dans le commerce | 20. Réparer, bricoler, j'adore ça |
| 7. Le sport est ma passion | 21. Je veux m'occuper d'animaux |
| 8. J'aime les sensations fortes | 22. Je veux m'occuper d'enfants |
| 9. Je veux travailler dans la communication | 23. Ma vocation est de soigner |
| 10. J'ai le sens du contact | 24. Je veux travailler dans le bâtiment |
| 11. J'adore conduire | 25. Je veux travailler dans le spectacle |
| 12. Je suis accro au numérique | 26. TV, ciné, radio : ces univers me fascinent |
| 13. J'aime être aux commandes | 27. Je veux travailler de mes mains |
| 14. Je me passionne pour les nouvelles technologies | |

Phase 4 (facultative) : Et moi, si je devais travailler dans l'entreprise XXX, je ferais quoi ?

- Chaque élève choisit un métier qu'il pourrait exercer dans l'entreprise XXX et explique pourquoi il l'a choisi : activité individuelle (entre 10 et 20 minutes)
 - tâche de l'enseignant : accompagner les productions selon les besoins
 - tâche de l'élève : rédiger pour expliquer son choix (se filmer ou s'enregistrer en complément selon le choix de l'enseignant)

NB : La production de l'élève reste un travail personnel pour mieux se connaître et n'a pas vocation à être partagée avec la classe.

Phase de clôture : Ce que j'ai appris ? Ce que je retiens ?

- Le professeur demande à l'oral aux élèves de s'exprimer sur ce qu'ils ont appris pendant la séance et sur ce que cette séquence leur a apporté dans le cadre de leur parcours avenir : activité classe entière (entre 10 à 15 minutes)

Prolongements possibles : présentation du séjour pédagogique au Parc du Futuroscope et restitution des ateliers suivis auprès de la communauté éducative (personnels de l'établissement, parents, partenaires...).



Troisième partie : Mission 3, variante B – le retour en classe

La démarche proposée vise à organiser un "marché des métiers" : après un temps de préparation, chaque élève présentera plusieurs fois le métier qu'il a étudié à des élèves qui n'ont pas le même niveau de connaissances sur celui-ci, de manière à le rendre attractif.

Ce dispositif s'inspire des principes de la classe puzzle, en prenant soin d'alterner :

- des temps individuels (apprentissage et institutionnalisation des connaissances, auto-évaluation) ;
- des temps collectifs (vérification et ancrage des connaissances, mobilisation de compétences transversales, co-évaluation).

Dans cette variante, à la fin de ce troisième temps, les élèves auront – en plus de la réflexion sur leur Parcours Avenir - travaillé les compétences suivantes du Socle commun de connaissances, de compétences et de culture :

- s'exprimer à l'oral pendant trois minutes pour parler d'un métier donné (tâches, centres d'intérêt, compétences clefs) dans une langue riche et précise ;
- exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement en traitant les informations collectées sur la structure et les métiers étudiés et en échangeant des points de vue ;
- coopérer et réaliser des projets en construisant ensemble une production orale.

Objectifs de la séance

L'intérêt de cette séance est de projeter l'élève dans un environnement professionnel proche de son bassin de vie. Il s'agit de le questionner à nouveau sur sa représentation des métiers dans une nouvelle organisation ou entreprise (dénommée structure dans ce livret et dans le livret élève) située dans l'environnement proche du collège.

Idéalement, les élèves pourraient visiter la structure choisie et/ou mener une enquête métier de terrain afin d'ancrer les connaissances dans le réel.

Le matériel nécessaire

Vidéoprojecteur et matériel de sonorisation.

Ressources pour conduire la séance

- Livret rempli par les élèves avec leurs observations et réflexions ;
- Autres ressources liées à la structure choisie et à sélectionner par l'enseignant ;
- Tableaux des rotations pour le marché.

Le déroulé de la séance

Phase 1 : Découvrir la structure et ses métiers

- a) Recherche documentaire (travail individuel, en classe ou en autonomie, 15 minutes)

Le professeur choisit une organisation ou une entreprise proche de l'environnement des élèves. Ce peut être une entreprise industrielle, de services, un supermarché, un centre hospitalier, un établissement de formation, le collège... ou toute autre organisation professionnelle présentant une structure assimilable à une entreprise.

Il prévoit les ressources nécessaires pour que les élèves puissent mener des recherches pertinentes (vidéos, site web, dossier documentaire, témoignage de professionnels, visite préalable sur place, brochures...) permettant de comprendre quelles sont les activités de la structure et de faire la liste de tous les métiers qui leur paraissent exister en son sein.

Il demande à la classe de compléter les questions 1 et 2 du livret élève de manière individuelle.

- b) Mise en commun et classification (travail en classe entière, 10 minutes)

L'enseignant organise la mise en commun des réponses des élèves. Il les invite à ajouter à leur livret les métiers auxquels ils n'avaient pas pensé.

Selon le temps disponible, il peut regrouper les métiers par secteurs d'activités pour illustrer cette notion, déjà abordée au Campus Numeria.

Phase 2 : Approfondir la connaissance d'un métier donné

L'enseignant choisit six métiers parmi ceux exercés dans la structure qu'il a choisi de faire étudier à la classe. Il attribue un de ces métiers (M) à chaque élève (E) : il procède soit de manière aléatoire, soit en répartissant les élèves de manière à veiller aux mixités au sein de chaque équipe.

Exemple de répartition pour une classe de 30 élèves (cf. ressource 5, tableau des rotations du Marché des Métiers)

	Métier 1	Métier 2	Métier 3	Métier 4	Métier 5	Métier 6
Élève 1	M1-E1	M2-E1	M3-E1	M4-E1	M5-E1	M6-E1
Élève 2	M1-E2	M2-E2	M3-E2	M4-E2	M5-E2	M6-E2
Élève 3	M1-E3	M2-E3	M3-E3	M4-E3	M5-E3	M6-E3
Élève 4	M1-E4	M2-E4	M3-E4	M4-E4	M5-E4	M6-E4
Élève 5	M1-E5	M2-E5	M3-E5	M4-E5	M5-E5	M6-E5

a) Recherche documentaire (travail individuel, maximum 10 minutes)

L'enseignant laisse un temps individuel de recherche et de réflexion sur le métier étudié. Il rappelle l'existence de la ressource Onisep présente en deuxième page du livret élève. Il peut également mettre à disposition ou projeter une liste des compétences psychosociales telles que référencées par Santé publique France (infographie Académie de Paris : <https://www.ac-paris.fr/les-competences-psychosociales-cps-128435> ou https://www.ac-paris.fr/sites/ac_paris/files/2023-03/les-cps-36149.png) et les fiches métiers du Metierscope de France Travail (<https://candidat.francetravail.fr/metierscope>).

NB : Ce temps est indispensable dans le dispositif, pour que chaque élève s'engage bien de manière personnelle dans l'activité avant de confronter son point de vue avec celui de son équipe. Il ne doit pas être trop long : l'objectif est d'éveiller la curiosité et le questionnement, non pas de réaliser la tâche de manière exhaustive. Il semble par conséquent préférable de le proposer en classe.

b) Confrontation des points de vue, approfondissement et appropriation (travail en équipe, 15 minutes)

L'enseignant demande aux élèves de mettre en commun et de croiser les informations récoltées sur le métier attribué à leur équipe.

Il les encourage à modifier leurs représentations, à alimenter et à approfondir leurs connaissances sur le métier en s'appuyant sur les ressources qu'il a proposées, mais aussi sur les Missions 1 et 2 du parcours.

Il indique qu'ils doivent noter les réponses élaborées collectivement dans le tableau de la question 3 du livret élève.

c) Production collective (travail en équipe, 20 minutes)

Il s'agit de s'assurer que, par l'entraide et la construction collective du scénario au sein de l'équipe, même l'élève le plus fragile aura, en fin de séance, une base sur laquelle s'appuyer pour faire sa présentation lors du marché des métiers à venir. Le travail d'écriture devrait amener l'ensemble de l'équipe à se questionner sur les contenus et sur la forme à retenir.

L'enseignant demande à chaque équipe de :

- préparer une présentation orale du métier étudié, sur le modèle de « mon métier en 180 secondes » ;
- produire un support visuel simple qui viendra soutenir la prise de parole : affiche publicitaire, carte mentale, schéma, nuage de mots clefs... (ce support devra pouvoir être dupliqué en format numérique ou papier afin que chaque membre de l'équipe en ait un exemplaire).

Il pourra fournir une trame pour cette présentation :

1. introduire le propos
2. décrire le métier
3. mettre en évidence les centres d'intérêts qu'il nourrit,
4. indiquer les compétences clefs pour l'exercer.
5. conclure sur l'attractivité du métier aux yeux de l'équipe

Il accompagnera les équipes pendant cette phase d'écriture. En vue du marché des métiers, il insistera en particulier sur la construction du discours, sur la nécessaire précision dans les termes employés, et plus généralement sur la qualité de la langue.

d) Entraînement à la prise de parole (travail individuel ou en binôme, en classe ou en autonomie, 10 à 30 minute)

L'enseignant invite les élèves à s'entraîner à présenter oralement le texte élaboré en équipe afin d'être capable de le restituer sans notes, en s'appuyant sur le support visuel produit.

Il peut au choix exiger une restitution fidèle ou permettre une appropriation plus personnelle, notamment sur la partie concernant l'attractivité du métier.

Phase 3 : Marché des métiers

Dans cette étape chaque élève est amené à présenter trois fois le métier sur lequel il a travaillé, et à entendre parler des autres métiers étudiés par d'autres élèves.

Les rotations sont organisées de manière à ce que les présentations soient faites à chaque fois devant un public différent et « vierge » d'informations sur le métier présenté, ce qui permet à chaque élève de :

- progresser dans sa prise de parole d'une présentation à l'autre en mettant en œuvre les conseils donnés par les auditeurs et auditrices précédents ;
- observer en situation d'autres manières de prendre la parole, de faire le lien avec un support visuel, et d'améliorer sa prestation en s'appuyant sur ces observations ;
- rester engagé-e dans l'activité par le mouvement physique et la mobilisation face à un nouveau public dont il faut capter l'attention ;
- découvrir des métiers et élargir sa connaissance du monde professionnel en écoutant les autres ;
- favoriser la coopération entre élève par l'entraide et la co-évaluation formative.

Chaque élève dispose dans son livret élève de trois carrés d'évaluation, un pour chaque rotation, et d'une rubrique « Conseils pour améliorer ta présentation ». A la fin de chacune de ses présentations, ses auditeurs et auditrices lui font un retour en cochant la case correspondant à leur évaluation de la prestation.

L'enseignant s'assure que la configuration de la salle permet la tenue du marché, prend soin d'expliquer le déroulement de la séance, et ses objectifs. Il est conseillé de faire s'installer d'emblée les élèves à la table correspondant à leur première rotation, afin de limiter les déplacements en début de séance.

a) Première rotation (15 min)

Chaque élève doit :

- Présenter le métier étudié en 180 secondes.
- Aider à la gestion du temps et à la régulation du volume sonore à sa table.
- Ecouter et évaluer les prestations des autres élèves.
- Compléter le carré d'évaluation de chacun des autres élèves de la table.

b) Premier retour réflexif (travail individuel, 5 minutes)

Avant de changer de table, l'élève prend en note les informations clefs sur les métiers qui lui ont été présentés.

Il réfléchit également à ce qu'il doit modifier pour améliorer sa prestation, selon les retours qui lui ont été faits par ses pairs.

c) Deuxième rotation. Mêmes consignes. (travail collectif, 15 minutes)

d) Deuxième retour réflexif. Mêmes consignes. (travail individuel, 5 minutes)

e) Troisième rotation. Mêmes consignes. (travail collectif, 15 minutes)

f) Troisième et dernier retour réflexif. (travail individuel, 10 minutes)

L'élève note son métier coup de cœur dans le livret élève et explique son choix.

Il remplit également le tableau de bilan de la séance.

g) Bilan de la séance (en classe entière, 5 minutes)

A l'issue du marché des métiers, l'enseignant questionne la classe sur son ressenti et sur ce qui a été travaillé pendant la séance.

NB : Questions d'organisation

Les élèves doivent se déplacer et parler à voix haute, penser à réserver une salle adaptée (salle polyvalente, réfectoire, gymnase...). Pour une classe de 30 élèves avec cinq tables et trois rotations de 20 minutes, il est conseillé de prévoir un créneau de 1h30 à 2 heures intégrant l'accueil, l'explication des consignes, le marché en tant que tel et un temps réflexif individuel en fin de séance.

10 min	Accueil et consignes
15 min	Rotation 1
5 min	Retour réflexif 1
5 min	Déplacements
15 min	Rotation 2
5 min	Retour réflexif 2
5 min	Déplacements
15 min	Rotation 3
10 min	Retour réflexif final
5 min	Bilan de la séance et du parcours

La ressource 5 (à télécharger sur la page web du Campus Numeria) est un tableur qui vous permettra de préparer votre propre répartition à partir votre liste d'élèves.

Phase 4 (facultative) : Prolongements possibles

Suivant le temps disponible et le projet pédagogique autour du parcours, l'enseignant pourra, par exemple :

- Organiser une présentation du séjour pédagogique au Parc du Futuroscope et une restitution des ateliers suivis au Campus Numeria auprès de la communauté éducative (personnels de l'établissement, parents, partenaires...).
- Organiser une exposition des métiers étudiés à présenter à d'autres classes de l'établissement ou à des élèves des écoles alentours lors des liaisons école-collège et/ou à la structure partenaire.
- Réaliser des capsules audio / multimédia de présentation des métiers.
- Réaliser une brochure qui pourra être présentée à la structure partenaire.