



EPI "Jeu de l'oie-rientation" - Niveau de classe 3ème

Matières associées : Information Documentation/ VDC / EPS / Technologie

Thématiques : Monde économique et professionnel



Parcours citoyen

UN DIAGNOSTIC PARTAGE

Concernant les élèves :

- A l'entrée en 3ème, méconnaissance pour la plupart des élèves des filières d'orientation et du monde professionnel
- Représentations erronées de métiers et / ou filières
- Manque de curiosité par rapport à cette thématique, en conséquence manque d'implication dans la prise en charge de son orientation
- Manque d'ambition des familles par rapport à l'orientation
- Méconnaissance des outils utiles pour l'orientation (Folios, ONISEP...)
- Manque de prise d'initiatives de la part de certains élèves dans les projets menés
- Une génération d'élèves avec des centres d'intérêt peu diversifiés, voire inexistant

Concernant les enseignants :

- Utilisation peu diversifiée de nouveaux dispositifs pédagogiques pour les professeurs principaux (crise de temps / rôle administratif du PP en 3ème)
- Manque de temps pour utiliser avec efficacité les outils à disposition en terme d'orientation (Ex : Folios, ONISEP...)

	Domaines du socle	Compétences spécifiques visées à travers cet EPI
Heures de vie de classe	1/ Les langages pour penser et communiquer	- Réfléchir sur des thématiques pertinentes en lien avec l'orientation - S'exprimer de façon claire en adoptant un vocabulaire approprié
	2/ Les méthodes et les outils pour apprendre	- Utiliser le numérique pour retrouver une information pertinente et se l'approprier
	3/ La formation de la personne et du citoyen	- Travailler en petits groupes : confronter les opinions - Apprendre à travailler en coopération - Développer l'esprit critique - Apprendre à se connaître pour définir une orientation en adéquation avec ses capacités
	4/ Les systèmes naturels et les systèmes techniques	- Découverte de FOLIOS et du site ONISEP
	5/ Les représentations du monde et de l'activité humaine	- Découvrir le monde professionnel et les différentes façons d'y accéder

	Domaines du socle	Compétences spécifiques construites à travers cet EPI
Information / documentation	1/ Les langages pour penser et communiquer	- Etre capable de gérer l'information dans un environnement numérique
	2/ Les méthodes et les outils pour apprendre	- Extraire l'information utile d'un document - Utiliser des nouvelles technologies à visée éducative
	3/ La formation de la personne et du citoyen	- Travailler en petits groupes : confronter les opinions
	4/ Les systèmes naturels et les systèmes techniques	
	5/ Les représentations du monde et de l'activité humaine	

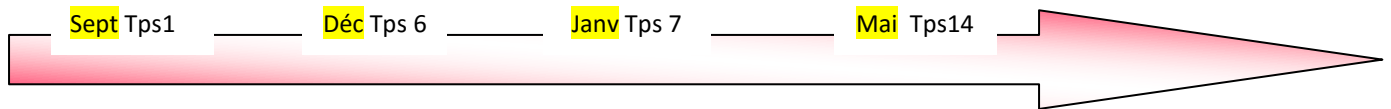


Compétences transversales développées

- Développer la réflexion au sein d'un groupe de travail
- Coopérer pour s'entraider et produire un produit final
- Utiliser des outils numériques
- Devenir autonome et responsable dans les apprentissages : être acteur de son projet d'orientation
- Développer la connaissance de soi et favoriser l'estime

Les différentes phases de cet EPI		
Temps 1	Heure de vie de classe / Information et documentation : Présentation du projet Brainstorming ⇒ cibler les acquis, faire émerger les représentations	1 h
Temps 2	Heure de vie de classe : - Présentation FOLIOS : espace de travail collaboratif (déposer des documents / orientation, livret de suivi en terme d'orientation) ⇒ dans le cadre du parcours avenir	1 h
Temps 3	Heure de vie de classe : Présentation du site de l'ONISEP (livrets, informations métiers, filières, vidéos...)	2 h
Temps 3 bis	Présentation des différentes filières après la 3ème (schéma des études)	
Temps 4	Heure de vie de classe / Information et documentation : Présentation de la fiche métier afin que l'élève se l'approprie en vue d'un travail en "classe inversée". Aide à la recherche des informations utiles pour compléter la fiche métier	2 h
Temps 5	Classe inversée : Travail par 2, produire 3 fiches métier / groupe : 2 sur le centre d'intérêt de chacun des élèves, et le 3ème sur un métier d'un domaine méconnu ⇒ imposer des thématiques pour brasser un maximum de champs professionnels	+ Autonomie Classe inversée
Temps 6	Heure de vie de classe / Information et documentation / Technologie : Présentation orale par 2 des 3 fiches métier produites. Prestation de 3 minutes par groupe.	3 X 1 h
Temps 7	Classe inversée : Réflexion par groupe de 3 ⇒ choisir les thématiques liées à l'orientation à positionner sur le jeu de l'oie géant	Autonomie Classe inversée
Temps 8	Information et documentation + Technologie : Rédaction des énigmes / thématiques retenues Au-delà des questions sur l'orientation (filières / métiers), et pour que ce soit ludique, sur certaines cases sont positionnées les thématiques suivantes : - Mimes de métiers - Défi sportif - Quizz musical - Cases spécifiques jeu de l'oie (retour en arrière, case départ, passez un tour...)	3 h + Autonomie Classe inversée
Temps 9	EPS : Création des défis sportifs	2 h
Temps 10	Technologie : Création du plateau de jeu géant (feuilles à positionner sur des tapis de gymnastique dans le gymnase)	2 h
Temps 11	Info Doc : Proposer un cadre de réflexion pour exploiter ce travail sur l'oral du brevet Powerpoint ou "didapage" (livre interactif électronique pour rendre compte du projet mené)	2 h
Temps 12	EPS / Info Doc : Test "grandeur nature" dans le gymnase	1 h + travail autonomie
Temps 13	Info Doc : Ajustement du jeu de l'oie géant si besoin	1 h
Temps 14	EPS / Info Doc/ Technologie : Produit final : 2 possibilités - Présentation et animation aux classes de 4ème sur site - Rencontres avec des 3èmes d'autres sites (si moyens financiers)	Une AM
Volume horaire approximatif		21 h

Les Besoins humains et matériels	
Co-animation	AM de la finalisation du projet si pas de cours dans l'EDT
La Boîte à Outils	<ul style="list-style-type: none"> * Papier cartonné pour les cartes de jeu * Cartouches d'imprimante * Sono / Micro / Musique * Accès à FOLIOS (codes pour tous les élèves) * Matériel au gymnase



Temporalité du projet				
Classe inversée	VDC	Info Doc	Technologie	EPS
	Tps 1 Tps 2			
	Tps 3 bis Tps 4 Tps 5 Tps 6	Tps 3 Tps 3 bis Tps 4 Tps 5 Tps 6	Tps 6	
Tps 5				
Tps 7 Tps 8		Tps 8	Tps 8	Tps 9
		Tps 11 Tps 12 Tps 13 Tps 14	Tps 10 Tps 11	Tps 12
	Tps 14		Tps 14	Tps 14

Evaluation de l'EPI / Groupe classe			
Investissement / Motivation des élèves	<input type="checkbox"/> Insuffisants	<input type="checkbox"/> Satisfaisants	<input type="checkbox"/> Remarquables
Niveau de connaissances acquis : Taux de réponses justes le jour du temps 12	<input type="checkbox"/> Insuffisant	<input type="checkbox"/> Satisfaisant	<input type="checkbox"/> Remarquable
Qualité de la production finale et organisation (Temps 14)	<input type="checkbox"/> Insuffisante	<input type="checkbox"/> Satisfaisante	<input type="checkbox"/> Remarquable
Etat d'esprit au sein des groupes de travail	<input type="checkbox"/> Des conflits	<input type="checkbox"/> De rares conflits	<input type="checkbox"/> Bonne entente
Compétences acquises par rapport au socle (Temps 11)	<input type="checkbox"/> Non acquises	<input type="checkbox"/> En cours d'acquisition	<input type="checkbox"/> Acquises
Usage effectué de FOLIOS	<input type="checkbox"/> Insuffisant	<input type="checkbox"/> Satisfaisant	<input type="checkbox"/> Remarquable
Efficacité de la classe inversée (cours à la maison / travail de gpe en classe)	<input type="checkbox"/> Insuffisante	<input type="checkbox"/> Satisfaisante	<input type="checkbox"/> Remarquable
Intérêt porté à son projet d'orientation	<input type="checkbox"/> Insuffisant	<input type="checkbox"/> Satisfaisant	<input type="checkbox"/> Remarquable