

L'avenir s' imagine !

ET VOTRE FUTUR PRENDRA UNE NOUVELLE DIMENSION



Inventez
votre métier
dans 20 ans !



www.lavenirsimagine.com

JEU CONOURS 12^e ÉDITION
DU 6 OCTOBRE 2015 AU 30 AVRIL 2016

À gagner : tablette tactile 7", caméscope étanche, liseuse numérique, prix spécial Artisanat
Lots classes : caméscope HD, appareil photo compact numérique

Jeu concours 12e édition

À gagner : tablette tactile 7", caméscope étanche, liseuse numérique, prix spécial Artisanat
Lots classe : caméscope HD, appareil photo compact numérique



Sur XI ils ont besoin de vous, lancez le jeu pour les aider et participez au concours !

Prête et prêt à décoller ?

Inscrivez-vous sur le site
Lancez le jeu et aidez les habitants
Participez au concours individuellement
ou avec votre classe et gagnez des lots

Lancer le jeu



Imaginez votre métier en 2036 dans une
société égalitaire entre les femmes et les
hommes sous forme d'une vidéo, d'un
texte ou d'un blog multimédia !





Sommaire

L'égalité femme-homme dans le monde des métiers

Présentation de L'avenir s'imagine !2

Public et objectif2

Introduction à la 12^e édition2

Étapes du jeu 3

Matériel requis..... 4

Suggestions d'activités pédagogiques 5

Fiche 1 - Déroulement type en 3 séances5

Fiche 2 - Sensibiliser les élèves à
l'égalité femme-homme 6

Fiche 3 - Faire décrire un métier7

Fiche 4 - Découvrir des métiers de l'artisanat..... 8

Fiche 5 - Pourquoi travaillera-t-on dans 20 ans ? 9

Fiche 6 - Imaginer un métier dans 20 ans..... 9

Scénariser une vidéo 10

Créer un blog..... 11

Déroulement en 4 séances 14

Ressources mises à disposition..... 15

Supports fournis 15

Pour aller plus loin 15

Présentation de « L'avenir s' imagine ! »

Ouvrir ses horizons professionnels dans une société d'égalité réelle entre les femmes et les hommes

L'Onisep Languedoc-Roussillon et ses partenaires proposent du 6 octobre 2015 au 30 avril 2016 la 12^e édition du jeu-concours en ligne « L'avenir s' imagine ! ». Concours de productions de jeunes sur leur vision d'un métier dans vingt ans et « jeu sérieux », « L'avenir s' imagine ! » se prête à une exploitation pédagogique en classe. Du CM2 à l'aterminale, il favorise une découverte transversale des métiers en lien avec des disciplines (français, sciences et technologies, art, audiovisuel, théâtre...). Une démarche qui invite les élèves à imaginer autrement leur avenir et l'égalité entre les femmes et les hommes dans la société.



PUBLIC

Ouvert à tout public en individuel, le jeu-concours peut aussi être utilisé en classe par les équipes pédagogiques, dans le cadre du parcours *Avenir**, soit en collectif dans la catégorie « classe », soit en faisant participer les élèves en individuel.

* Inscrit dans la loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'école de la République du 8 juillet 2013, le parcours individuel d'information, d'orientation et de découverte du monde économique et professionnel est appelé « parcours Avenir ». Il se substitue au « parcours de découverte des métiers et des formations » (PDMF) dès cette rentrée 2015.

OBJECTIF

Sous une forme ludique, « L'avenir s' imagine ! » suscite l'envie de s'intéresser à son orientation scolaire et professionnelle. Le jeu aborde aussi l'égalité femme-homme dans le monde du travail en interrogeant sur les représentations et stéréotypes de genre.

L'exploitation en classe permet d'aborder avec les élèves différentes questions au cours des séances comme par exemple : la notion de métier, la relation entre métier et formation, les centres d'intérêts professionnels, l'évolution des métiers, leur représentation sexuée...

L'objectif est d'ouvrir les horizons professionnels et de faire appel à l'imagination et aux aspirations de chacune et de chacun sur son propre avenir en inventant un métier, dans 20 ans, dans une société où les professions n'ont pas de sexe.

Avec en plus, des lots à gagner !

INTRODUCTION À LA 12^e ÉDITION

Nous voilà en 2036 sur la planète Xi, les femmes et les hommes y vivent à 100 % égaux.

Ses habitants ne jettent rien et veulent tout transformer : plastiques, végétaux, métaux, aliments... Tout peut être recyclé pour une nouvelle vie, mais comment ?

Vous les aiderez à trouver des solutions en rencontrant différents personnages qui en appliquent déjà dans leur métier.

Au cours de ce parcours sous forme de BD interactive, visionnez des vidéos et répondez à des quiz sur les métiers, l'artisanat, l'égalité femme-homme, le décrochage scolaire, la ville et la citoyenneté, les métiers de la mer. Racontez ensuite un métier que vous imaginez dans 20 ans sous forme d'une vidéo, d'un texte, d'un blog ou d'une autre forme multimédia.

Les métiers à découvrir : agent / agente de restauration scolaire, mécanicien / mécanicienne automobile, bosco (agent / agente portuaire), coordonnateur / coordonnatrice de lutte contre le décrochage scolaire.

LES ÉTAPES DU JEU

Le jeu en ligne se déroule en 4 étapes :

- > **Étape 1** : l'inscription individuelle ou d'une classe
- > **Étape 2** : les missions et quiz de découverte des métiers
- > **Étape 3** : la production de textes, vidéos, blogs ou diaporamas
- > **Étape 4** : le postage ou l'envoi des productions

Étape 1 l'inscription individuelle ou d'une classe

- > Lors de la première connexion au site web du jeu (www.lavenirsimagine.com), il est nécessaire de créer son compte. Cliquer sur « **S'identifier / S'inscrire** » et remplir les informations demandées. Bien noter le mél, le pseudo et le mot de passe enregistrés. Ce premier formulaire permet d'accéder à l'étape des quiz-missions. Un complément d'inscription est demandé avant le postage d'une production soumise au concours.
- > Une fois le compte créé, **s'identifier** et se connecter pour jouer.

L'inscription d'une classe

La possibilité de jouer dans une catégorie « classe » est ouverte aussi hors cadre scolaire aux médiateurs de structures amenées à accompagner des jeunes dans leur orientation scolaire ou professionnelle (mission locale, point information jeunesse ou association d'aide à l'insertion par exemple). Les termes « classe » et « groupe » sont équivalents mais plusieurs groupes peuvent être créés sous un même nom de classe.

- > Pour **inscrire une classe ou un groupe**, créer d'abord son compte avec le statut « professeur » en suivant la procédure d'inscription individuelle. S'identifier et se connecter avant de pouvoir accéder à son espace personnel « Mon compte ».
- > Créer son groupe classe dans l'onglet « **Classes et groupes** ». Entrer le nom d'une classe, un pseudo et un mot de passe de groupe.
- > Communiquer à ses élèves ou membres du groupe le pseudo et mot de passe du groupe afin qu'ils puissent le rejoindre, une fois leur inscription individuelle effectuée.

L'inscription d'un élève à un groupe classe

- > Pour rejoindre un groupe classe, l'élève s'inscrit individuellement puis dans l'onglet « **Classes et groupes** », il rejoint un groupe à l'aide du pseudo et du mot de passe communiqué par le professeur ou l'animateur.
- > Un élève peut s'inscrire individuellement tout en participant en tant que membre d'un groupe classe. Dans ce cas, il disposera de deux pseudos différents qui lui permettront de se connecter à son compte individuel ou à son compte classe. Il devra utiliser des adresses mél différentes pour ses deux comptes.

Étape 2 les missions et les quiz de découverte des métiers

Chaque édition du jeu est réalisée avec des partenaires, acteurs économiques, socio-professionnels ou éducatifs. Autour d'un thème environnemental et de l'égalité femmes-hommes, sont présentés des métiers et des secteurs professionnels sous forme de **saynètes et de quiz**, appelés « missions ».

Scénarisée sous la forme d'une BD interactive enrichie de vidéos, la 12e édition propose 4 missions à remplir. Le joueur explore différents environnements et rencontre des personnages représentant des métiers. Il collecte des objets à leur associer avant de répondre aux quiz et effectuer les missions.

Une fois toutes les missions remplies, la participation au concours consiste à poster ses productions. Il est également possible d'augmenter son score avec les **quiz bonus** qui abordent des sujets liés aux domaines des partenaires et au thème de l'édition. Le joueur peut répondre à autant de questions qu'il le souhaite afin d'augmenter son score.

Étape 3 la production de textes, vidéos, blogs ou diaporamas multimédias

Après l'étape d'immersion dans l'univers du jeu, l'élève ou le jeune fait appel à sa propre imagination pour inventer un métier.

La consigne

- « 2036 : toutes les activités sont ouvertes aux femmes et aux hommes sans distinction. Décrivez dans une vidéo, un texte, un blog ou un diaporama multimédia, le métier, réel ou imaginaire, que vous exercerez dans 20 ans dans cette société. »
- Il est possible de poster autant de productions que souhaité mais seules celles respectant les consignes seront sélectionnées.

Les formats

- > Rédaction d'un texte court de 600 à 1 200 caractères (espaces compris).
- > Réalisation d'un film court de 2 mn maximum.
- > Création d'un blog ou d'une réalisation multimédia.

Le choix du genre est libre : description, dialogue, saynète, reportage, interview, fiction, lettre, article de presse...

Les critères du jury

Commenter en amont la consigne à respecter avec les élèves permet d'obtenir des productions de qualité, susceptibles d'être présentées au jury. Composé de représentants des partenaires du jeu, il détermine les meilleures productions dans chaque catégorie en fonction de quatre critères : la description d'un métier, la projection dans 20 ans, la dimension égalité femme-homme, l'originalité sur le fond et la forme.

Les 8 prix de la 12^e édition

Dans chacune des 8 catégories, le jury désigne comme gagnants les auteurs de la meilleure production.

Catégories « Individuel »

> Maxi-points : une tablette tactile 7" 8 Go. Ce prix récompense le participant ou la participante ayant posté une ou plusieurs productions respectant les consignes et ayant cumulé le plus de points à la clôture du jeu le 30 avril 2016 à 23h59.

> Vidéo/blog : caméscope étanche

> Texte : liseuse numérique

Catégories « Classe » et « Classe élémentaire de Montpellier »

> Vidéo/blog : caméscope HD

> Texte : appareil photo compact numérique

Catégorie « Individuel » ou « Classe »

> Prix spécial Artisanat décerné par le réseau des Chambres de métiers et de l'artisanat du Languedoc-Roussillon : chèque cadeau de 100 €

Étape 4 le postage ou l'envoi des productions

Une fois terminées, les productions peuvent être envoyées via le site du jeu, par mél ou par courrier postal. Pour les mineurs, les autorisations obligatoires doivent être envoyées par courrier postal à l'Onisep Languedoc-Roussillon.

Envoi des productions

A partir du site web du jeu, se connecter, entrer dans « Mon compte ».

Dans l'onglet « Texte ou blog », saisir le texte ou le copier/coller à partir d'un traitement de texte. Saisir l'adresse d'un blog ou d'une réalisation multimédia en ligne le cas échéant.

Dans l'onglet « Vidéo », saisir le titre et la description de la vidéo puis choisir le fichier vidéo préalablement créé, présent dans votre ordinateur et envoyer. Les formats de fichiers acceptés : MP4 (H264), MOV, AVI, WMV.

Si la vidéo est postée sur une **plate-forme de diffusion** de type Dailymotion ou Youtube, indiquer le lien vers cette vidéo dans sa description.

Dans le cas d'un envoi d'une production **par la poste ou par mél**, bien en indiquer le titre et l'accompagner du formulaire de participation rempli à télécharger sur le site dans la rubrique Le jeu concours. Joindre les autorisations obligatoires.

Les autorisations obligatoires

> Pour les joueurs mineurs, une autorisation des représentants légaux est obligatoire pour que la participation soit valide, les textes, vidéos, blogs et autres réalisations multimédia pouvant être publiés par l'Onisep. L'autorisation parentale (avenir_autorisationparentale_2015.pdf) est en téléchargement sur le site du jeu dans la rubrique Le jeu concours. Le document original doit être envoyé à l'Onisep Languedoc-Roussillon par courrier.

> Les joueurs individuels l'envoient eux-mêmes à l'Onisep. Les joueurs d'une classe la remettent à leur enseignant qui fait parvenir l'ensemble des autorisations. Penser à faire signer les autorisations des élèves avant les séances de production, notamment s'ils apparaissent dans des vidéos ou sur des photos.

> Si des textes, photos, vidéos ou sons sont extraits d'œuvres existantes, l'enseignant fait également parvenir l'**autorisation de reproduction et de diffusion** (avenir_autorisationclasse_2015.pdf) en téléchargement sur le site du jeu dans la rubrique Le jeu concours.

> Toutes les autorisations sont à envoyer par courrier postal à :

Onisep Languedoc-Roussillon, Jeu-concours « L'avenir s' imagine ! »,

31 rue de l'Université, CS 39004,

34064 Montpellier cedex 2

Mél : jeu-lavenirsimagine@listes.onisep.fr

MATÉRIEL REQUIS

- > Une salle informatique avec accès à internet haut débit.
- > La dernière version du navigateur Mozilla Firefox ou Google Chrome installée sur tous les postes (préférés à Internet Explorer).
- > Un vidéoprojecteur pour des activités collectives (sensibilisation aux métiers et aux formations, quiz, production en groupe classe...).
- > Des casques pour les postes élèves et des hauts parleurs pour le poste professeur (jeu sonorisé).
- > Les sources d'information à mettre à disposition des élèves : Le Dico des métiers Onisep, fiches métiers (Onisep, CRIJ, fiches métiers sur internet...), les fiches élèves d'activités de classe pour le parcours Avenir à télécharger à partir de l'espace pédagogique de onisep.fr, des exemples de productions d'élèves sur les métiers et le monde du travail.

Il est possible de jouer sur tablette (Android, IOS Apple).

Suggestions d'activités pédagogiques

Ouvrir ses horizons professionnels dans une société d'égalité réelle entre les femmes et les hommes

« L'avenir s'imagine ! » peut déclencher ou servir de fil rouge à différentes activités s'inscrivant dans le parcours Avenir :

- > Sensibilisation à l'élaboration du projet d'orientation scolaire et professionnelle,
- > Recherche documentaire (papier, internet, vidéo) sur les métiers et les formations,
- > Découverte du monde économique et professionnel à l'aide de quiz et de vidéos,
- > Définition et description d'un métier,
- > Réflexion sur les représentations de genre et l'égalité professionnelle femme-homme,
- > Réflexion sur le rapport entre les métiers et l'évolution de la société, des sciences et des technologies, des problématiques environnementales,

Sur ces différents thèmes, des fiches pédagogiques, dont certaines référencées ci-après, sont disponibles dans l'espace pédagogique de onisep.fr (<http://www.onisep.fr/Espace-pedagogique>).

FICHE 1 - DÉROULEMENT TYPE EN 3 SÉANCES

Phase 1 : s'inscrire et remplir les missions du jeu en répondant à des quiz

Durée : 30 - 45 min

- > Présentation des objectifs et principes du jeu.
- > Inscription des élèves en individuel ou de la classe créée préalablement par l'enseignant.
- > Connexion des élèves à leur compte.
- > Visionnage de l'animation d'introduction.
- > Réalisation des quiz missions.

Phase 2 : explication de la consigne et préparation du travail de réalisation

Durée : 30 - 45 min

- > Rappeler la consigne, les contraintes de formes et les critères du jury.
- > Commenter les consignes.
- > Sensibiliser à l'égalité femme-homme (voir suggestions d'activités).
- > Faire décrire un métier (voir suggestions d'activités).
- > Faire inventer un métier dans 20 ans (voir suggestions d'activités).

Phase 3 : rédaction d'un texte, réalisation d'un mini-film, d'un blog ou d'un diaporama

Durée : variable selon la production

L'inspiration s'appuie sur l'imagination, la créativité et l'écriture. Une séance en cours de français par exemple est tout à fait appropriée et permet d'obtenir de bons résultats.

Le joueur ou le groupe d'élèves peuvent :

- > Réaliser une vidéo d'1 à 2 minutes (saynète, reportage, interview, journal télé, etc.) à l'aide d'un caméscope, une webcam ou un téléphone portable.
- > Réaliser une production animée et sonore de leur choix (photomontage, diaporama multimédia, interview audio...).
- > Créer un blog ou diaporama en ligne combinant au moins deux médias (image, vidéo, son, animation, texte).
- > Écrire un texte court entre 600 et 1 200 signes (fiche métier, poème, lettre, récit, annonce d'emploi, etc.).

En fonction de la rapidité des élèves, la phase 2 peut être commencée dès la première séance, une fois la phase 1 terminée. La phase 3 peut être débutée en classe et terminée par les élèves seuls ultérieurement.

FICHE 2 - SENSIBILISER LES ELEVES A L'EGALITE FEMME-HOMME

Durée : 20 mn

Objectif : faire discuter les élèves sur leurs représentations sexuées des métiers.

Déroulement

- > Demander aux élèves de citer des métiers qu'ils connaissent. Faire inscrire au tableau par un élève dans 4 colonnes : métier, métiers mixtes, métiers de femmes, métiers d'hommes.
- > Lancer la discussion métier par métier et notez des croix dans la colonne où une majorité semble se révéler.
- > Commenter le tableau en leur demandant s'ils connaissent des hommes ou des femmes exerçant des métiers typés en genre opposé. Par exemple : un homme sage-femme (maïeuticien), une femme garçon de café, un homme de ménage (technicien de surface), une femme astronaute, etc.

> Aborder l'évolution de certains métiers devenus plus accessibles aux femmes. Vous pouvez citer l'exemple, dans le bâtiment, des sacs de ciment dont les quantités ont été diminuées par deux afin d'alléger leur charge. Ce qui a favorisé l'accès des femmes, mais aussi des hommes (problème de dos...), à certains métiers.

Incitez-les à garder à l'esprit lors de leur production pour le concours que les métiers n'ont pas de sexe : les métiers sont ouverts à tous, filles ou garçons, il n'y a pas de secteurs réservés à l'un ou l'autre.

Ressources à consulter

- > DelamaternelleaubaccalauréatÉgalitédesfillesetdesgarçons dans www.education.gouv.fr
- > Egalité des filles et des garçons sur <http://eduscol.education.fr>
- > Egalité des filles et des garçons sur l'espace pédagogique de www.onisep.fr/montpellier et sur www.onisep.fr.
- > Outils égalité filles-garçons dans www.reseau-canope.fr





FICHE 3 - FAIRE DECRIRE UN METIER

Durée : 20 mn

Objectif : faire réfléchir à la notion de métier et caractériser des professions

Déroulement

- > Demander aux élèves comment on décrit un métier et faites noter au tableau leurs idées. Leur faire présenter les professions de personnes de leur entourage (parents, amis, voisins) ou rencontrées au cours de stages. Si la discussion ne s'engage pas, les faire consulter le Dico des métiers de l'Onisep, une fiche métier, un film métier sur les sites de l'Onisep par exemple.
- > Demander à un élève de noter au tableau les éléments d'une fiche métier (nature du travail, qualités et compétences requises, conditions de travail, salaires, formations nécessaires, perspectives, secteurs, intérêts, etc.).

Chercher des informations sur un métier

Classe :

Groupe :

Nom du métier (réel ou inventé)	
Etudes / diplômes	
Secteur d'activité	
Descriptif du métier	
Qualités requises	
Ce qu'on plaît dans ce métier	

Où chercher ?

- > **Au CDI :** documents du kiosque Onisep. Dans les lycées, consulter l'onglet Biblionisep dans l'ENT de l'académie de Montpellier, rubrique services.
<http://www.environnementnumeriquedetravail.fr>
- > **100 métiers en région Languedoc-Roussillon :** <http://www.100metiersenregionlr.fr>
- > **Vidéos sur les métiers Onisep :** <http://oniseptv.onisep.fr/>
- > **Site de l'Onisep :** <http://www.onisep.fr/>
- > **Les métiers.net :** <http://www.lesmetiers.net/orientation/accueil>
- > **Sur e-sidoc :** rubrique « S'informer sur » L'orientation-les métiers

Comment ?

Vous pouvez rechercher un métier à partir du nom du métier ou d'un secteur d'activité ou d'un centre d'intérêt.

*Fiche réalisée par Christine Chabaud, professeure documentaliste,
collège Varsovie, Carcassonne.*

Ressources à consulter

- > Espace pédagogique sur www.onisep.fr



FICHE 4 – DÉCOUVRIR DES MÉTIERS DE L'ARTISANAT

Durée : 45 mn

Objectif : Faire découvrir des métiers de l'artisanat à partir de films et les imaginer dans 20 ans.

Méthode et déroulement des activités

- > Les élèves visionnent à partir du site www.100metiersenregionlr.fr les films suivants : ambulancière, carrossier-réparateur, employée de pressing, sellier et feronnière d'art.
- > En utilisant les informations données dans les films, ils complètent, en petit groupe, la grille de description suivante :

Métier	
Objectifs principal (missions)	
Lieux de travail	
Produits ou services réalisés	
Termes professionnels entendus (gestes, outils, techniques...)	
Formation de l'interviewé-e	
Type d'entreprise	
Secteur d'activité	

- > Les élèves mettent en commun leurs fiches de description complétées. Ils discutent de ce qu'ils ont appris et retenu de leur visionnage. L'enseignant peut souligner que ces métiers font partie des 250 métiers de l'artisanat et qu'ils peuvent être exercés en tant qu'artisan.
- > L'enseignant anime ensuite une discussion autour de comment les élèves imaginent ces métiers dans 20 ans à partir des différents aspects identifiés.

Prolongements

- > Rechercher les formations correspondant à chacun de ces métiers.
- > Découvrir d'autres métiers de l'artisanat sur www.100metiersenregionlr.fr, oniseptv.onisep.fr, TV Artisanat (www.artisanat.info/webtv).
- > Faire découvrir la diversité des 250 métiers de l'Artisanat à l'aide du site destiné aux jeunes « Les virus de l'artisanat » (<http://www.artisanat.info/jeunes>)

Cette séance peut être menée en préalable à des séances de production de textes, vidéos, blogs ou diaporamas exprimant comment ces métiers sont imaginés dans 20 ans par les élèves.

Fiche inspirée d'une activité proposée dans « Au collège : le parcours de découverte des métiers et des formations », Onisep équipes éducatives, 2008.

FICHE 5 – POURQUOI TRAVAILLERA-T-ON DANS 20 ANS ?

Durée : 45 mn

Objectif : découvrir des métiers et des lieux de travail. Les imaginer dans le futur en les mettant en relation avec des besoins de la société dans 20 ans.

Déroulement

Demander aux élèves de :

- > Repérer, dans leur environnement proche, des métiers et déterminer leur rôle, en terme de besoins satisfaits. On peut leur faire remplir un tableau « Aujourd'hui » à trois colonnes : métier, besoin, lieu d'exercice.
- > Relier par une flèche les métiers, les besoins et les lieux comme par exemple Charpentier → Construire des habitations ← Chantier du bâtiment.

Il peut y avoir plusieurs flèches pour le même mot.

- > Faire imaginer comment les besoins évolueront dans 20 ans du fait de l'évolution de la société, des progrès scientifiques ou techniques, des contraintes environnementales ou d'autres facteurs d'évolution.
- > Dans un autre tableau « Dans 20 ans » à trois colonnes comprenant métier, besoin, lieu d'exercice, noter les nouveaux besoins.
- > Faire décrire comment ces évolutions vont modifier les métiers liés à ces besoins ou en faire émerger de nouveaux.
- > Trouver des appellations à ces métiers nouveaux ou transformés, en précisant le féminin et le masculin. Les noter dans le tableau.
- > Décrire les nouveaux lieux d'exercice, les nouveaux matériaux ou outils, les nouvelles conditions de travail...
- > Trouver des appellations à ces lieux nouveaux ou transformés. Les noter dans le tableau.

Prolongements

- > Identifier d'autres besoins, d'autres lieux, hors environnement proche.
- > Choisir un métier et rechercher s'il peut s'exercer dans un autre lieu et ce que cela change pour son exercice.
- > Chercher d'autres métiers en lien avec ceux cités qui seront également transformés ou créés de par leurs relations.

Cette séance peut être menée en préalable à des séances de production de textes, vidéos, blogs ou diaporamas intégrant les besoins, métiers et lieux imaginés dans 20 ans décrits par les élèves.

Fiche inspirée d'une activité proposée dans « Au collège : le parcours de découverte des métiers et des formations », Onisep équipes éducatives, 2008.

FICHE 6 – IMAGINER UN MÉTIER DANS 20 ANS

Durée : 40 mn

Objectif : faire imaginer un métier en utilisant différents médias.

Déroulement

Quelque soit le média choisi pour la production, la première étape reste la phase d'écriture du projet (cf. fiche de scénarisation d'une vidéo).

Expliquer les différentes formes que peut prendre la production. Quelques suggestions :

Texte : rédiger un texte qui débute par exemple par « Année 2036, je suis... », un poème, une lettre écrite à un ami, une saynète théâtrale, une mini-fiction ou un sketch...

Vidéo : se filmer devant une webcam ou avec son téléphone mobile et raconter son métier, faire un diaporama à partir de dessins ou de photos et s'enregistrer pour le sonoriser, filmer son interprétation d'un texte, créer une animation, monter sa vidéo...

Blog : présenter différentes facettes du métier, créer des liens utiles vers des informations ou autres sources d'inspiration...

Les élèves peuvent rechercher sur Internet des exemples de productions d'élèves sur les métiers.

Rappelez qu'il existe une grande diversité de voies professionnelles. Les élèves ont sans doute découvert dans les quiz des métiers auxquels ils n'avaient peut-être jamais pensé. Il est important qu'ils découvrent d'autres métiers que ceux visibles dans leur environnement immédiat et leur quotidien (famille, entourage, télévision, cinéma, célébrités...). Leur présenter différents témoignages, parcours professionnels, histoires de vie les incite à réfléchir à leurs propres choix et à modifier leurs représentations.

Pour inventer un métier dans 20 ans, ce qui compte ce n'est pas la réalité mais bien la projection dans l'imaginaire ou du moins le futur. On peut parler d'un métier en 2036 qui existe déjà en 2016 ou même d'un métier qui a disparu aujourd'hui, mais il faut l'imaginer dans une société qui aura changé, avec par exemple de nouvelles technologies, de nouvelles habitudes de vie et de travail... On peut aussi inventer un nouveau métier, de façon réaliste ou imaginaire... Le but est d'imaginer autre chose que ce à quoi on pense habituellement. Dans ce concours, les élèves deviennent « créateurs de métier » !



SCÉNARISATION D'UNE VIDÉO

<p>Nom du Métier :</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>Noms des élèves du groupe :</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>Réalisateur :</p> <p>.....</p>	<p>Personnages et noms des acteurs</p> <p>1/</p> <p>.....</p> <p>2/</p> <p>.....</p> <p>3/</p> <p>.....</p>
<p>Accessoires à prévoir :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>Echelle de plan :</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Résumé de l'action :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Mouvement de caméra :</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>Éléments sonores importants :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>Croquis de plan :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>Dialogues :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Fiche proposée par Emmanuelle Charles, professeure d'histoire-géographie,
Internat d'excellence, Montpellier

CRÉER UN BLOG AVEC : [HTTP://CREERUNBLOG.FR/](http://creerunblog.fr/)

1^{re} étape : créer le blog

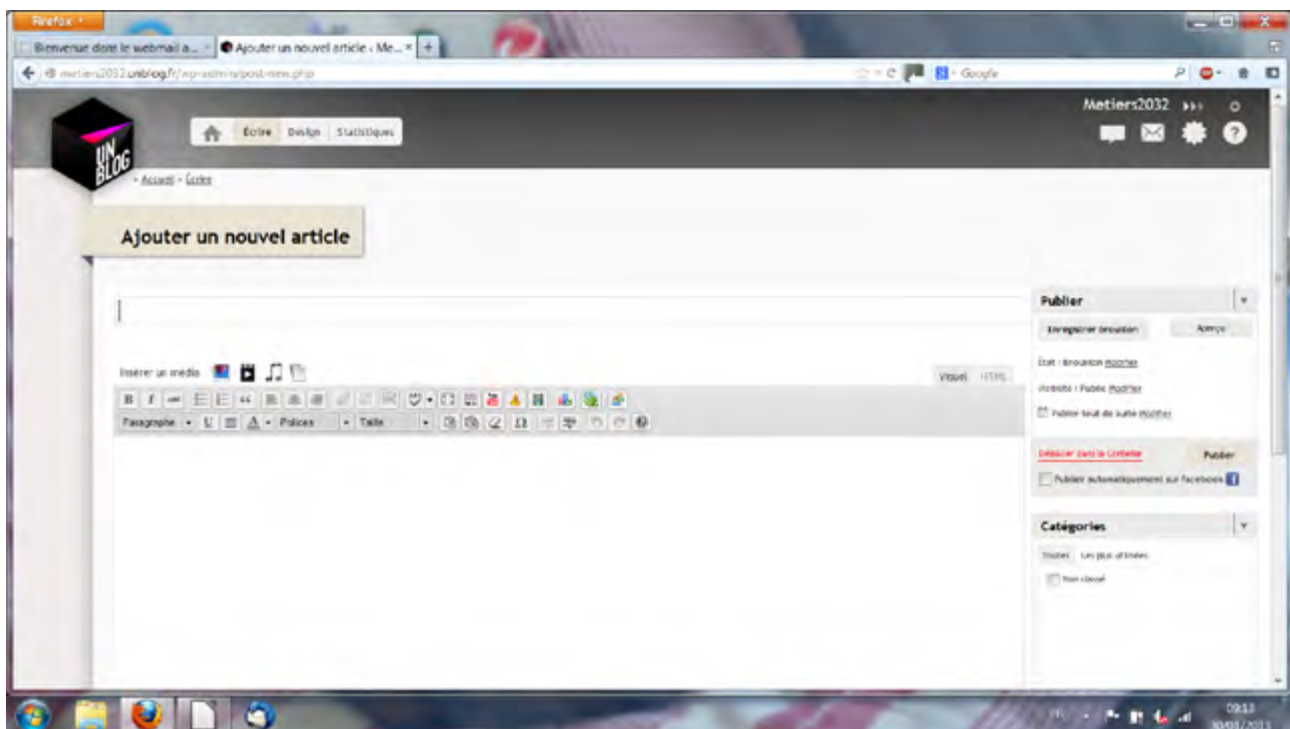
1. Donner un titre à votre blog.
2. Saisir votre adresse mail.
3. Saisir le code de vérification donné et valider.

2^e étape : activer le blog

1. Ouvrir votre boîte mail et cliquer sur le lien pour activer le blog.
2. Noter votre login et mot de passe pour vous connecter au site.
3. Un nouveau message vous est envoyé, cliquer sur le lien « **login** », saisir vos identifiants et cliquer sur « **Se connecter** ».

3^e étape : choisir le thème du blog

1. Sélectionner une catégorie : choisir « **Jeunes** » dans Divers pour accéder au « **Tableau de bord** » de votre blog.
2. Choisir le thème de votre blog en cliquant sur l'onglet « Design » en haut de l'écran.
3. **Attention** : veiller à choisir les thèmes portant la mention « gratuit ».
4. Cliquer sur « **Prévisualiser** » pour choisir le thème puis cliquer sur « Activer » pour le thème choisi.



4^e étape : écrire un article et ajouter un média

1. Cliquer sur « **Ecrire** » pour ajouter un nouvel article.
2. Donner un titre à votre article.
3. Saisir le texte de votre article.
4. Cliquer sur « **Insérer un média** » pour ajouter une image, ou une vidéo, ou un fichier son.



5. Cliquer sur « **Parcourir** » pour charger le média à partir de l'ordinateur.



6. Donner un titre, une légende à votre média et choisir son alignement (position) sur la page.

7. Cliquer sur « **Insérer dans l'article** ».

8. Pour visionner votre page, cliquer sur « **Aperçu** » (à droite de l'écran)

9. **Enregistrer régulièrement votre brouillon.**

10. Cliquer sur « **Publier** » lorsque votre article est terminé.

11. Envoyer l'adresse de votre blog à partir du site du jeu ou par mél à

jeu-lavenirsimagine@listes.onisep.fr

A noter : les élèves dont l'autorisation parentale n'est pas complétée et signée ne pourront pas participer au concours : le blog ne sera pas envoyé à « L'avenir s' imagine ! ».



LISTE DES BLOGS PAR GROUPES POUR L'AVENIR S'IMAGINE !

Classe :

Groupe	Nom et prénom	Métier choisi	Adresse du blog
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Fiche réalisée par Christine Chabaud, professeure documentaliste, collège Varsovie, Carcassonne.

DÉROULEMENT EN 4 SÉANCES POUR PRODUCTION DE BLOGS

Séance 1

1. Présentation et règlement du jeu-concours « L'avenir s' imagine ! » (20-25 min)
2. Etape 1 : jeu en ligne (4 missions) (30-35 min)
3. Bilan séance (5 min)

Supports : vidéo-projection du site « L'avenir s' imagine ! », mots de passe individuels

Lieu : salle informatique

Déroulement

1. Présentation des objectifs et principes du jeu concours, ses étapes, les lots à gagner

2. Jeu en ligne (étape 1) :

Consigne : « La mission de départ se passe en 2036, sur la planète Xi. Il s'agit d'aider les Xiens, ses habitants, à résoudre un problème lié à l'environnement. Lors des rencontres avec les personnages, professionnels de divers secteurs d'activité, le participant répond aux différentes questions et cumule des points. »

Mise en activité des élèves aux ordinateurs

3. Regroupement et bilan individuel (étape 1 validée)

Si besoin, valider l'étape 1, sinon inviter les élèves à répondre aux quiz bonus pour cumuler des points supplémentaires et réfléchir à des idées de métiers.

Séance 2

1. Présentation de l'étape 2 du concours, constitution des groupes de 2 ou 3 (15 min)
2. Brainstorming sur les métiers et la notion d'égalité femme-homme : métier « mixte », « féminin » ou « masculin » dans 20 ans tous les métiers seront mixtes (20 min)
3. Lister des idées de métiers nouveaux dans 20 ans (5-10 min)
4. Bilan séance (5 min)

Supports : vidéo projection du site (exemples de productions gagnantes des précédentes éditions), grand tableau ou 2 tableaux au CDI (fixe + mobile), tableau des groupes à compléter.

Lieu : salle informatique

Déroulement

1. Présentation de l'étape 2

Vous voici revenu-e sur Terre...! Décrivez votre métier comme si vous étiez en 2036, par un blog (une vidéo ou un texte), de façon réaliste, humoristique, insolite... tout est possible.

La consigne : « 2036 : toutes les activités sont ouvertes aux filles et aux garçons. **Décrivez dans un blog multimédia** (par exemple : texte+photo ou vidéo, audio+texte, illustration+audio) **le métier, réel ou imaginaire, que vous exercerez dans 20 ans, dans cette société.** »

A vous d'inventer des technologies inconnues aujourd'hui, d'autres habitudes de vie et de travail et une société où une place égale sera donnée aux femmes et aux hommes tant dans leur vie familiale que professionnelle.

Formats des productions :

Un blog réalisé avec au moins **deux médias (texte-photo, texte-vidéo, son-photo)** soumis au concours en indiquant le lien vers le blog.

Critères de réussite :

- > la façon de traiter l'égalité femmes-hommes ;
- > la description d'un métier ;
- > la capacité à se projeter dans le futur ;
- > l'originalité dans la description du métier, sur la forme et le sur fond.

Exemples : récit d'une journée de travail, article de presse, interview...

Exemples de productions de la rubrique « Les gagnants » du site au vidéoprojecteur.

Constitution des groupes puis au cours des séances suivantes ajouter les métiers choisis et les adresses des blogs. (voir ci-dessus le tableau à compléter)

2. Brainstorming : 1 élève au tableau / 2 élèves en prise de note sur papier / participation orale de tous (lever la main pour proposer un métier ou une répartition)

Lister au tableau les métiers proposés par les élèves, puis les répartir en 3 colonnes : métiers mixtes / « féminins » / « masculins »

En déduire d'imaginer tous les métiers mixtes dans 20 ans (élément possible d'originalité)

3. Lister au tableau des idées de métiers nouveaux dans 20 ans (idem 2).

4. Bilan de la séance

Pour la séance suivante : choisir un métier par groupe et rechercher des informations sur le métier (distribuer un tableau par groupe à compléter), avoir une adresse mail par groupe.

Séance 3

Support : tableau complété par les groupes

Lieu : salle informatique

1. Bilan des informations collectées sur le métier choisi et recherche d'informations complémentaires si besoin (études, diplômes, secteur d'activité, descriptif du métier...)

2. Rédiger au brouillon le texte du blog et créer l'image qui illustre la page (photo, dessin... avec légende). Créer un document « Open office writer » pour saisir le brouillon de votre production. Remédiation au sein des groupes.

3. Bilan de la séance

Pour la séance suivante : texte et illustration à terminer.

Séance 4

Supports : brouillon des élèves, vidéo projection blog

Lieu : salle informatique

1. Création et mise en forme du blog : démonstration des étapes au vidéoprojecteur.

2. Mise en activité des élèves : créer le blog, choisir la mise en page et les options graphiques, saisir ou copier/coller le texte et insérer l'image.

3. Bilan de la séance : à finaliser pour la semaine suivante.

4. Envoi des productions à l'Onisep : regrouper les adresses des blogs sur le tableau et les envoyer soit à partir du site du jeu soit directement à jeu-lavenirsimagine@listes.onisep.fr. **Ne pas oublier de joindre les autorisations demandées.**

Fiche réalisée par Christine Chabaud, professeure documentaliste, collègue Varsovie, Carcassonne.

RESSOURCES MISES À DISPOSITION

L'égalité femme-homme dans le monde des métiers

SUPPORTS FOURNIS

- > Le site Internet du jeu interactif www.lavenirsimagine.fr.
- > Des flyers et des affiches du concours sont disponibles sur simple demande auprès de l'Onisep Languedoc-Roussillon, Geneviève Zaneboni par tél. : 04 99 63 67 94 ou par mél à jeu-lavenirsimagine@onisep.fr.

POUR ALLER PLUS LOIN

Sur le site du jeu, www.lavenirsimagine.com, une rubrique « Pour aller plus loin » propose des documents en PDF à consulter ainsi que des liens vers des sites internet.

Sur le site www.onisep.fr, les jeunes pourront rechercher individuellement des informations sur les métiers et les formations, sous forme de fiches, témoignages et films métiers.

Ils peuvent aussi consulter le site régional réalisé par l'Onisep Languedoc-Roussillon, la Région Languedoc-Roussillon et Midi Libre : www.100metiersenregionlir.fr, avec là aussi des fiches métiers et des vidéos.

Autres liens utiles

Onisep

> Onisep Languedoc-Roussillon / espace pédagogique / outils pour la classe : <http://www.onisep.fr/Mes-infos-regionales/Languedoc-Roussillon/Espace-pedagogique/Outils-pour-la-classe>

Voir notamment la fiche pédagogique Le village – Découvrir les métiers/ égalité femme-homme (déclinable du CM1-CM2 à la 5^e)

> Bibliosisep dans l'ENT de l'académie de Montpellier (bibliothèque en ligne des publications de l'Onisep mise à disposition des lycéens et de leurs professeurs par la Région Languedoc-Roussillon) : <http://www.environnementnumeriquedetravail.fr> dans l'onglet Services.

> Espace pédagogique : <http://www.onisep.fr/espace-pedagogique>

> OnisepTV : <http://onisep.tv>

> Ma seconde chance : <http://masecondechance.onisep.fr>

DRDFE

Voir Égalité professionnelle sur www.femmes.gouv.fr

CMA LR

> Les métiers de l'artisanat : <http://www.cma-languedocroussillon.fr/apprentissage/les-metiers-de-l-artisanat>

Le portail des Universités régionales des métiers et de l'artisanat (URMA) : <http://www.e-urma.fr>

> Les virus de l'artisanat : <http://www.artisanat.info/jeunes>

La Mission de lutte contre le décrochage scolaire (MLDS)

> Voir sur www.education.gouv.fr La lutte contre le décrochage scolaire <http://www.education.gouv.fr/cid55632/la-lutte-contre-le-decrochage-scolaire.html>

> Voir sur Onisep Languedoc-Roussillon / espace pédagogique / documents d'information : <http://www.onisep.fr/Mes-infos-regionales/Languedoc-Roussillon/Espace-pedagogique/Documents-d-information>

Publications

Le Dico des métiers, hors collection, Onisep avril 2013

LES PARTENAIRES DE « L'AVENIR S'IMAGINE ! »

Proposée par l'Onisep Languedoc-Roussillon, la 12^e édition du jeu est réalisée en partenariat avec le réseau des Chambres de métiers et de l'Artisanat du Languedoc-Roussillon (CMA LR), la Délégation régionale aux droits des femmes et à l'égalité (DRDFE) du Languedoc-Roussillon, l'académie de Montpellier par son service de la Mission de lutte contre le décrochage scolaire (MLDS), la Ville de Montpellier (Conseil municipal des enfants), la Région Languedoc-Roussillon et la participation de la LMDE (La Mutuelle des étudiants) et du réseau Canopé de l'académie de Montpellier.

Illustrations : © CasualBox - Grelin Nara

« Une question ? Contactez-nous. »



CONTACT DÉVELOPPEMENT JEU

Christine Yun - 04 99 63 67 84

**CONTACT COMMUNICATION
ET PARTENARIAT**

Geneviève Zaneboni - 04 99 63 67 94



www.lavenirsimagine.com