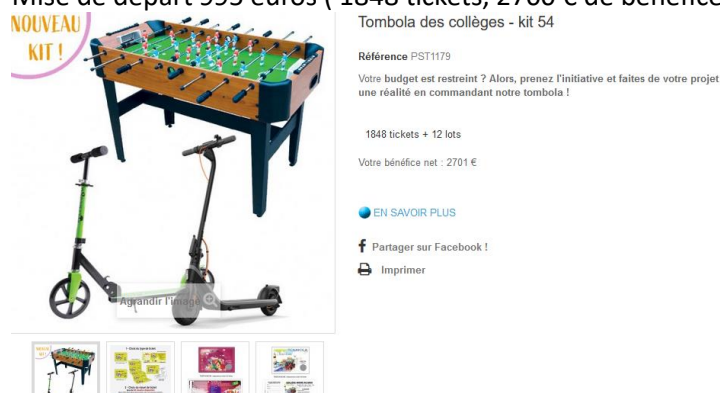


## PREMIER PILIER DU PROGRAMME « AVENIR » LE SAVOIR-DEVENIR OU SAVOIR S'ORIENTER

Compétences complémentaires à développer au collège afin d'opérer à des choix éclairés en fin de quatrième ou de troisième.

Compétences	Sous compétences ou Capacités	Actions réalisées
1) Être acteur de son projet d'orientation	1.1) Elève motivé	<p>↳ Proposer un concours utilisant le jeu « l'école de l'avenir » qui se déroulera tout au long de l'année.</p> <p>↳ Permettre à l'élève de jouer à des moments donnés et hors heures de cours.</p> <p>(Des créneaux pourraient être proposés entre 12h et 14h. Ils pourraient être encadrés par Fabrice et Stéphane)</p> <p>Les élèves devront se proposer.</p> <p>Chaque partie effectuée permettra aux joueurs d'obtenir 10 pts et 50 points pour les parties gagnées. Seuls les élèves qui auront obtenus un certain nombres points pourront participer à la phase finale.</p> <p>↳ Impliquer les élèves par des lots importants.</p> <p>Les subventions pourraient provenir d'une tombola mise en place dans l'établissement.</p> <p>Mise de départ 995 euros ( 1848 tickets, 2700 € de bénéfice)</p> <div data-bbox="739 858 1456 1252">  </div>
	1.1) Elève impliqué dans les activités proposées	

↳ Dès la cinquième, les élèves élaboreront leur projet d'orientation sur Pearltruss.

--	--	--