

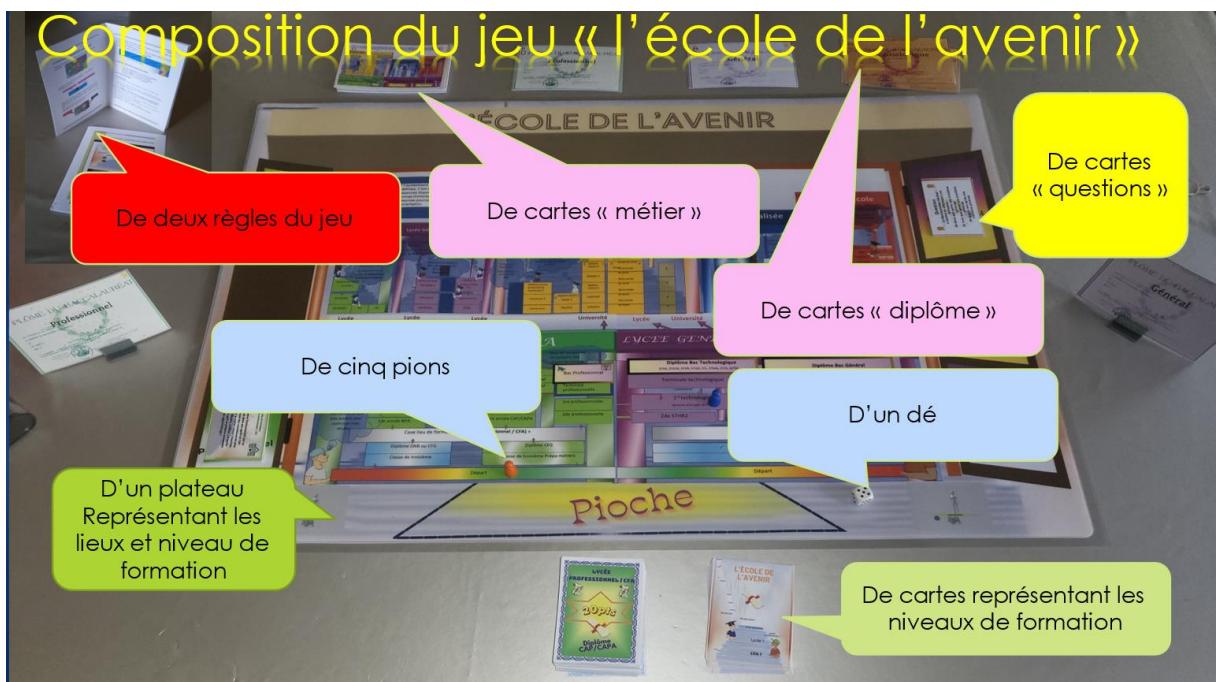
Projet d'orientation 2024/25

Niveau 4ème

- 1) **Objectif** : Permettre aux élèves de 4ème de découvrir les formations proposées après la troisième et jusqu'aux études supérieures. Ce projet fait partie intégrante du parcours "avenir". Il permet de développer certaines compétences du premier pilier « le savoir-devenir ou savoir s'orienter (1.1.1, 1.2.1, 1.2.3, 1.2.4, 1.3.1, 1.3.3, 1.3.5, 1.3.6, 1.3.7, 1.5.1) ». Les connaissances seront transmises de manière progressive et continue tout au long de l'année.

- 2) **Présentation du jeu :**

Grâce à un jeu ludique appelé « L'école de l'avenir », les élèves acquièrent des connaissances sur les formations disponibles après la troisième et jusqu'aux études supérieures. Ils découvrent les lieux de formation tels que le lycée, le lycée professionnel, le CFA et les établissements post-bac. Ils se familiarisent également avec la durée des études nécessaires pour obtenir un diplôme, ainsi qu'avec les formations offertes dans leur région. De plus, ils développent leurs compétences en faisant des choix plus éclairés pour leur parcours de formation.



3) Présentation du projet :

Afin de maintenir une motivation constante tout au long de l'année, deux actions sont mises en place :

1. Lancement d'un concours qui débute en septembre et se termine à la fin de l'année scolaire. Les élèves forment des binômes et testent leurs connaissances en utilisant le jeu. Chaque victoire leur rapporte 50 points, cumulés tout au long de l'année. Ces points sont utilisés lors de la phase de sélection, où les binômes de la classe s'affrontent. À la fin de chaque séance, un binôme est sélectionné pour participer à la phase finale du concours.
2. Pour utiliser le produit, il est nécessaire d'employer un dispositif automatique dont la fonction est de définir la durée d'une partie. Ce dispositif est réalisé en cours de Technologie. La forme de la maquette doit être en lien avec le thème de l'orientation. La première partie est imposée, mais les élèves de chaque classe doivent concevoir eux-mêmes la partie électronique, incluant le choix des composants et la programmation.

La partie 2 devra être inventée et doit représenter un lieu où exerce une professionnel (exemple : le professeur enseigne dans une salle de cours). Les éléments seront réalisés en utilisant une imprimante 3D.



Les élèves doivent aussi imaginer et réaliser les pions du jeu.

Dans le but de développer le produit et de faciliter l'organisation du concours, une association a été créée (Association qui Met la Technologie au Service de l'Orientation). Un site internet a également été conçu (amthsor.fr).

4) Déroulement du projet :

Période	Action menée	Durée de l'action (heure/ élève)	Heure professeur par classe
Septembre	Présentation du projet	1 H classe entière	1h
Septembre	Définition du terme « orientation » et identification des parties d'un projet d'orientation (découverte des métiers, des formations et étude de la connaissance de soi)	1 heure classe entière	1 heure
Septembre	Les élèves complètent un questionnaire sur le folios (bilan scolaire, idée de métier,) qui permet de débuter l'élaboration du projet d'orientation de l'élève	1h /demi groupe	2 heures
Septembre	Teste des pré-requis (test moodle)	1 heure / demi groupe	2 heures
Octobre	Présentation du jeu (diaporama) et première utilisation	1 heure / demi groupe	2 heures
Octobre	Première utilisation du jeu	1 heure / demi groupe	2 heures
Octobre	Mise à disposition du jeu	Utilisation du jeu selon la convenance des élèves	
Novembre	Présentation des formations dispensés au lycée, au lycée professionnel et au CFA (diaporama) ½ heures d'utilisation du jeu	1 heure / demi groupe	2heures
Octobre, novembre, Décembre, janvier, février et Mars	Conception de la maquette et réalisation des pions du jeu		Cours de Technologie
Avril	Organisation d'une partie	1 heure / demi groupe	1 heure / demi groupe
Mai	Organisation d'une partie	1 heure / demi groupe	

			1 heure / demi groupe
Début juin	Sélection des binômes par classe en utilisant le jeu	1 heure / demi groupe	1 heure / demi groupe
juin	Phase finale	1 jour	1 jour
Fin juin	Evaluation des connaissances obtenus par les élèves (Test moodle)	1 heure / demi groupe	1 heure / demi groupe