



**Jeu éducatif virtuel pour l'orientation
professionnelle et kit de cartes d'approfondissement**

www.like2be.ch

INFOS GÉNÉRALES



Jeu éducatif et kit de cartes pour les cours d'orientation scolaire et professionnelle

Le jeu éducatif like2be et le kit de cartes qui l'accompagne se basent sur les nouveaux projets éducatifs suisses et sont conçus pour les cours d'orientation scolaire et professionnelle, dans le cadre de la « Formation Générale » (3^e cycle, de 12 à 15 ans). Le kit de cartes contient des informations au sujet du jeu, trois propositions de thèmes pour l'approfondissement en classe ainsi que les outils d'accompagnement nécessaires.

Aperçu général du kit :

Cartes info

Informations générales sur le jeu pour l'utilisation en classe

Infos
générales



Cartes à thème et outils

Idées pour l'approfondissement en classe et outils d'accompagnement



Diversité
dans le monde
du travail



Visions
stéréotypées
des métiers



Parcours
de vie et
professionnels

Origines et objectifs de like2be

Les choix d'études, de formation et de profession des jeunes en Suisse sont fortement affectés par les stéréotypes de genre. Les jeunes femmes choisissent principalement de s'orienter dans des branches liées à la santé ou aux sciences sociales et d'étudier les sciences humaines, sociales ou pédagogiques. Les jeunes hommes choisissent plutôt des professions et des études dans les domaines de la technique, des TIC ou des sciences naturelles. Cette forme de ségrégation horizontale (re)produit des idées reçues typiquement associées aux différences de genre. Celles-ci non seulement rendent plus difficile l'accès au marché de l'emploi, mais contribuent également à renforcer les stéréotypes de genre. Elles contribuent en outre à la persistance de l'inégalité des chances entre femmes et hommes. C'est là qu'intervient like2be. Le jeu éducatif et le kit de cartes ont été conçus spécialement pour promouvoir un choix professionnel sensible aux problématiques de genre et soutenir les élèves dans l'orientation professionnelle.

Objectifs de like2be

1. Élargissement de l'horizon professionnel

Les élèves découvrent de nouveaux métiers et étendent leurs connaissances des professions connues et des professions jusqu'à alors inconnues.

2. Confrontation aux choix professionnels et à la question du genre

Les élèves sont confronté-e-x-s aux rôles et stéréotypes de genre dans la vie professionnelle.

3. Réflexion sur ses propres aspirations

Les élèves découvrent différents parcours de vie et réfléchissent de façon critique à leurs propres compétences, intérêts et aspirations.

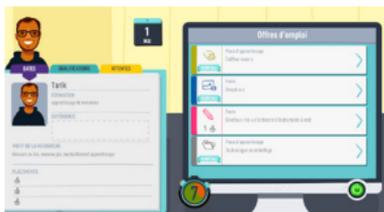
Logique du jeu : comment ça marche ?

Dans le jeu, les élèves assument le rôle fictif de conseiller-ère-x d'orientation professionnelle et doivent donc prendre des décisions en adoptant une perspective externe. Les élèves apprennent ainsi indirectement à se sensibiliser au processus de choix professionnel, en recommandant le poste de travail ou d'apprentissage qui convient le mieux aux personnes en recherche d'emploi.

Au début du jeu, un bureau avec un ordinateur et une pile de dossiers s'affiche à l'écran. À chaque partie, l'ordinateur propose une liste d'offres d'emploi ou de places d'apprentissage différente. Chaque poste est accompagné d'une description des exigences requises et des offres proposées en retour (**objectif 1**).



En cliquant sur un dossier, celui-ci s'ouvre et une personne entre dans le bureau. En cliquant sur les différentes parties du dossier, les joueur-euse-x peuvent en apprendre davantage sur la formation, les compétences, les désirs et les projets de vie des personnes en recherche d'emploi (**objectif 3**).



Le but du jeu est d'assigner aux personnes en recherche d'emploi les postes qui leur conviennent le mieux parmi ceux qui s'affichent à l'écran. Au début de chaque partie, les personnes et les parcours de vie sont remélangés. Les stéréotypes perdent ainsi de leur influence, car aucun parcours n'est lié de façon permanente à un personnage ou à un genre spécifique (**objectif 2**).

! **Remarques :**

- Chaque partie est unique, car les personnages et les parcours de vie sont remélangés à chaque fois.
- L'échec fait partie du jeu, des erreurs dans les attributions incitent les élèves à réfléchir.

Utilisation en classe (2-4 leçons)

Le jeu éducatif et le kit de cartes sont conçus pour le cours d'orientation scolaire et professionnelle (3e cycle, de 12 à 15 ans). Il est toutefois possible d'ajuster la durée du jeu et le choix des thèmes d'approfondissement en fonction des besoins et du niveau de la classe.

1. Entrée en matière avec le jeu éducatif (durée : 1 leçon environ)

Le jeu permet de se familiariser avec la thématique de manière ludique en une leçon environ. Il s'agit essentiellement de laisser jouer les élèves et de stimuler une réflexion sur les contenus du jeu. En jouant, les élèves vont rencontrer de nombreuses personnes, professions, ainsi que différents parcours professionnels et de vie. Le jeu n'a pas besoin d'introduction, il commence avec un tutoriel. Les natifs numériques sauront vite s'orienter.



Remarques :

- Sur les ordinateurs de bureau et les ordinateurs portables (systèmes Windows et Mac), le jeu éducatif peut être joué en ligne sur le site internet www.like2be.ch.
- Sur les tablettes, le jeu éducatif peut être téléchargé sous forme d'application dans Google Play Store ou dans l'App Store.
- Le jeu n'est pas conçu pour les smartphones.
- Une partie dure de 10 à 20 minutes. Il est recommandé de jouer plusieurs fois.



2. Approfondissement avec le kit de cartes (1-3 leçons)

Les deux à trois leçons suivantes permettront de développer une réflexion plus approfondie sur les thématiques soulevées par le jeu. Le kit de cartes contient trois cartes thématiques et une série de cartes-outils reliées à chaque thématique à utiliser en classe.

Remarques :

- Le kit de cartes peut aussi être téléchargé gratuitement sur le site internet www.like2be.ch.
- Les trois thèmes peuvent être traités ensemble ou séparément, selon les besoins.
- Vous trouverez d'autres propositions concrètes pour la préparation et la réalisation des cours dans le concept d'enseignement méthodologique et didactique, disponible sur www.info.like2be.ch.

Impressum

Éditrice

Centre interdisciplinaire pour la
recherche en études de genre
de l'Université de Berne



^b
**UNIVERSITÄT
BERN**

Centre interdisciplinaire pour
la recherche en études genre

Partenaire

LerNetz AG
Médias didactiques interactifs

LERNETZ
apprendre en réseau

Soutien

Office de l'enseignement préscolaire et obligatoire, du conseil et de l'orientation du Canton de Berne (OECO), Bureau de l'égalité entre la femme et l'homme du Canton de Berne, Bureau de l'égalité entre la femme et l'homme du Canton de Bâle-Ville, Haute école pédagogique de Lucerne, Haute école pédagogique de la Haute école spécialisée du nord-ouest de la Suisse, Projet scolaire AVANTI, Futur en tous genres

Financement

Fondation Stiftung Mercator Schweiz
Bureau fédéral de l'égalité entre femmes et hommes (BFEG)

**STIFTUNG
MERCATOR
SCHWEIZ**



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Département fédéral de l'intérieur DFI
Bureau fédéral de l'égalité entre femmes et hommes BFEG
Aides financières prévues par la loi sur l'égalité

