

Planification détaillée de l'unité d'enseignement « Orientation scolaire et professionnelle sensible aux questions de genre avec le serious game like2be ».

Informations générales

Indications importantes concernant l'utilisation du jeu dans l'enseignement

Le matériel didactique a été développé en se basant sur les objectifs d'apprentissage du plan d'études suisse alémanique Lehrplan 21 (3e cycle, 9e – 11e, de 12 à 15 ans) pour les cours d'orientation scolaire et professionnelle, mais il peut être adapté à d'autres plans d'études.

Cette unité d'enseignement permet d'introduire la thématique de l'orientation scolaire et professionnelle. Le corps enseignant est responsable d'adapter les temps et le matériel aux besoins de la classe.

Le jeu éducatif en ligne [like2be](#) est conçu pour être joué sur des tablettes, des ordinateurs portables ou des ordinateurs de bureau. Il n'est pas recommandé de jouer à like2be avec des smartphones.

Le support principal de cette unité d'enseignement est le kit de cartes qui peut être imprimé ou commandé par [e-mail](#).

L'unité d'enseignement « Orientation scolaire et professionnelle sensible aux questions de genre avec le serious game like2be » a été développée en complément du jeu like2be. En plus des propositions didactiques du kit de cartes qui fait partie du jeu like2be, l'unité d'enseignement comprend une planification détaillée des leçons ainsi que différents documents complémentaires. Elle contient également des documents « bonus », qui ne sont pas inclus dans le kit de cartes, mais qui s'inspirent du jeu like2be.

L'unité d'enseignement est constituée par six modules, qui correspondent, chacun, à des leçons de 45 ou 90 minutes (2x45 minutes). Dans la première leçon, les élèves vont jouer au serious game like2be. Les modules d'approfondissement qui suivent, intitulés « Diversité dans le monde du travail », « Visions stéréotypées des métiers » et « Parcours de vie et parcours professionnels », permettront d'approfondir les différentes thématiques abordées par le jeu.

Le module bonus intitulé « Compétences et attentes » permet de réfléchir aux aspirations et aux aptitudes personnelles et de les mettre en rapport avec différentes possibilités professionnelles. Le module bonus intitulé « Jeux de mouvement en classe » met à disposition du corps enseignant une série de jeux qui se prêtent à une utilisation occasionnelle. Cette approche ludique de l'orientation professionnelle convient particulièrement aux classes plus animées.



la page suivante : la table des matières et les objectifs d'apprentissage. Il suffit de cliquer sur un module pour accéder directement aux instructions de planification correspondantes.

Table des matières et objectifs d'apprentissage

L'unité d'enseignement comprend les modules suivants :

Introduction: Le jeu éducatif like2be (45 minutes)	2
Approfondissement: Diversité dans le monde du travail (2x45 minutes)	4
Approfondissement: Visions stéréotypées des métiers (45 minutes)	11
Approfondissement: Parcours de vie et parcours professionnels (45 minutes)	15
Bonus: Compétences et attentes (2x45 minutes)	20
Bonus: Jeux de mouvement en classe	23



Il suffit de cliquer sur un module pour accéder directement aux instructions de planification correspondantes.

Objectifs d'apprentissage selon le plan d'études suisse alémanique [Lehrplan 21](#) :

(BO.1.1, BO 2.1, BO 2.2)

Les élèves sont en mesure de...

... reconnaître et décrire des éléments de leur propre personnalité (compétences, exigences, intérêts, préférences, valeurs).

... comparer l'image qu'ils/elles ont de soi avec l'image produite sur les autres, et, à partir de la prise de conscience de ces deux images, pouvoir tirer des conclusions utiles pour choisir une formation ou une profession.

... rechercher de manière autonome des informations sur au moins trois professions ou filières de formation dans différents secteurs professionnels.

... intégrer dans leurs réflexions et leurs recherches également les prérequis et les tâches qui concernent des formations et des professions atypiques pour leur genre.

... réfléchir à leurs propres caractéristiques biographiques et aux attentes de leur entourage concernant la profession, remettre en question les stéréotypes sociaux, culturels ainsi que les stéréotypes de genre, et pouvoir soutenir une position indépendante à cet égard.

Objectifs d'apprentissage de like2be :

- 1. Élargir l'horizon professionnel.** Découvrir de nouvelles professions et approfondir le niveau de connaissances concernant les professions déjà connues et les professions jusqu'à alors inconnues.
- 2. Analyser la relation entre le choix professionnel et le genre.** Réfléchir aux rôles de genre et au fait que de nombreuses professions sont associées à un certain genre.
- 3. Réfléchir aux aspirations personnelles.** Réfléchir à la diversité des parcours de vie et développer une réflexion critique sur les compétences, les intérêts et les attentes personnels.



Dans les prochaines pages : la planification détaillée de l'unité d'enseignement ainsi que le matériel qui s'y réfère.



Entrée en matière : le serious game like2be (45 minutes)

<p>Objectifs d'apprentissage Découvrir de nouvelles professions de manière ludique. Savoir placer les personnes dans des postes de travail appropriés en fonction de leurs qualifications et de leurs attentes personnelles. Être sensibilisé-e-x-s au processus de choix professionnel. Découvrir différents types de parcours professionnels.</p>			
<p>Préparation Prévoir des ordinateurs ou des tablettes pour toute la classe. Essayer le jeu like2be. Écrire au tableau les concepts qui apparaissent dans le jeu et qui doivent être clarifiés (voir document complémentaire « Glossaire pour le corps enseignant »).</p>			
Temps	Activité	Méthode/ modalité de travail	Matériel
10'	<p>Introduction L'EN explique le fonctionnement du jeu like2be et donne l'exemple en jouant une partie :</p> <p> <i>Choisir une profession, c'est un processus complexe. Étant donné que la plupart des personnes passent beaucoup de temps au travail, c'est important qu'elles puissent trouver une profession qui leur plaise. Vous vous trouvez maintenant au stade où vous devez faire votre premier choix professionnel. Il y a aussi des personnes qui changent de métier ou de poste de travail plus tard dans leur vie. Des coachs professionnels accompagnent les personnes dans ce processus complexe. Dans le jeu like2be, vous assumez le rôle de coachs professionnels. L'objectif est de placer un certain nombre de personnes en trouvant des emplois qui leur conviennent. Pour cela, vous allez devoir comparer les dossiers de candidature avec les offres d'emploi disponibles. Les dossiers contiennent différents termes qu'il est important de comprendre afin de trouver le poste de travail qui convient à chaque personne.</i></p> <p>L'EN explique les différents concepts.</p>	Toute la classe, explication par l'EN.	PC/tablettes, jeu like2be, glossaire
25'	<p>Phase de jeu Les élèves jouent à like2be.</p>	TI	PC/tablettes, jeu like2be
10'	<p>Conclusion/résultats  Brève réflexion et discussion sur les concepts peu familiers. <i>Quelles professions avez-vous rencontrées ? Avez-vous remarqué quelque chose de particulier ?</i> Les différentes professions et les particularités sont listées au tableau.</p>	Toute la classe	Tableau
<p>Abréviations : EN = enseignant-e-x TI = travail individuel TB = travail en binôme TG = travail de groupe</p>		<p> = Consignes ou explications de la part de l'enseignant-e-x.</p>	



Document complémentaire pour l'entrée en matière : glossaire pour le corps enseignant

Selon le niveau de la classe et les connaissances préalables des élèves, il peut être nécessaire, avant de commencer à jouer, de clarifier certains concepts qui seront importants tout au long du jeu. Les concepts qui se réfèrent aux professions prises en considération seront repris dans le document bonus « Compétences et attentes ».

Voici les principaux concepts utilisés dans le jeu :

Concept	Définition
Créativité	Capacité à créer quelque chose de nouveau ou d'original.
Musicalité (oreille musicale)	Capacité à percevoir les sons et à pouvoir les reproduire en jouant de la musique.
Habilité manuelle	Capacité de fabriquer, d'adapter ou de réparer quelque chose avec des outils.
Capacités à communiquer	Capacité à exprimer clairement ses propres idées et à comprendre correctement celles des autres.
Esprit d'équipe	Être en mesure de bien travailler avec d'autres personnes et de s'investir.
Résistance physique	Capacité à effectuer des travaux physiquement exigeants.
Flexibilité dans les horaires	Être en mesure de travailler selon des jours ou des horaires changeants et de s'adapter à des horaires de travail plus ou moins longs.
Esprit d'analyse	Capacité à identifier les problèmes et à trouver des solutions appropriées.
Compétences techniques	Capacité à comprendre le fonctionnement d'appareils ou de machines.
Prétention salariale	Montant d'argent que la personne souhaite gagner.
Taux d'activité (taux d'occupation)	Nombre d'heures de travail par semaine, un 100 % correspond à environ 42 heures par semaine.
Horaires réguliers	Des arrangements clairs sur les horaires et le temps de travail à effectuer chaque jour.
Taille de l'équipe	Nombre de personnes avec lesquelles on travaille.
Responsabilités	Prendre des décisions par soi-même et en assumer les conséquences.



Approfondissement : diversité dans le monde du travail (2x45 minutes)

Objectifs d'apprentissage

Acquérir davantage de connaissances sur des professions déjà connues et en découvrir de nouvelles.

Se familiariser avec la plateforme en ligne www.orientation.ch et savoir l'utiliser pour faire des recherches sur les professions.

Savoir utiliser un « profil d'emploi » pour associer des professions à certaines catégories et dépasser les idées préconçues sur les différentes professions.

Préparation

Lire la théorie et les instructions (voir document complémentaire : commentaire didactique) concernant la création d'un « profil d'emploi » personnel.

À titre d'exercice, créer un « profil d'emploi » pour le métier d'enseignant-e-x spécialisé-e-x en mathématiques au degré secondaire I et comparer le résultat avec la solution modèle.

Analyser la liste des professions et se familiariser, si nécessaire, avec les professions que l'on ne connaît pas. Les professions peuvent être recherchées au lien suivant : <https://www.orientation.ch/dyn/show/1893?lang=fr>

Imprimer deux « profils d'emploi » et une liste des professions pour chaque élève.

Prévoir des ordinateurs ou des tablettes pour toute la classe.

Temps	Activité	Méthode/ modalité de travail	Matériel
5'	<p>Entrée en matière</p> <p>Les élèves parcourent la liste des professions et cochent les professions qui ne leur sont pas familières et celles qui les intéressent personnellement.</p>	TI	Liste des professions
10'	<p>Introduction</p> <p>L'EN distribue les « profils d'emploi » et explique comment les utiliser à l'aide de l'exemple d'un-e-x enseignant-e-x spécialisé-e-x en mathématiques :</p> <p> <i>Un « profil d'emploi » permet de représenter les intérêts et les prédispositions professionnelles des personnes qui exercent (typiquement) une certaine profession. Pour ce faire, il faut répondre à une série de questions telles que : comment sont (typiquement) les personnes qui exercent cette profession ? Quels sont leurs intérêts ? Quelles sont leurs qualités ?</i></p> <p>De plus amples informations pour cette intervention sont disponibles dans le commentaire didactique.</p>	Toute la classe, explication de l'EN.	« Profils d'emploi », exemple déjà préparé



20'	<p>Phase de travail</p> <p>Les élèves recherchent une profession jusqu'à alors inconnue et une profession qui les attire et créent des « profils d'emploi » (qui servent également de sauvegarde des résultats).</p>	TI ou TB	PC, site orientation.ch, « profils d'emploi »
10'	<p>Phase de discussion</p> <p>Discussion en groupe sur les différents « profils d'emploi ».</p> <p> <i>Quelles sont les professions que vous avez recherchées ? Expliquez au groupe quels sont les caractéristiques typiques, les intérêts et les compétences particulières des personnes qui exercent les professions que vous avez choisies.</i></p>	TG	« Profils d'emploi »
	Pause		
10'	<p>Introduction</p> <p>Discuter en plénière des différents « profils d'emploi » et de l'échange en groupe qui a eu lieu dans la séance précédente :</p> <p> <i>Quelles nouvelles professions avez-vous découvertes ? Qu'avez-vous appris en travaillant avec les « profils d'emploi » ? Pourquoi, pour une même profession, il peut y avoir des profils différents ?</i></p> <p>Rappel avec l'exemple du métier d'ébéniste dans un atelier classique (orientation pratique/technique) et de celui d'ébéniste dans une institution sociale (orientation sociale/contacts humains).</p>	Toute la classe	« Profils d'emploi »
10'	<p>Phase de travail</p> <p>Les élèves créent deux « profils d'emploi » chacun : un qui concerne les compétences personnelles actuelles et un autre qui se réfère aux compétences que l'on souhaiterait avoir dans 5 à 10 ans.</p> <p> <i>Essayez maintenant de créer votre propre « profil d'emploi » en réfléchissant à vos centres d'intérêt et à vos points forts. Créez ensuite un deuxième « profil d'emploi » avec une autre couleur en réfléchissant aux compétences que vous aimeriez avoir à l'avenir. Comment souhaiteriez-vous être à l'avenir ? Aimeriez-vous travailler de manière plus créative, être plus soigneux-euse-x-s ou améliorer vos compétences techniques ?</i></p>	TI	Nouveau modèle de « profils d'emploi »



15'	<p>Phase d'échange</p> <p>Les élèves discutent de leurs « profils d'emploi » en groupes de 4 personnes.</p> <p><i>Présentez, à tour de rôle, vos deux « profils d'emploi » et expliquez pourquoi ils ont abouti à ce résultat.</i></p> <p><i>Qu'est-ce que vous considérez actuellement comme votre plus grande force ou votre principal trait de caractère ? Pourquoi ? Quelles sont les compétences que vous aimeriez améliorer ? Qu'est-ce qui pourrait vous intéresser à l'avenir ? Pourquoi ?</i></p>	TG	« Profils d'emploi »
10'	<p>Conclusion/résultats :</p> <p><i>Comment s'est passée la création des « profils d'emploi » ? Qu'est-ce qui était facile/difficile ? Quelles sont les différences entre le « profil d'emploi » actuel et le futur « profil d'emploi » ? Comment le « profil d'emploi » peut-il vous aider dans votre processus d'orientation professionnelle ? Trouvez-vous qu'un tel instrument est utile ? Pourquoi (pas) ?</i></p>	Toute la classe	
<p>Complément/autres propositions de discussion :</p> <p><i>Que pensez-vous des professions...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>... de vos ami-e-x-s, de vos connaissances et/ou parents,</i> <i>... considérées plus ou moins prestigieuses par la société,</i> <i>... qui requièrent des diplômes ou une (grande) préparation académique,</i> <i>... qui s'inscrivent dans certains secteurs d'activité tels que la construction, l'art visuel et le design, l'éducation et le travail social, la chimie et la physique, la nature, l'hôtellerie et la restauration, la santé, l'informatique, l'électricité ou la technique du bâtiment,</i> <i>... dans lesquelles il y a une prédominance de femmes, ou d'hommes,</i> <i>... dans lesquelles il faut s'attendre à un revenu élevé ou à un revenu faible ?</i> 			

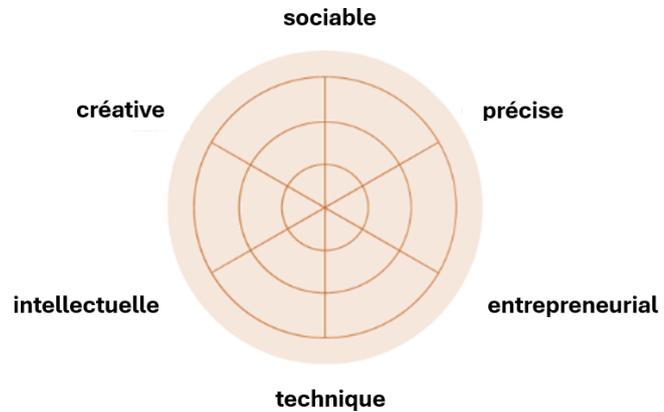
Document complémentaire leçon « Diversité dans le monde du travail »

Commentaire didactique : créer un « profil d'emploi »

Théorie

Dans un processus de choix professionnel, la personnalité et les intérêts des personnes jouent un rôle important.

Avec un « profil d'emploi » composé de six caractéristiques typiques de la personnalité, on peut établir un modèle structurel hexagonal qui permet de représenter les professions ou les profils des personnes. Créer un « profil d'emploi » personnel permet de définir les intérêts et les orientations professionnelles. Le « profil d'emploi » d'une profession permet quant à lui de mieux comprendre les caractéristiques de la profession en question.



Ce modèle est souvent utilisé pour déterminer les professions qui pourraient convenir aux personnes à la recherche d'un emploi. On estime qu'une forte concordance entre les deux « profils d'emploi » augmente la probabilité de réussite, de satisfaction et de stabilité de carrière dans la profession en question (Holland, 1997).

Dans l'enseignement – deux possibilités :

Créer un « profil d'emploi » personnel

Les élèves réfléchissent à la façon de se décrire au mieux sur la base des six typologies de caractéristiques et intérêts personnels.

Les questions suivantes peuvent être utiles :

- Comment suis-je ?
- Qu'est-ce qui me plaît ?
- Quels sont mes intérêts et mes points forts ?

Créer un « profil d'emploi » pour une profession

Les élèves réfléchissent à la façon de décrire au mieux la profession sur la base des six typologies de caractéristiques et intérêts.

Les questions suivantes peuvent être utiles :

- Comment sont (typiquement) les personnes qui exercent cette profession ?
- Qu'est-ce qu'elles aiment ?
- Quels sont leurs intérêts et leurs points forts ?

Plus un type de caractéristique ou intérêt est prononcé, plus le repère (○) est éloigné du centre du schéma. Moins un type de caractéristiques ou un intérêt est important, plus le repère (○) est proche du centre. Les repères sont ensuite reliés par des lignes (/). On obtient ainsi une surface/réseau.

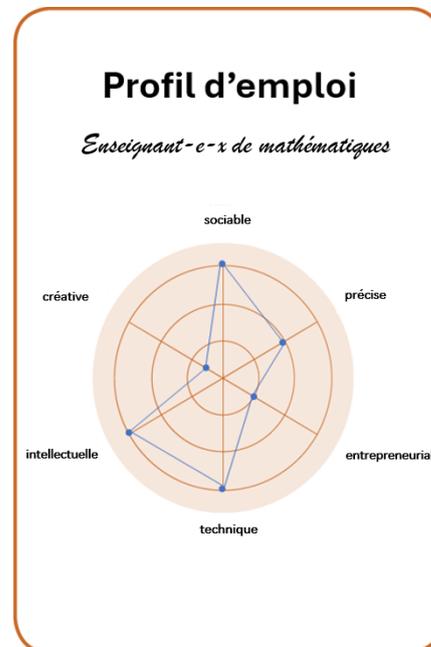
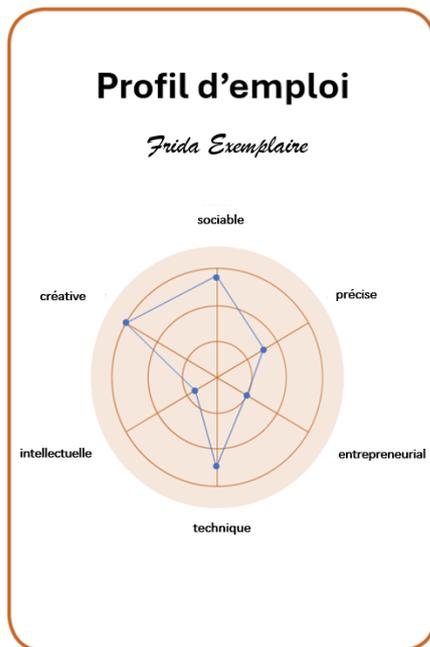
Exemples :

Frida Exemplaire crée un « profil d'emploi » personnel.

Elle se décrit comme une personne très *sociable*, mais pas particulièrement *précise* et elle n'a pas du tout d'*esprit entrepreneurial*. Elle affirme avoir de la facilité avec la *technique*, mais elle ne se considère pas comme une personne *intellectuelle*. En revanche, elle est très *créative*.

Pierre du Modèle crée un « profil » pour la profession « d'enseignant de mathématique au degré secondaire I ».

Il décrit l'enseignant de mathématiques au degré secondaire I comme une personne très *intellectuelle*, *technique* et *sociable*. Il estime en outre que la profession demande un niveau moyen de *précision*, pas beaucoup d'*esprit entrepreneurial* et aucune *créativité*.



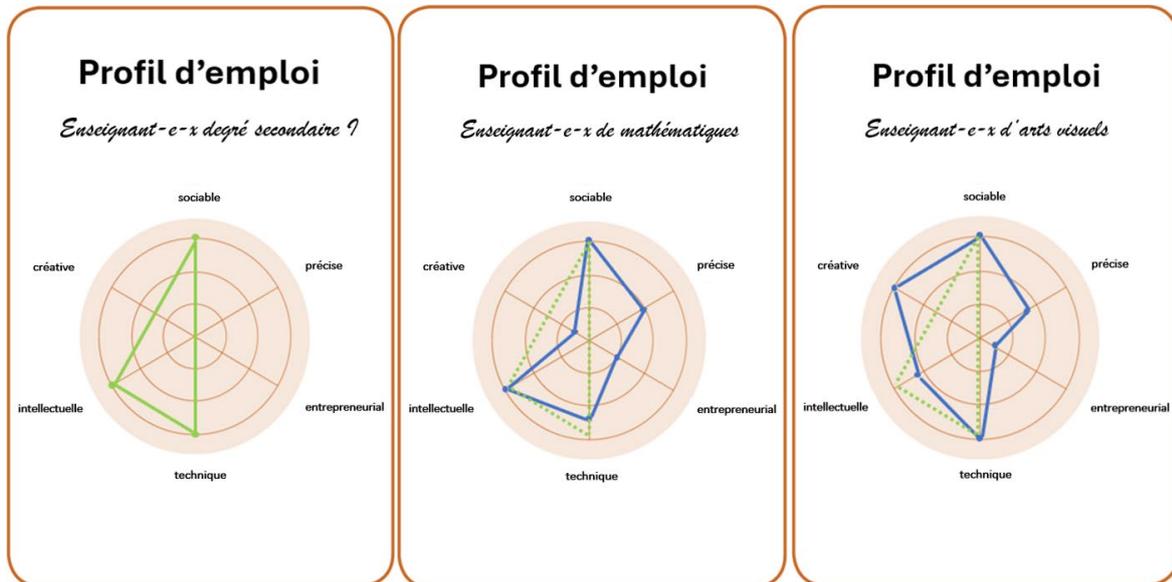
Toutes les catégories du « profil d'emploi » peuvent apparaître dans chaque profession, mais les proportions vont changer. En représentant graphiquement les différents aspects d'une profession, il est possible de remettre en question les idées que l'on a des professions et de remettre en cause certains stéréotypes.

Exemple : la profession d'ébéniste est généralement perçue comme très pratique/technique. Or, le « profil d'emploi » de cette profession lorsqu'elle est exercée dans un atelier classique est très différent du « profil d'emploi » de cette même profession lorsqu'elle est exercée dans une institution sociale.

Bibliographie

Holland, J. L. (1997). *Making vocational choices: a theory of vocational personalities and work environments* (3rd ed.). Odessa : Psychological Assessment Resources.

Exemple : comparaison entre la profession d'enseignant-e-x de mathématique et celle d'enseignant-e-x d'arts visuels



Suggestion pour une intervention en classe :



Les « profils d'emploi » peuvent varier. Certains facteurs vont automatiquement influencer la façon dont nous créons un « profil d'emploi ». L'idée que l'on se fait d'une profession est influencée, par exemple, par les sources d'information sur lesquelles nous nous basons, mais aussi par les opinions de la société et des personnes que l'on fréquente (par exemple, le cercle d'amis, la famille).

Si des « profils d'emploi » types, basés sur trois aspects (intérêts et aptitudes) « primaires », peuvent être établis pour certaines professions, il ne s'agira toujours que d'exemples prototypiques. Il n'existe donc pas de bons ou de mauvais « profils d'emploi » ; mais plutôt de « profils d'emploi » qui fournissent une tendance qui va nous permettre de nous orienter.

Dans cet exemple nous pouvons observer, à gauche en vert, le « profil d'emploi » d'un-e-x enseignant-e-x du degré secondaire I. Le triangle vert indique les trois intérêts et aptitudes qui ont, en général, une importance « primaire » dans cette profession, c'est-à-dire une importance plus grande par rapport aux autres aspects indiqués. Nous pouvons donc supposer qu'en général, une personne qui travaille dans ce domaine a des intérêts et des aptitudes plutôt marqués sur le plan social, sur le plan intellectuel et sur celui de la recherche, ainsi que sur le plan technique et pratique.

! Attention : ce qui précède ne doit pas être considéré comme un prérequis obligatoire, mais plutôt comme une orientation. Si le contexte dans lequel est exercée la profession change (par exemple, dans le cas qui nous concerne, si la matière enseignée change) le « profil d'emploi » change également. Il est frappant toutefois de constater ici, que les trois intérêts et aptitudes « primaires » n'ont pas fondamentalement changé.

Approfondissement : visions stéréotypées des métiers (45 minutes)

<p>Objectifs d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre conscience de la façon dont les professions sont perçues à travers le filtre des stéréotypes de genre. • Être en mesure de remettre en question les stéréotypes de genre et d'adopter un point de vue indépendant à cet égard. • Pouvoir réfléchir aux conditionnements biographiques propres ainsi qu'aux attentes de l'entourage (la famille, le cercle d'amis, etc.) en ce qui concerne le choix d'une profession, en prenant également en compte les questions relatives au genre. 			
<p>Préparation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cartes vertes « Visions stéréotypées des métiers » (à commander gratuitement en ligne) • Imprimer, pour tous les groupes, les questions pour la discussion (voir documents complémentaires), les découper, les plier et les mettre dans des enveloppes. • Si nécessaire, imprimer, pour tous les groupes, les instructions avec les pictogrammes et les exemples de questions (voir documents complémentaires). 			
Temps	Activité	Méthode/ modalité de travail	Matériel
5'	<p>Introduction Former les groupes (de 4 à 6 personnes par groupe) et expliquer le déroulement du jeu.</p> <p> <i>Déroulement du jeu – « Qu'est-ce que je fais comme travail ? »</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La personne qui commence le jeu prend une carte et étudie les informations au dos, sans les montrer aux autres joueur-euse-x-s. • La carte est tenue en l'air de sorte que les autres joueur-euse-x-s ne puissent voir que le recto avec le portrait du personnage. • La personne qui tient la carte en main commence la partie en posant la question : « Qu'est-ce que je fais comme travail ? » • Les autres joueur-euse-x-s posent des questions fermées, par exemple : « Est-ce que tu travailles à l'intérieur ? », « As-tu besoin d'outils ? », « Travailles-tu avec un ordinateur ? ». • Lorsque la réponse est « oui », une autre question peut être posée. Lorsque la réponse est « non », c'est à la personne suivante de poser la question. • Lorsqu'une personne devine la profession du personnage, c'est elle qui prend la main et qui tire la carte suivante. • Si, après plusieurs manches, la profession du personnage n'a toujours pas été devinée ou si les joueur-euse-x-s se trouvent dans une impasse, les quatre symboles au dos de la carte 	TG	Cartes vertes, instructions avec pictogrammes



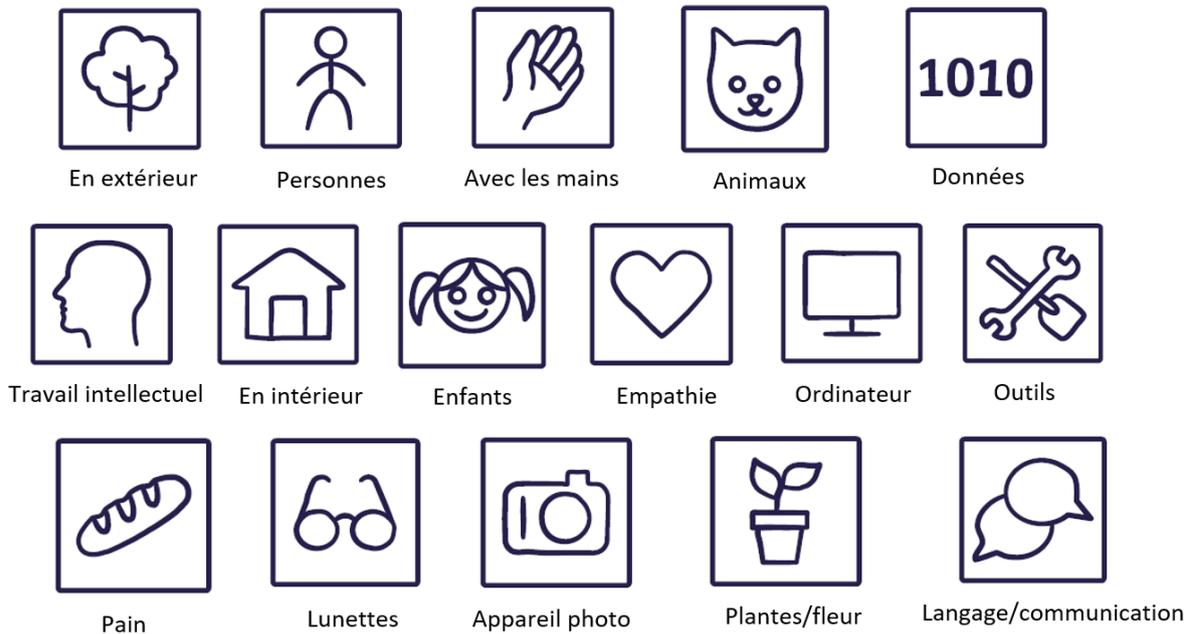
	<p><i>peuvent être utilisés comme indices. Par exemple : « Je travaille en extérieur ».</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Optionnel : chaque personne qui trouve la profession peut garder la carte. La personne qui a deviné correctement le plus grand nombre de professions gagne la partie.</i> <p>Distribuer le même nombre de cartes à tous les groupes. Si nécessaire, distribuer les instructions avec les pictogrammes et les exemples de questions (voir documents complémentaires).</p>		
20'	<p>Phase de jeu Les élèves jouent dans leurs groupes respectifs. Lorsque toutes les cartes ont été jouées une fois, les groupes peuvent échanger leurs cartes.</p>	TG	Cartes vertes réparties entre les groupes, instructions avec pictogrammes
10'	<p>Phase de discussion Chaque groupe reçoit une enveloppe contenant des questions. Les questions sont piochées au hasard et abordées l'une après l'autre.</p> <p> <i>Piochez, à tour de rôle, un billet et lisez la question à haute voix. Parlez-en ensemble.</i></p>	TG	Billets avec les questions pour la discussion
10'	<p>Conclusion/résultats : Rassembler au tableau les principales conclusions de la discussion. Les élèves prennent des notes.</p> <p> <i>Quelles sont vos impressions sur la thématique du genre et des professions ? Est-ce que votre propre genre est important dans le choix d'une profession ? Le genre a-t-il une influence sur le choix professionnel ?</i></p>	Toute la classe	Tableau

Document complémentaire leçon « Visions stéréotypées des métiers »

Instructions et exemples de questions pour le jeu « Qu'est-ce que je fais comme travail ? »

Instructions : le but du jeu « Qu'est-ce que je fais comme travail ? » est de trouver la profession du personnage qui se trouve sur la carte. Vous pouvez poser des questions auxquelles on doit répondre par « oui » ou par « non ». Si la réponse est « oui », la personne qui a posé la question peut en poser une autre. Si la réponse est « non », c'est au tour de la personne suivante.

Ces symboles donnent des indices :



Exemples de questions :

Ton lieu de travail, est-il à l'intérieur ?

Utilises-tu des outils spécifiques ?

Est-ce que tu travailles avec un ordinateur ?

Est-ce que tu travailles avec des gens ?

C'est un travail où tu dois parler beaucoup ?

Travailles-tu avec des chiffres et des données ?

Es-tu enseignant-e-x/ébéniste/biologiste/jardinier-ère-x

...

Document complémentaire leçon « Visions stéréotypées des métiers »



Questions à découper pour la discussion

Qu'est-ce qui vous a fait comprendre quelle était la profession exercée par les personnages ?

Parfois, les professions sont considérées comme « typiquement masculines » ou « typiquement féminines ». Pourquoi à votre avis ? Qu'avez-vous remarqué à ce sujet dans ce jeu ?

Est-ce que les filles et les garçons ont des réflexions différentes au moment de choisir une profession ? Par exemple, en pensant à la conciliation de la vie familiale et de la vie professionnelle, au désir d'avoir des enfants, au travail à temps partiel, au télétravail, au salaire, etc. ?

Les stéréotypes sont des idées préconçues sur des personnes ou sur certaines choses. Par exemple, une idée ou une opinion figée, un cliché. Il existe également des stéréotypes sur les professions, notamment en relation au genre. On entend par exemple souvent parler de « professions féminines » ou de « professions masculines ». Y a-t-il des stéréotypes de genre dans les professions qui vous intéressent ? Quel est votre avis ?

Avez-vous déjà entendu quelqu'un dire : « Ce n'est pas un métier pour les femmes/les hommes » ? Qui a dit ça ? Qu'en pensez-vous ?

Qu'est-ce qui est le plus important pour vous : être heureux-se-x dans votre travail ou exercer une profession pour plaire aux autres ? Pourquoi l'un est-il plus important que l'autre ?

Qu'est-ce qui est le plus important pour vous : exercer un métier qui vous intéresse et qui correspond à vos compétences ou exercer un métier que d'autres personnes trouvent génial ? Pourquoi l'un est-il plus important que l'autre ?

Tu as choisi une profession en ayant bien réfléchi. C'est le métier de tes rêves et il correspond parfaitement à qui tu es, mais ta famille et ton cercle d'amis ne sont pas d'accord. Que fais-tu pour résoudre cette situation ?





Approfondissement : parcours de vie et parcours professionnels (45 minutes)

Objectifs d'apprentissage

- Réaliser que les parcours de vie et les parcours professionnels sont flexibles et peuvent être très différents les uns des autres.
- Apprendre à prendre des décisions qui changent la situation de vie et la situation professionnelle, tout en restant ouvert-e-x-s à des possibilités alternatives.

Préparation

- Cartes bleues « Parcours de vie et parcours professionnels » (à commander gratuitement en ligne)
- Si nécessaire, imprimer, pour tous les groupes, les instructions avec les exemples de questions (voir document complémentaire).
- Préparer des affiches ou des Padlets pour la « conversation silencieuse » (voir document complémentaire).

Temps	Activité	Méthode/ modalité de travail	Matériel
-------	----------	---------------------------------	----------



5'	<p>Introduction Former les groupes (de 4 personnes) et expliquer le déroulement du jeu.</p> <p> <i>Déroulement du jeu – « Que s'est-il passé ? »</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>La personne qui commence le jeu prend une carte et étudie les informations au dos sans les montrer aux autres joueur-euse-x-s. Sur le dos de la carte se trouvent des informations sur le parcours professionnel du personnage.</i> • <i>La carte est tenue en l'air de sorte que les autres joueur-euse-x-s ne puissent voir que le recto avec le portrait du personnage.</i> • <i>La personne qui tient la carte en main commence la partie en posant la question : « Que s'est-il passé ? »</i> • <i>Les autres joueur-euse-x-s sont des détectives. À tour de rôle, les détectives vont devoir poser des questions fermées, par exemple : « As-tu changé de profession ? », « Étais-tu insatisfait-e-x dans ton travail ? », « Est-ce que quelque chose est arrivé à ta famille ? », « As-tu travaillé à l'étranger ? », « As-tu décidé de suivre une formation continue ? », etc.</i> • <i>Au bout de trois minutes, les détectives expliquent ce qu'ils pensent qu'il est arrivé au personnage. La personne qui se rapproche le plus de la vraie histoire va tirer la prochaine carte.</i> <p>Distribuer le même nombre de cartes à tous les groupes. Si nécessaire, distribuer les instructions avec les exemples de questions (voir document complémentaire).</p>	TG	Cartes bleues, exemples de questions
15'	<p>Phase de jeu Les élèves jouent en groupe. Lorsque toutes les cartes ont été devinées une fois, les groupes peuvent s'échanger les cartes.</p>	TG	Cartes bleues, exemples de questions

<p>10'</p>	<p>Phase de discussion 1 Répartition en groupes (groupes de 4) L'EN explique la méthode de la « conversation silencieuse ».</p> <p> <i>Dans ce travail de groupe, vous n'avez pas le droit de parler. Vous pouvez seulement discuter par écrit, c'est-à-dire en silence. Chaque groupe reçoit une affiche (ou un Padlet) sur laquelle il y a une affirmation. Vous allez écrire sur l'affiche votre avis et vos commentaires à propos de cette affirmation. Lisez également les commentaires des autres et écrivez ce que vous pensez. Tout le monde peut écrire en même temps et vous pouvez aussi faire de petits dessins ou utiliser des symboles. Essayez d'écrire le plus possible. Vous pouvez commencer dès que je lance le chronomètre. Ensuite, vous n'aurez plus le droit de parler jusqu'à ce que je dise que le temps est écoulé.</i></p> <p>L'EN lance le chronomètre (10 minutes) en donnant le signal de départ.</p>	<p>TG, conversation silencieuse.</p>	<p>Affiches (ou Padlets) avec idées pour la discussion</p>
<p>10'</p>	<p>Phase de discussion 2 Les élèves se promènent dans la salle de classe et regardent les différentes affiches. (Alternative : l'EN fournit des liens et les élèves les consultent sur les Padlets).</p> <p> <i>Vous avez 10 minutes pour vous promener dans la salle de classe et regarder les autres affiches (ou pour cliquer sur les liens des autres Padlets et regarder les discussions). Cette fois-ci, vous pouvez parler.</i></p>	<p>En se promenant dans la salle de classe</p>	<p>Affiches réalisées (ou Padlets) avec les commentaires</p>
<p>5'</p>	<p>Conclusion/résultats Réflexion en plénière. L'EN photographie les affiches ou crée des PDF depuis les Padlets pour mettre les résultats à disposition de toute la classe.</p> <p> <i>Comment avez-vous trouvé la « conversation silencieuse » ? Qu'est-ce qui a attiré votre attention pendant la conversation ? Que pensez-vous des parcours professionnels et des parcours de vie des personnages ? Qu'est-ce qui était intéressant dans le jeu ou dans la conversation ?</i></p>	<p>Toute la classe</p>	

Document complémentaire leçon « Parcours de vie et parcours professionnels »

Instructions et exemples de questions pour le jeu « Que s'est-il passé » ?

Instructions : dans le jeu « Que s'est-il passé ? » il faut découvrir comment et pourquoi le parcours professionnel d'un personnage a changé. Une personne prend une carte et se met dans la peau du personnage. Les autres sont des détectives et posent à tour de rôle des questions auxquelles il faut répondre par « oui » ou par « non ». Il n'y a que trois minutes pour poser des questions. Ensuite, les détectives doivent expliquer leurs hypothèses sur ce qui s'est passé dans la vie et le travail du personnage. La personne qui se rapproche le plus de l'histoire vraie peut prendre une autre carte et la prochaine manche peut commencer.

Ces symboles donnent des indices :



Exemples de questions :

- As-tu changé de profession ?
- Étais-tu insatisfait-e-x dans ton travail ?
- Est-ce que quelque chose est arrivé à ta famille ?
- As-tu travaillé à l'étranger ?
- As-tu décidé de suivre une formation continue ?
- As-tu repris des études ?
- Es-tu tombé-e-x amoureux-euse-x ?
- Voulaistu gagner plus d'argent ?

...



Document complémentaire leçon « Parcours de vie et parcours professionnels »

Propositions de sujets pour la « conversation silencieuse »

La méthode de la « conversation silencieuse » : dans une conversation silencieuse, l'enseignant-e-x prépare des affiches A3 avec, au centre, une question ou une affirmation qui va provoquer ou stimuler une discussion. Quatre élèves s'assoient autour d'une affiche et écrivent leurs pensées sur la question/affirmation. Les élèves lisent les commentaires des autres et écrivent des remarques sur ces commentaires. Ainsi, tout le monde peut discuter par écrit en même temps. Le résultat est une affiche avec différents commentaires et conversations écrites. À la fin de l'exercice, les élèves peuvent se promener dans la salle de classe et regarder les affiches des autres groupes. Les affiches peuvent être conservées pour ne pas perdre les résultats de la conversation.



Alternative digitale : prévoir un Padlet (<https://padlet.com>) pour chaque groupe.

Les questions de discussion peuvent être reprises dans les titres des Padlets. Attribuer un Padlet à chaque groupe. Les élèves vont écrire des posts pour commenter la question et pour répondre aux commentaires des autres. À la fin de l'exercice, les Padlets peuvent être mis à la disposition de toute la classe.



La fonction « partager » permet de sauvegarder les Padlets au format PDF.



Une fois qu'on a choisi une profession, le mieux est de ne plus la changer.

Travailler à plein temps est la seule option raisonnable.

Commencer une formation professionnelle de base après le gymnase est une perte de temps. Mieux vaut aller directement à l'université.

Faire des études après l'école obligatoire, c'est se créer du travail en plus pour rien.

À 15 ans, il faut savoir exactement ce que l'on veut faire plus tard.

C'est mieux de choisir une profession que l'on connaît déjà bien parce qu'elle est exercée par des gens de notre entourage ou de notre famille.

Le travail sert avant tout à gagner de l'argent. Ce n'est pas très important qu'il soit une source de satisfaction.





Bonus : compétences et attentes (2x45 minutes)

<p>Objectifs d'apprentissage Les élèves...</p> <ul style="list-style-type: none"> • ... peuvent reconnaître et décrire des éléments de leur personnalité (compétences, exigences, intérêts, préférences, valeurs). • ... sont en mesure de comparer l'image de soi avec l'image produite sur les autres. • ... peuvent tirer des conclusions utiles pour leur choix d'études ou d'une profession grâce à la prise de conscience de l'image de soi et de l'image produite sur les autres. • ... peuvent rechercher de manière autonome des informations sur au moins trois professions ou filières de formations dans différents secteurs professionnels (p. ex. sur Internet). (voir programme d'étude alémanique Lehrplan 21 BO.1.1 et Lehrplan 21 BO.2.1) 			
<p>Préparation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imprimer la fiche sur le dossier professionnel (voir document complémentaire). • Prévoir des ordinateurs ou des tablettes pour toute la classe. 			
Temps	Activité	Méthode/ modalité de travail	Matériel
5'	<p>Introduction L'EN explique le déroulement du jeu de rôle « Orientation professionnelle ». En s'aidant des documents élaborés jusqu'à présent (p. ex. les « profils d'emploi », l'évaluation des points forts individuels, etc.), les élèves créent leur propre dossier professionnel (semblable aux dossiers des personnes à la recherche d'un emploi dans le jeu en ligne like2be). Les élèves qui ont déjà un CV peuvent également s'en servir.</p> <p> <i>Dans le jeu like2be, les personnes à la recherche d'un emploi ont un dossier professionnel. Utilisez le document « dossier professionnel » pour créer votre propre dossier. Vous pouvez utiliser tous les documents que vous avez rassemblés jusqu'à présent sur vos intérêts et vos compétences. Ensuite, nous allons jouer à un jeu dans lequel vous aller vous mettre dans la peau d'une personne à la recherche d'un emploi ou dans celle d'un-e-x coach en orientation professionnelle.</i></p>	Toute la classe	
15'	<p>Jeu de rôle sur l'orientation professionnelle - phase 1 Les élèves créent, chacun pour soi, leur dossier professionnel.</p>	TI	Fiche « dossier professionnel »



25'	<p>Jeu de rôle sur l'orientation professionnelle - phase 2</p> <p>En binôme, les élèves échangent leurs dossiers professionnels et cherchent trois professions qui pourraient correspondre au dossier de leur camarade.</p> <p> <i>Mettez-vous dans la peau de coachs en orientation professionnelle : vous voulez trouver des professions qui correspondent au dossier de la personne à la recherche d'un emploi qui s'adresse à vous et l'encourager à essayer quelque chose de nouveau.</i></p> <p><i>Recherchez sur le site https://www.orientation.ch/ trois professions qui correspondent au dossier dont vous vous occupez. Préparez-vous à présenter les différentes professions. Choisissez au moins une profession qui vous semble plutôt atypique ou inconnue.</i></p> <p><i>Prenez des notes :</i></p> <p><i>pourquoi cette profession pourrait-elle convenir à cette personne ? Quelles sont les possibilités de formation continue dans cette profession ? Quels sont les intérêts et les qualités de la personne qui pourraient être utiles pour cette profession ?</i></p>	TB/TI	Dossiers professionnels, PC
Pause			
25'	<p>Jeu de rôles sur l'orientation professionnelle - phase 3</p> <p>Les élèves présentent, à tour de rôle, leurs propositions de professions et discutent ensemble pour comprendre si ces propositions pourraient être prises en considération.</p> <p> <i>Présentez à votre partenaire, vos propositions de professions. Que pensez-vous de ces propositions ? Pouvez-vous vous imaginer exercer ces métiers plus tard ? Pourquoi (pas) ?</i></p>	TB	
20'	<p>Conclusion/résultats :</p> <p>Chaque binôme présente brièvement une profession atypique ou inconnue jusqu'à alors.</p> <p> <i>J'aimerais savoir quelles propositions de professions atypiques ou inconnues vous avez reçues ? Quelles sont les compétences qu'il faudrait avoir pour exercer cette profession ? Pourriez-vous envisager de faire un stage dans cette profession ? Pourquoi (pas) ?</i></p>	Toute la classe	
<p>Optionnel : s'il y a encore du temps à disposition, au début ou à la fin de la leçon, vous pouvez jouer à nouveau au jeu like2be.</p>			



Document complémentaire leçon « Compétences et attentes »

Dossier professionnel

Qualifications : comment évalues-tu tes compétences dans les différents domaines indiqués ci-dessous ? Motive ta réponse à l'aide d'un exemple.

<p>Créativité <i>Capacité à créer quelque chose de nouveau ou d'original.</i></p>	<p>Musicalité (oreille musicale) <i>Capacité à percevoir les sons et à pouvoir les reproduire en jouant de la musique.</i></p>	<p>Habilité manuelle <i>Capacité de fabriquer, d'adapter ou de réparer quelque chose avec des outils.</i></p>
<p>Capacités à communiquer <i>Capacité à exprimer clairement ses propres idées et à comprendre correctement celles des autres.</i></p>	<p>Esprit d'équipe <i>Être en mesure de bien travailler avec d'autres personnes et de s'investir.</i></p>	<p>Résistance physique <i>Capacité à effectuer des travaux physiquement exigeants.</i></p>
<p>Flexibilité dans les horaires <i>Être en mesure de travailler selon des jours ou des horaires changeants et de s'adapter à des horaires de travail plus ou moins longs.</i></p>	<p>Esprit d'analyse <i>Capacité à identifier les problèmes et à trouver des solutions appropriées.</i></p>	<p>Compétences techniques <i>Capacité à comprendre le fonctionnement d'appareils ou de machines.</i></p>

Attentes : quelles sont tes attentes par rapport à ta future profession ? Motive brièvement chaque réponse.

<p>Prétention salariale <i>Combien d'argent voudrais-tu gagner ?</i></p>	<p>Taux d'activité <i>Combien d'heures par semaine aimerais-tu travailler (100 % = 42 heures par semaine) ?</i></p>	<p>Horaires réguliers <i>Voudrais-tu des arrangements clairs sur les horaires et le temps de travail ?</i></p>
<p>Taille de l'équipe <i>Avec combien de personnes voudrais-tu travailler ?</i></p>	<p>Responsabilités <i>Aimerais-tu prendre des décisions et en assumer les conséquences ?</i></p>	

Bonus : jeux de mouvement en classe

1) À l'agence de placement

Objectif : s'orienter mutuellement en se mettant dans la peau d'un-e-x coach en orientation professionnelle ainsi que dans celle d'une personne qui reçoit une évaluation externe de son dossier pour choisir une profession.

Préparation

- Diviser la classe en deux
 - Les coaches en orientation professionnelle
 - Les personnes à la recherche d'un emploi
- Les élèves ont besoin d'un stylo, d'une feuille, du « profil d'emploi » personnel, de la liste des métiers.
- L'EN a besoin d'un chronomètre (env. 3-4 minutes).
- Remarque : le jeu fonctionne selon le principe du speed dating.

Déroulement

1. Lorsque l'EN donne le signal de départ, les élèves s'assoient près d'un-e-x coach en orientation.
2. L'EN démarre le chronomètre (env. 3-4 minutes).
3. Les personnes à la recherche d'un emploi et les coaches se saluent.
4. Les personnes à la recherche d'un emploi se présentent et décrivent leur personnalité.
5. Les coaches proposent une ou plusieurs professions de la liste.
6. Les personnes à la recherche d'un emploi notent la/les profession/-s.
7. Lorsque le temps s'est écoulé, l'enseignant crie « Changez ! ». Les personnes à la recherche d'un emploi se lèvent et se dirigent vers les coaches suivants.
8. Après plusieurs tours, les élèves changent de rôle (coachs en orientation professionnelle ↔ personnes à la recherche d'un emploi)
9. Pour terminer, les élèves ont une discussion sur les professions proposées :
 - Quelles sont les professions qui ont été mentionnées plusieurs fois ?
 - Quelles étaient les propositions de professions inattendues ou au contraire, celles qui étaient attendues ?
 - Quelles sont les propositions qui ont été considérées comme bonnes ?
Quelles sont celles qui ne l'étaient pas ? Pourquoi ?



2) Le jeu des métiers

Objectif : se familiariser, en jouant, avec les tâches typiques des différentes professions.

Modalité A

Préparation

- L'EN choisit une personne et lui indique une profession parmi celles qui se trouvent sur la liste. Le reste de la classe ne sait pas quelle est la profession qui a été choisie.
- Toute la classe forme un cercle.

Déroulement

- La personne qui a été choisie se place au milieu du cercle et commence à mimer la profession.
- La classe doit deviner quelle est la profession mimée. La personne qui donne la bonne réponse reçoit un point et va mimer la profession suivante.

Modalité B

Préparation

- L'EN choisit une personne qui va devoir sortir de la salle de classe.
- L'EN sélectionne une profession qui se trouve sur la liste et une autre personne (appelé-e-x « capitaine ») qui sait de quelle profession il s'agit et qui peut la mimer.
- Toute la classe forme un cercle.

Déroulement

- L'EN fait revenir la personne qui se trouve dehors.
- Celle-ci se place au milieu du cercle.
- La classe commence à mimer la profession en imitant les mouvements et gestes que fait la personne qui a été désignée comme capitaine.
- La personne au centre du cercle dispose de trois essais pour trouver qui est la personne qui a été désignée comme capitaine.



Modalité C

Préparation

- Diviser la classe en deux.
- L'EN dessine un terrain sportif (football, handball, basket-ball, hockey sur glace, etc.) au tableau et place un repère sur la ligne médiane (p. ex. un aimant).
- L'EN choisit une profession dans la liste et un-e-x joueur-euse-x d'une des deux équipes, qui va se mettre devant la classe.

Déroulement

- La personne choisie mime la profession.
- Les deux équipes doivent deviner de quelle profession il s'agit. La première équipe qui donne la bonne réponse fait avancer le repère en direction du but de l'équipe adverse.
- Un-e-x membre de l'autre équipe se met alors devant la classe et l'EN lui indique une autre profession à mimer.
- Un but est marqué après deux ou trois réponses correctes. Le jeu recommence ensuite à partir de la ligne médiane.
- L'équipe qui marque le plus de buts gagne.