

# LIVRET PÉDAGOGIQUE

# L'avenir s' imagine !

ET VOTRE FUTUR PRENDRA UNE NOUVELLE DIMENSION

## Inventez votre métier dans 20 ans

### dans un monde égalitaire entre les femmes et les hommes !



Crédits conception fabrication : Illustration © Gaëtan Nèze - Onisep 2016 - Conception et PAO Louis Sutter Onisep Besançon. Impact Imprimerie 483 ZAC des Vaudes - 34180 St Gély du Faso - 04 67 02 99 99 - Septembre 2016 - Ne pas jeter sur la voie publique



# www.lavenirsimagine.com

## JEU CONCOURS 13<sup>e</sup> ÉDITION

### DU 3 OCTOBRE 2016 AU 30 AVRIL 2017

À gagner : console de jeu 3D, mini drone caméra, enceinte Bluetooth, prix spécial Artisanat

Lots classes : caméras sportives HD, tablettes tactiles 7" 8 Go







# Sommaire

## L'égalité femme-homme dans le monde des métiers

### Présentation de L'avenir s' imagine !

Public et objectif .....	2
Introduction à la 13 <sup>e</sup> édition .....	2
Étapes du jeu .....	3
Matériel requis.....	4

### Suggestions d'activités pédagogiques

Fiche 1 - Déroulement type en 3 séances.....	5
Fiche 2 - Sensibiliser les élèves à l'égalité femme-homme.....	6
Fiche 3 - Faire décrire un métier .....	7
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.....	10
Scénariser une vidéo.....	11
Créer un blog .....	12
Déroulement en 4 séances .....	15

### Ressources mises à disposition

Supports fournis .....	16
Pour aller plus loin.....	16

# Présentation de « L'avenir s' imagine ! »

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

L'Onisep Occitanie et ses partenaires proposent du 3 octobre 2016 au 30 avril 2017 la 13<sup>e</sup> 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 la terminale, 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.

\* Télécharger la fiche Parcours Avenir 2016/2017 à partir de la rubrique Équipes éducatives de Onisep.fr ou de [www.lavenirsimagine.com/le-jeu-concours](http://www.lavenirsimagine.com/le-jeu-concours)

## 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 13<sup>E</sup> ÉDITION

2037, sur Xi, une planète située hors du système solaire... Les femmes et les hommes y vivent égaux dans leur travail et tous les aspects de leur vie quotidienne.

D'étranges phénomènes s'y multiplient : sécheresses, tempêtes, déluges, raz de marée... Des chercheurs ont prouvé que ces dérèglements du climat sont dus au réchauffement de la planète. Certaines activités émettent trop de gaz, comme le dioxyde de carbone, le fameux CO<sub>2</sub>, qui provoquent cette situation critique. Comment l'éviter ? Ses habitants font appel à la solidarité des terriennes et des terriens.

Au cours des 5 missions à remplir, vous rencontrerez des personnes étonnantes qui appliquent des solutions 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 du tourisme et de l'espace. 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 et formations à découvrir : prothésiste dentaire, CAP préparation et réalisation d'ouvrages électriques, paysagiste, gouvernant général / gouvernante générale, chef/cheffe de mission opérations satellite.

## LES ÉTAPES DU JEU

**Le jeu en ligne se déroule en 4 étapes :**

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

### Étape 1 L'inscription individuelle

- > Lors de la première connexion au site web du jeu [www.lavenirsimagine.com](http://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'un groupe ou 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'une thématique commune, cette année l'énergie, et de l'égalité femmes-hommes, sont présentés sous forme de missions des métiers et des secteurs mis en avant par les partenaires.

Le jeu consiste à valider toutes les missions avant de poster ses productions ou d'accéder au quiz bonus. Le quiz bonus comprend plus d'une centaine de questions sur des sujets liés aux domaines de tous les partenaires. Le joueur peut répondre à autant de questions qu'il le souhaite afin d'augmenter son score.

Une mission comprend une animation en 3D de découverte d'un métier complétée d'un quiz. Il suffit d'obtenir une réponse juste au quiz pour valider une mission et passer à une suivante. Une fois toutes les missions validées, la participation au concours peut commencer.

### 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

**« 2037 : toutes les activités sont ouvertes aux femmes comme aux hommes. 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 700 à 1 400 caractères (espaces compris).
- > Réalisation d'un film court de 2 mn maximum.
- > Création d'un blog ou d'une réalisation multimédia.

#### 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 13<sup>e</sup> édition

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

## Catégories « Individuel »

- > Maxi-points : console 3D
- > Vidéo/blog : mini drone camera
- > Texte : enceinte Bluetooth

## Catégories « Classe » et « Classe élémentaire de Montpellier »

- > Vidéo/blog : une caméra sportive
- > Texte : une tablette tactile 7" 8 Go

## Catégorie « Individuel » ou « Classe »

- > Prix spécial Artisanat décerné par le réseau des Chambres de métiers et de l'artisanat du Languedoc-Roussillon-Midi-Pyrénées (CMA LRMP) : 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 Occitanie site de Montpellier.

### 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\_2017.pdf) est en téléchargement sur le site du jeu dans la rubrique Le jeu concours. Le document original doit être envoyé à l'Onisep Occitanie site de Montpellier 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\_2017.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 Occitanie site de Montpellier.**  
**Jeu-concours « L'avenir s' imagine ! »,**  
**31 rue de l'Université, CS 39004,**  
**34064 Montpellier cedex 2**  
**Mél: [jeu-lavenirsimagine@onisep.fr](mailto:jeu-lavenirsimagine@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).
- > **Il est possible de jouer sur tablette** (Android, IOS Apple).
- > 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.



# 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.

Télécharger la fiche Parcours Avenir L'avenir s'imagine ! 2016-2017 à partir de la rubrique Ressources pédagogiques de onisep.fr ([www.onisep.fr/Espace-pedagogique#Parcours-Avenir](http://www.onisep.fr/Espace-pedagogique#Parcours-Avenir)). Également des fiches thématiques sur les différents thèmes abordés.

### 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 son 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 700 et 1 400 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 ÉLÈVES À L'ÉGALITÉ FEMME-HOMME

**Durée :** 20 mn

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

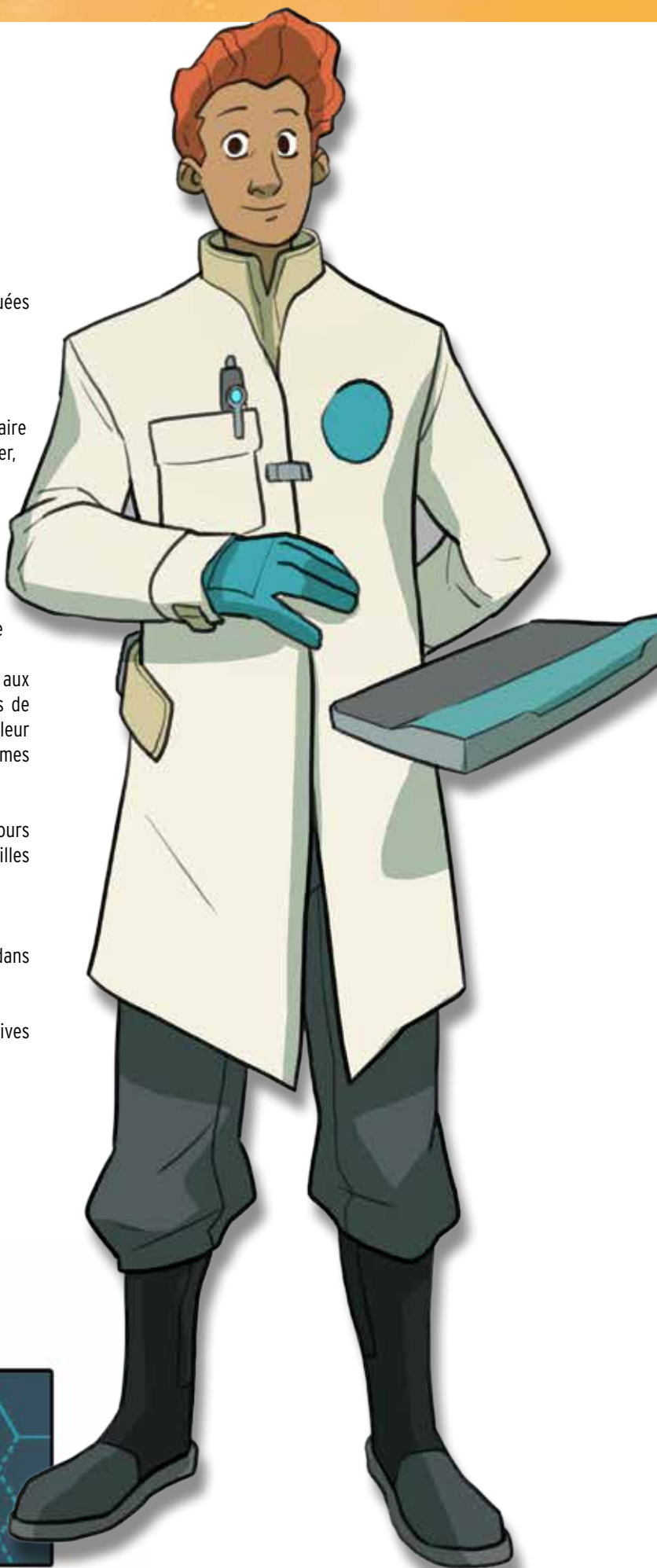
### Déroulement

- > Demander aux élèves de citer des métiers qu'ils connaissent. Faire inscrire au tableau par un élève dans un tableau à 4 colonnes : métier, métiers mixtes, métiers de femmes, métiers d'hommes.
- > Lancer la discussion métier par métier et noter 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

- > De la maternelle au baccalauréat Égalité des filles et des garçons dans [www.education.gouv.fr](http://www.education.gouv.fr)
- > Égalité des filles et des garçons sur [eduscol.education.fr](http://eduscol.education.fr)
- > Égalité des filles et des garçons dans la rubrique Équipes éducatives de [www.onisep.fr/montpellier](http://www.onisep.fr/montpellier) et sur [www.onisep.fr](http://www.onisep.fr)
- > Outils égalité filles-garçons dans [www.reseau-canope.fr](http://www.reseau-canope.fr)







## FICHE 3 : FAIRE DÉCRIRE UN MÉTIER

**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 METIER

Classe :

Groupe :

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

### Où chercher ?

> **Au CDI :** documents du kiosque Onisep. Dans les lycées, consulter Biblionisep dans [www.environnementnumeriquedetravail.fr](http://www.environnementnumeriquedetravail.fr) de l'académie de Montpellier

> **100 métiers en région :** [www.100metiers.fr](http://www.100metiers.fr)

> **Vidéos sur les métiers Onisep :** [oniseptv.onisep.fr](http://oniseptv.onisep.fr)

> **Site de l'Onisep :** [www.onisep.fr](http://www.onisep.fr)

> **Les métiers.net :** [www.lesmetiers.net/orientation/accueil](http://www.lesmetiers.net/orientation/accueil)

> **Sur e-sidoc :** rubrique « S'informer sur »> L'orientation-les métiers

### Comment ?

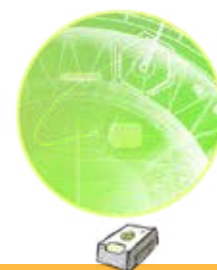
**Vous pouvez rechercher un métier** à partir du nom du métier ou d'un secteur d'activité ou d'un centre d'intérêt.

*Fiche réalisée par Christine Chabaud, professeure documentaliste*

*Collège Varsovie, Carcassonne*

### Ressources à consulter

> Ressources pédagogiques sur [www.onisep.fr/Equipes-educatives#Ressources-pedagogiques](http://www.onisep.fr/Equipes-educatives#Ressources-pedagogiques)





## 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.100metiers.fr](http://www.100metiers.fr) les films suivants : ambulancière, carrossier-réparateur, employée de pressing, sellier et ferronnière d'art.
- > En utilisant les informations données dans les films, ils complètent, en petit groupe, la grille de description suivante :

Métier	
Objectifs principaux (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.100metiers.fr](http://www.100metiers.fr), [oniseptv.onisep.fr](http://oniseptv.onisep.fr), Les 250 métiers de l'Artisanat ([www.choisirartisanat.fr/metiers](http://www.choisirartisanat.fr/metiers)).
- > Découvrir les formations de l'Artisanat à l'aide du site [www.choisirartisanat.fr/les-formations](http://www.choisirartisanat.fr/les-formations)

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 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 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 2037, 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 2037 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 » !





## CRÉER UN BLOG AVEC : [creerunblog.fr](http://creerunblog.fr)

### 1ère étape : créer le blog sur le site [creerunblog.fr](http://creerunblog.fr)

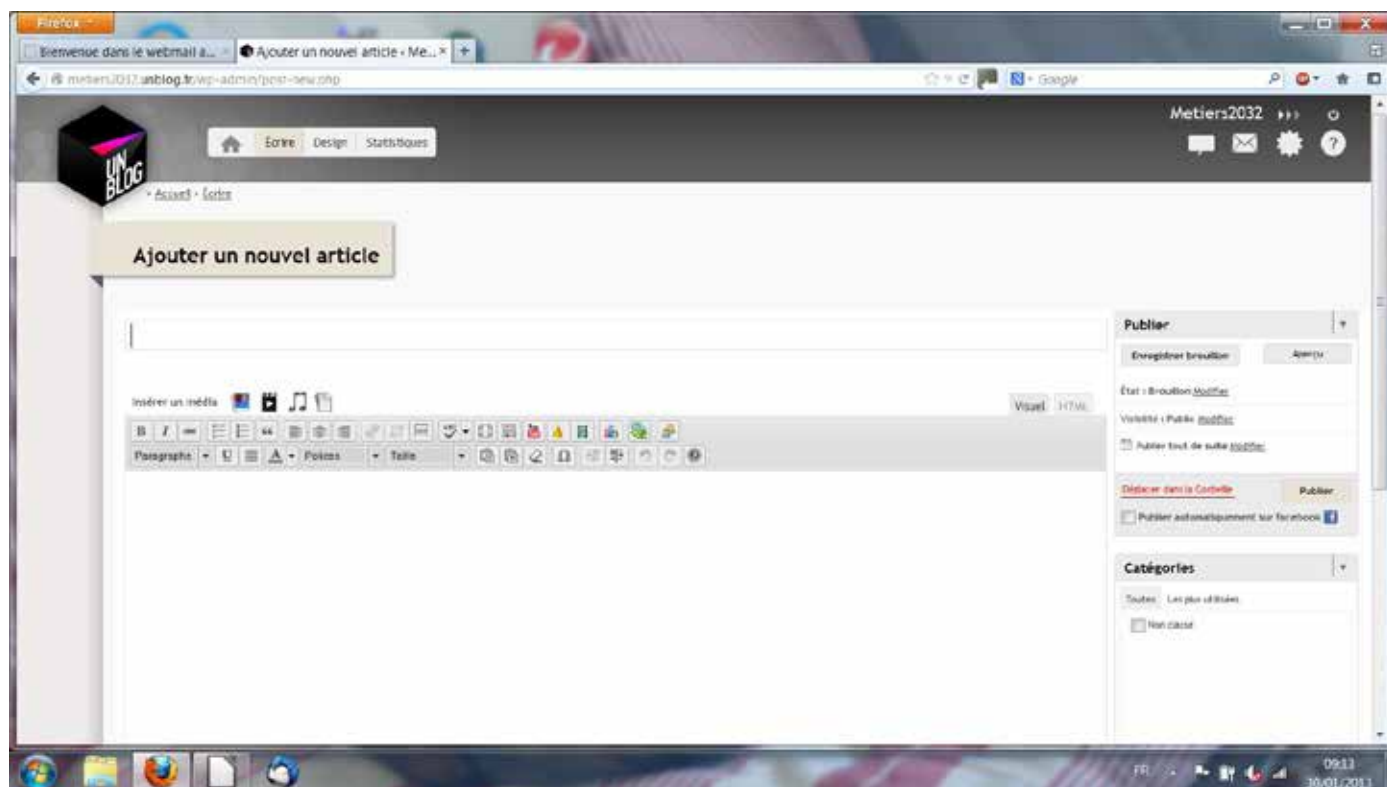
1. Donner un titre à votre blog.
2. Saisir votre adresse mail.
3. Saisir le code de vérification donné et valider.

### 2ème 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** ».

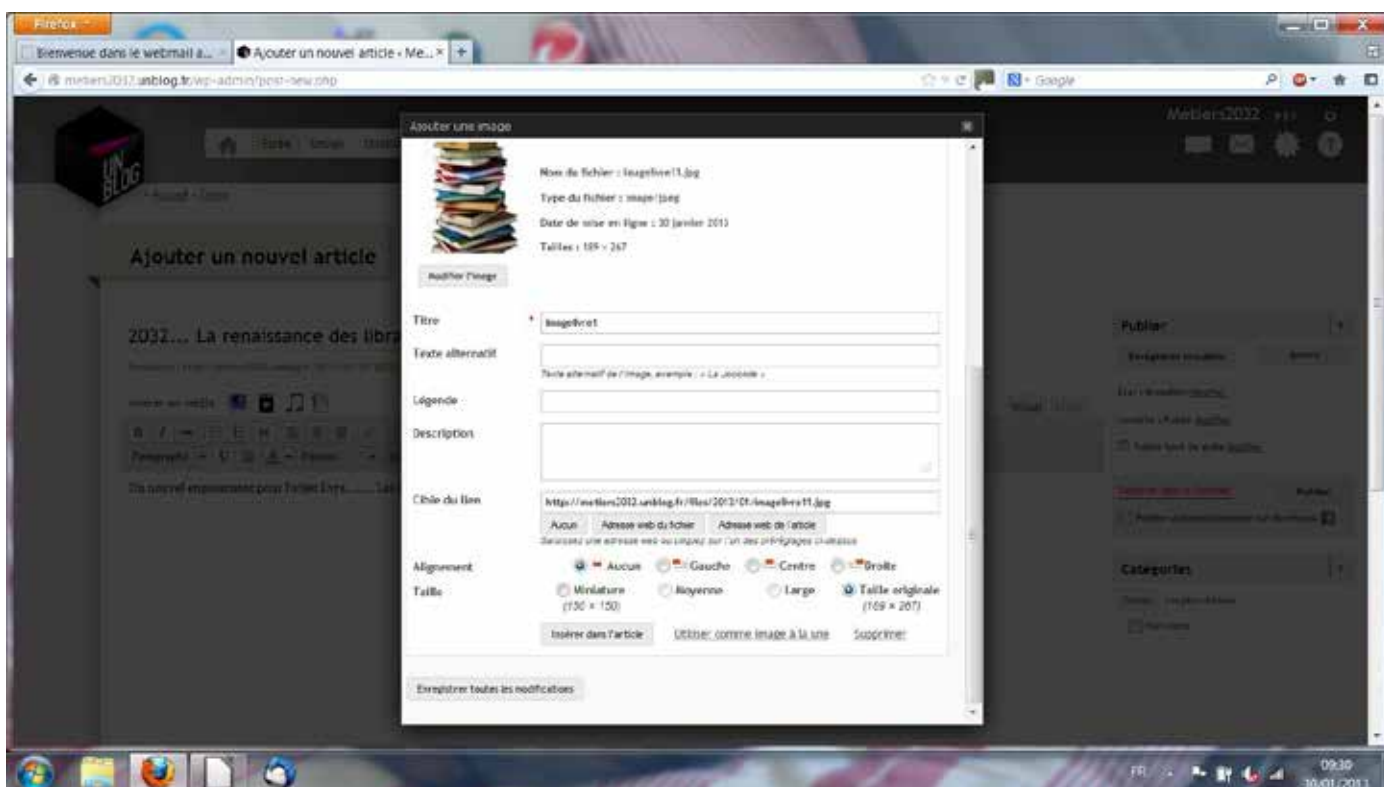
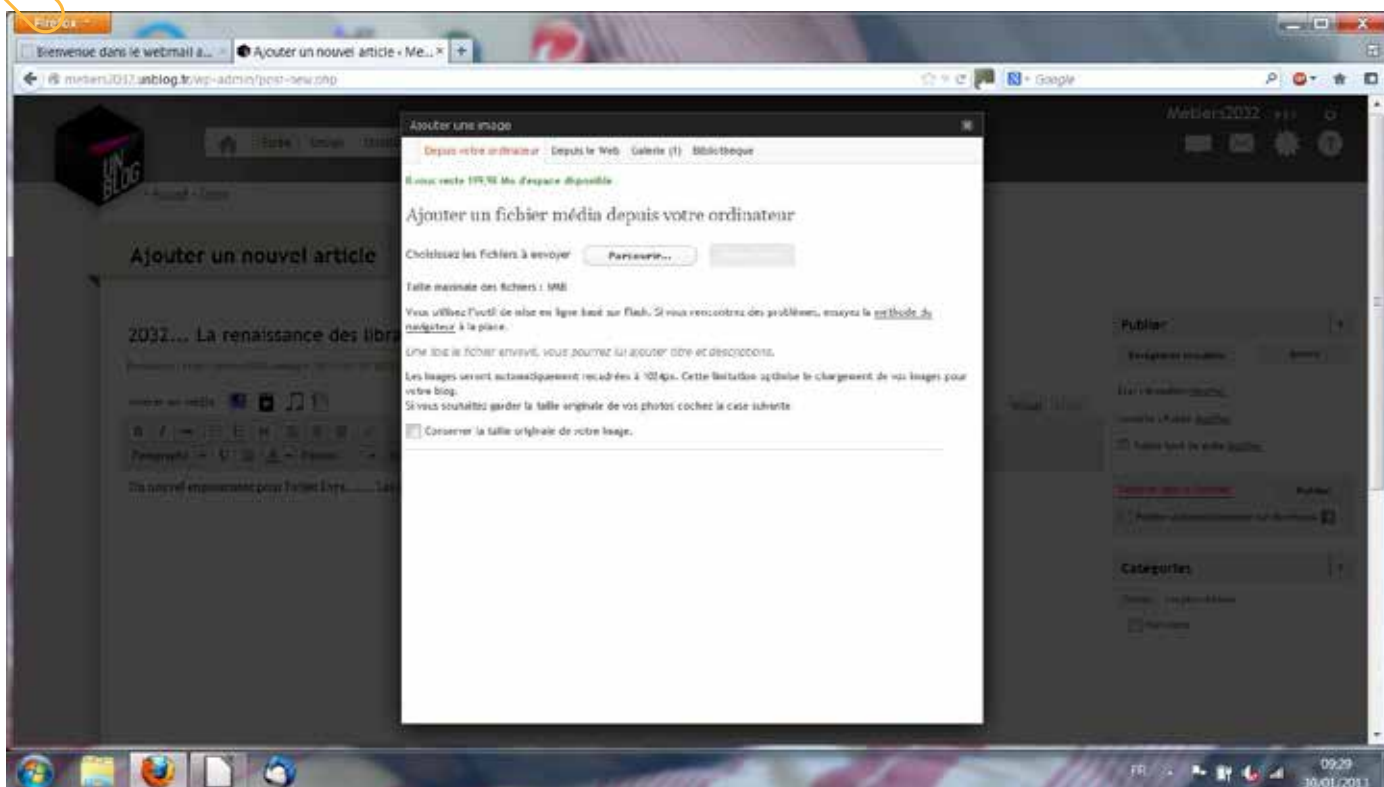
### 3ème étape : choisir le thème du blog

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.



### 4ème 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@onisep.fr](mailto:jeu-lavenirsimagine@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 (5 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 2037, 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 2037, par un blog (une vidéo ou un texte), de façon réaliste, humoristique, insolite... tout est possible.

La consigne : « 2037 : 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@onisep.fr](mailto:jeu-lavenirsimagine@onisep.fr). **Ne pas oublier de joindre les autorisations demandées.**

Fiche réalisée par Christine Chabaud, professeure documentaliste

# RESSOURCES MISES À DISPOSITION

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

### SUPPORTS FOURNIS

- > Le site Internet du jeu sérieux [www.lavenirsimagine.fr](http://www.lavenirsimagine.fr).
- > Des flyers et des affiches du concours sont disponibles sur simple demande auprès de l'Onisep Occitanie site de Montpellier, Geneviève Zaneboni par tél. : 04.99.63.67.94 ou 06.18.61.05.88 ou par mél à [jeu-lavenirsimagine@onisep.fr](mailto:jeu-lavenirsimagine@onisep.fr).
- > La fiche Parcours Avenir téléchargeable à partir de la rubrique Ressources pédagogiques de Onisep.fr ([www.onisep.fr/Espace-pedagogique#Parcours-Avenir](http://www.onisep.fr/Espace-pedagogique#Parcours-Avenir))

### POUR ALLER PLUS LOIN

Sur le site du jeu, [www.lavenirsimagine.com](http://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](http://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 Occitanie site de Montpellier, la Région Occitanie et Midi Libre : [www.100metiers.fr](http://www.100metiers.fr) avec là aussi des fiches métiers et des vidéos.

### Autres liens utiles

#### Onisep

- > Dans la rubrique Équipes éducatives de la page régionale [www.onisep.fr/montpellier](http://www.onisep.fr/montpellier), voir la fiche pédagogique Le village - Découvrir les métiers/ égalité femme-homme (déclinable du CM1-CM2 à la 5e )
- > Biblionisep 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 Occitanie : [www.environnementnumeriquedetravail.fr](http://www.environnementnumeriquedetravail.fr) dans l'onglet Services.
- > Ressources pédagogiques : [www.onisep.fr/Equipes-educatives#Ressources-pedagogiques](http://www.onisep.fr/Equipes-educatives#Ressources-pedagogiques)
- > OnisepTV : [onisep.tv](http://onisep.tv)
- > Ma seconde chance : [masecondechance.onisep.fr/#accueil](http://masecondechance.onisep.fr/#accueil)
- > Librairie Onisep : [librairie.onisep.fr](http://librairie.onisep.fr)

### La Direction régionale aux droits des femmes et à l'égalité (DRDFE)

- > Droits des femmes et égalité entre les femmes et les hommes sur le site des services de l'État en préfecture de région Occitanie [www.prefectures-regions.gouv.fr/occitanie/Region-et-institutions/L-action-de-l-Etat/Droits-des-femmes-egalite](http://www.prefectures-regions.gouv.fr/occitanie/Region-et-institutions/L-action-de-l-Etat/Droits-des-femmes-egalite)
- > Filles et garçons sur le chemin de l'égalité, de l'école à l'enseignement supérieur 2016 sur le site [education.gouv.fr](http://education.gouv.fr) [www.education.gouv.fr/cid57113/filles-et-garcons-sur-le-chemin-de-l-egalite-de-l-ecole-a-l-enseignement-superieur.html](http://www.education.gouv.fr/cid57113/filles-et-garcons-sur-le-chemin-de-l-egalite-de-l-ecole-a-l-enseignement-superieur.html)
- > Le site du Ministère des familles, de l'enfance et des droits des femmes [www.familles-enfance-droitsdesfemmes.gouv.fr](http://www.familles-enfance-droitsdesfemmes.gouv.fr)

### Les Chambres régionales de métiers et de l'artisanat Languedoc-Roussillon-Midi-Pyrénées (CRMALRMP)

- > Université régionale des métiers et de l'artisanat
- > Les Chambres de métiers et de l'artisanat en Languedoc-Roussillon-Midi-Pyrénées : [www.crma-lrmp.fr](http://www.crma-lrmp.fr)
- > Les métiers de l'Artisanat : [www.choisirartisanat.fr/metiers](http://www.choisirartisanat.fr/metiers)
- > Quiz artisanat égalité : sur la page CRMA LRMP de [www.lavenirsimagine.fr](http://www.lavenirsimagine.fr)
- > Quiz sur les métiers de l'artisanat : [www.orientemetiers.org](http://www.orientemetiers.org)

### La Mission de lutte contre le décrochage scolaire (MLDS)

- > Le site de l'académie de Montpellier : [www.ac-montpellier.fr/cid87655/mlds.html](http://www.ac-montpellier.fr/cid87655/mlds.html)
- > Le site [www.education.gouv.fr](http://www.education.gouv.fr) : La lutte contre le décrochage scolaire [www.education.gouv.fr/cid55632/la-lutte-contre-le-decrochage-scolaire.html](http://www.education.gouv.fr/cid55632/la-lutte-contre-le-decrochage-scolaire.html)
- > Dans la rubrique Équipes éducatives de la page régionale Onisep Montpellier, les documents d'information : [www.onisep.fr/Mes-infos-regionales/Languedoc-Roussillon/Equipes-educatives](http://www.onisep.fr/Mes-infos-regionales/Languedoc-Roussillon/Equipes-educatives)
- > Offre de ressources et de services : [www.reseau-canope.fr/academie-montpellier/index.php/se-former-etre-accompagne/offre-de-formation](http://www.reseau-canope.fr/academie-montpellier/index.php/se-former-etre-accompagne/offre-de-formation)

### Les partenaires de « L'avenir s'imagine ! »

Proposée par l'Onisep Occitanie site de Montpellier, la 13<sup>e</sup> édition du jeu est réalisée en partenariat avec la Chambre régionale de métiers et de l'Artisanat du Occitanie (CRMALRMP), la Direction régionale aux droits des femmes et à l'égalité (DRDFE) de la Région Occitanie / Pyrénées Méditerranée, 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 Occitanie / Pyrénées méditerranée, le Centre national d'études spatiales (CNES), avec la participation de la Mutuelle des étudiants région Méditerranée Provence Corse et du réseau Canopé, Direction territoriale académies de Montpellier et de Toulouse.

## La Région Occitanie / Pyrénées Méditerranée

> [www.laregion.fr](http://www.laregion.fr)

## Le Centre national d'études spatiales (CNES)

> Le site du CNES : [cnes.fr/fr](http://cnes.fr/fr)

> Le site de l'espace pour les jeunes : [jeunes.cnes.fr/fr](http://jeunes.cnes.fr/fr)

> La chaîne Dailymotion du CNES : [www.dailymotion.com/CNES](http://www.dailymotion.com/CNES)

## Canopé

> Canopé académie de Montpellier : [www.reseau-canope.fr/academie-montpellier](http://www.reseau-canope.fr/academie-montpellier)

> La Banque de Séquences Didactiques : des ressources pour se documenter sur la pratique de la classe : [www.reseau-canope.fr/bsd](http://www.reseau-canope.fr/bsd)

> Librairie en ligne de réseau Canopé : [www.reseau-canope.fr](http://www.reseau-canope.fr)

> Les revues en ligne pour l'enseignement : [www.educ-revues.fr/Portail/Accueil.aspx](http://www.educ-revues.fr/Portail/Accueil.aspx)

## Publications

> Le Dico des métiers, hors collection, Onisep avril 2013

## Crédits

### Délégation Onisep Occitanie site de Montpellier

Directeur délégué : Olivier Brunel

Rédactrice en chef : Dorothee Douriez

Création du jeu : Dorothee Douriez et Chris Salvadori

Gestion de projet, conception-rédaction : Christine Yun

Réalisation audiovisuelle : Christine Yun, Théo Pitout (stagiaire audiovisuel)

Communication, partenariat : Geneviève Zaneboni

Animation réseaux sociaux, relation presse : Barbara Mourier

Relecture, suivi de fabrication : Chantal Sciabbarrasi

Informatique : Yann Peron

Maquette PAO : Louis Sutter Onisep Besançon

Création graphique, illustrations : © Grelin Nara - Onisep 2016

Voix des personnages : atelier de la Compagnie Moustache de Montpellier

Développement et intégration du jeu : Casual Box, Lugludum

Développement du site web : Slekweb

Vidéos : Onisep / Midi Libre ([www.100metiersenregionlr.fr](http://www.100metiersenregionlr.fr)),

Onisep Occitanie, CNES

Photos : Onisep



« Une question ?  
Contactez-nous »

**Contact développement**

Christine Yun - 04 99 63 67 84

**Contact communication et partenariat**

Geneviève Zaneboni - 06 18 61 05 92

[www.lavenirsimagine.com](http://www.lavenirsimagine.com)



**ONISEP OCCITANIE**  
site de l'académie de Montpellier

31 rue de l'Université CS 39004 - 34064 Montpellier cedex 2

[dromontpellier@onisep.fr](mailto:dromontpellier@onisep.fr)

[www.onisep.fr/montpellier](http://www.onisep.fr/montpellier)



MISSION DE  
LUTTE CONTRE LE  
DÉCROCHAGE  
SCOLAIRE



LA RÉGION OCCITANIE  
Pyrénées-Méditerranée

