



Haute école pédagogique du Valais
Pädagogische Hochschule Wallis

Démarches orientantes

Dossier d'évaluation

Cours 103.402 – Semestre 6
Professeurs :
Isabelle Dettwiler Lorétan
Cédric Vergère

Mai 2017 – Julien Putallaz & Irene Abate

TABLE DES MATIERES

1. Objectifs du projet	2
2. Liens du projet avec le cadre général.....	2
2.1 Loi sur le CO du 10 septembre 2009	2
2.2 Déclaration de la CIIP (30 janvier 2003)	2
2.3 PER.....	3
3. Concepts théoriques utiles au projet	3
4. Plan d'action.....	4
5. Moyens requis et budget	5
5.1 Moyens requis.....	5
5.2 Budget.....	5
6. Difficultés et obstacles à la réalisation du projet.....	6
7. Apports de cette réflexion dans notre pratique	6
8. Apports du module dans ma pratique.....	6
9. Bibliographie.....	7
10. Annexe.....	8

1. Objectifs du projet

Notre projet doit s'étendre sur plusieurs périodes d' EDC en 1^{ère} année de CO instaurant ainsi un principe d'infusion. Il est basé sur un jeu de pistes et a comme but les éléments suivants :

1. Partir et construire le cours à partir des représentations que les élèves ont d'un métier en particulier.
2. Découvrir quelles sont les possibilités qui leur sont offertes pour leur avenir (études ou apprentissage) selon leurs notes et envies respectives ;
3. Prendre connaissance du parcours requis pour arriver à ce métier ainsi que les débouchés possibles ;
4. Mettre en relation les représentations des élèves et la réalité du métier désiré ;
5. Faire le lien entre ces compétences pratiques et les disciplines scolaires ;
6. Travailler les compétences transversales (communication).

Grâce à cet exercice, l'élève doit acquérir une conception réaliste et précise sur les possibilités d'arriver au métier désiré (formation) selon ses capacités et sur les alternatives possibles. Il y doit également pouvoir donner ainsi du sens à sa formation scolaire en faisant les liens avec les éléments utiles au choix de sa profession. Enfin, il doit pouvoir élargir les acquis concernant les divers domaines de la formation scolaire ou professionnelle qui s'offrent à lui.

2. Cadre général

Les objectifs de notre projet se réfèrent aux finalités de la déclaration de la CIIP (pages 13 et 14) et du PER (Capacités transversales page 8 et Formation générale page 13), dont voici des extraits.

2.1 Loi sur le CO du 10 septembre 2009

Les articles 4, 52, 53, 54 et 55 rappellent que le CO a pour mission de renforcer les connaissances et compétences des jeunes pour leur permettre d'effectuer leur choix professionnel. Il s'agit de faire de l'orientation progressive afin de permettre aux élèves de mieux connaître « *les différents profils de métiers qui composent le monde du travail et de découvrir les divers types de formation et de parcours scolaires possibles* ».

2.2 Déclaration de la CIIP (30 janvier 2003)

La déclaration de la CIIP rappelle que l'école publique doit développer chez les élèves des compétences comme l'esprit critique ou la capacité de communication :

« *L'école publique assume des missions d'éducation et de transmission de valeurs sociales, en particulier elle assure la promotion :*

- *de l'intégration dans la prise en compte des différences ;*
- *du développement de la faculté de discernement et d'indépendance de jugement.*

L'école publique assure l'acquisition et le développement de compétences et de capacités générales, en particulier elle entraîne les élèves à :

- *la réflexion,*

- *la communication,*
- *la démarche critique. »*

2.3 PER

Le PER présente dans la partie « Capacités transversales » les compétences à développer chez les élèves. Notre projet met en exercice particulièrement les compétences de communication : « *La capacité à communiquer est axée sur la mobilisation des informations et des ressources permettant de s'exprimer à l'aide de divers types de langage, en tenant compte du contexte.* », ainsi que la connaissance de soi : « *Une des visées prioritaires de la formation générale est le développement de la connaissance de soi sur les plans physique, intellectuel, affectif et social, pour agir et opérer des choix personnels.* »

3. Concepts théoriques utiles au projet

Lors de la réalisation de notre projet, nous avons été attentifs aux concepts suivants :

3.1 Interaction personnalité/environnement de Holland

Ce concept nous semble à prendre en compte lors de toute démarche orientante. En effet, il faut sensibiliser les élèves à leurs intérêts dans leurs choix professionnels. La théorie de Holland présentant les 6 types de personnalité et d'environnement (réaliste, investigateur, artistique, social, entreprenant, conventionnel) doit ainsi être travaillée tout au long des démarches d'orientation.

3.2 Sentiment d'efficacité personnelle et conséquences anticipées (Lent)

Ce projet permet de travailler sur le sentiment d'efficacité personnelle (croyance d'une personne concernant sa capacité à être capable de réussir une tâche donnée), et le concept de conséquences anticipées (croyances d'une personne concernant les conséquences ou les résultats d'un comportement particulier), qui nous semblent également être des concepts clés de la démarche orientante. En effet, travailler sur des compétences personnelles et transversales permet d'aborder ces concepts et de se donner les moyens pour trouver le meilleur choix d'avenir possible.

3.3 Career education (Hoyt)

Ce concept se retrouve dans notre projet par le fait que nous tentons de faire collaborer le système d'éducation et la réalité professionnelle : il s'agit bien de relier éducation et travail (dans un futur proche ou lointain), d'acquérir des habilités générales d'employabilité et de surmonter les préjugés et stéréotypes que les élèves peuvent avoir sur un métier.

3.4 Approche orientante

Cela va dans le sens de l'approche orientante qui vise à motiver les jeunes durant leur formation en les sensibilisant à différentes formations et domaines professionnels, tout en les aidant à faire un choix de vie et de carrière pertinent. Le choix de ce jeu de piste rend le tout très ludique et propice à une classe de 9CO. Pour cela, notre projet met en jeu plusieurs aspects de la démarche orientante : le plaisir (cours différent), la responsabilité (les élèves sont impliqués directement dans

l'activité), et la démarche interactive (les élèves interagissent entre eux). En outre, les jeunes deviennent ici les acteurs clé de leur propre démarche.

3.5 Principe d'infusion (approche orientante)

Notre projet essaye de viser toutes les possibilités qui s'offrent aux élèves à la fin de leur scolarité obligatoire. Ainsi, nous intégrons dans le cours des références au monde du travail et à une pratique professionnelle, nous traitons des possibilités de carrières (pour ceux qui font le choix d'un cursus étudiant) tout en faisant le lien avec le monde scolaire (matières indispensables à la formation). Cela va permettre aux élèves de cumuler des indices pour leur orientation.

3.6 Principe de collaboration (approche orientante)

Notre projet fait collaborer les élèves entre eux pour préparer pour que chacun soit impliqué dans son propre rôle et dans sa propre orientation.

3.7 Principe de mobilisation (approche orientante)

Le fait de faire interagir les élèves entre eux sous forme de jeu nous paraît une bonne démarche pour mobiliser et motiver les élèves. En effet, cela demande aux élèves de se pencher déjà sur la question de leur avenir, ce qui n'est jamais trop tôt. Cette démarche change aussi la routine de la classe et peut ainsi être motivante (travail sur la motivation par le pouvoir personnel et le besoin de réussite des élèves) pour les élèves.

3.8 Principe du compromis noble (Limoges)

A travers ce jeu, les élèves ont en tête une idée précise quant à leur avenir, mais certains, n'ayant pas les résultats nécessaires, doivent choisir un métier qui y ressemble et qui puisse les satisfaire. Le challenge n'est donc pas évident, car il est souvent difficile de devoir changer une idée qui est ancrée (même si ce n'est qu'un idéal) en nous et à laquelle nous croyons fortement.

4. Plan d'action

Ce projet a été élaboré pour pouvoir être mis en action sur plusieurs périodes d'Education des choix, instaurant ainsi un principe d'infusion ; en effet, 10 à 15 minutes sont réservées à la fin de chaque séquence pour ce « jeu » : deux équipes passent, composées à chaque fois d'un arbitre et d'un joueur. De ce fait, une sorte de rituel s'installe, lequel évitera peut-être de trop lasser les élèves.

Les règles du jeu sont les suivantes : les élèves vont jouer à un jeu dans lequel, comme dans la vraie vie, ils se laisseront guider par leurs résultats. En effet parfois, malgré notre bonne volonté, nous n'arrivons pas à suivre les formations que nous souhaitons ou, au contraire, nous sommes surpris par ce que nous sommes capables de faire lorsque les formations ou les métiers nous intéressent. Les élèves commencent ce jeu en 9CO, puis le poursuivent en simulant d'être en 10CO et en 11CO. Les élèves joueront par 2, et il y aura un élève-joueur et un élève arbitre.

Le déroulement se fait comme suit :

L'arbitre mélange les cartes et les place sur les emplacements réservés.

Le **joueur** écrit ses niveaux de français et mathématiques actuels en 9CO.

Le **joueur** tire une carte « 9CO », brûle la suivante, puis tire celle d'après et ainsi de suite. A chaque carte tirée, il note ce qui est marqué sur la carte dans la fiche « cartes tirées ». À la fin des cinq cartes, c'est la fin de l'année, le joueur note ses niveaux pour l'année suivante par rapport aux résultats qu'il a obtenus durant l'année. C'est la dernière carte tirée qui fait foi. Si le joueur n'a pas reçu de carte lui indiquant un niveau pour l'année suivante, c'est à l'élève de le choisir.

L'arbitre sort du jeu les cartes « 9CO » et mélange les cartes « 10CO ».

Le **joueur** tire une carte « 10CO », brûle la suivante, puis tire celle d'après et ainsi de suite. A chaque carte tirée, il note ce qui est marqué sur la carte dans la fiche « cartes tirées ». A la fin des cinq cartes, c'est la fin de l'année, le joueur peut partir au collège s'il a les notes pour le faire. Si tel n'est pas le cas, il note ses niveaux pour l'année suivante par rapport aux résultats qu'il a obtenus durant l'année. C'est la dernière carte tirée qui fait foi. Si le joueur n'a pas reçu de carte lui indiquant un niveau pour l'année suivante, c'est à l'élève de le choisir.

L'arbitre sort du jeu les cartes « 10CO » et mélange les cartes « 11CO ».

Le **joueur** reprend le même déroulement que quand il était en 9CO ou en 10CO. Il tire un total de cinq cartes. A la fin de l'année, il doit faire un choix entre « solutions transitoires – ECCG – collège ou apprentissage ». Attention : les notes doivent pouvoir te donner l'accès à la formation à laquelle tu aspirés.

L'arbitre sort du jeu les cartes « 11CO » et mélange soit les cartes « Apprentissage », « Solutions transitoires », « ECCG » ou « collège ».

Le **joueur** suit le même déroulement que précédemment et tire cinq cartes pour « Apprentissage », « Collège » et « ECCG » ; et trois cartes pour « les solutions transitoires ».

A la fin, le **joueur** constate où il en est et répond à trois questions :

- Peux-tu exercer le métier que tu avais initialement choisi ?
- Si non, quel métier peux-tu exercer ?
- Quelle formation peux-tu commencer pour tout de même exercer la profession que tu avais initialement choisie ?

5. Moyens requis et budget

5.1 Moyens requis

Cette séquence ne demande pas de moyens particuliers, si ce n'est la salle de classe ordinaire. Peut-être pouvons-nous envisager de plastifier les petites cartes de jeu afin qu'elles ne s'abîment pas.

5.2 Budget

Cette séquence ne nécessite pas de budget particulier, si ce n'est des feuilles A4 plastifiées qui feront office de cartes pour les joueurs.

6. Difficultés et obstacles à la réalisation du projet

Phase du plan d'action	Difficultés et obstacles
1. Représentations des élèves	<ul style="list-style-type: none">• Que tous les élèves aient en tête un métier « rêvé »• Manque d'intérêt de certains élèves qui ne s'intéressent pas encore à leur avenir• Travail sur les représentations fausses de certains métiers qu'il faudra déconstruire
2. Mise en relation des représentations des élèves et la réalité du métier et lien avec la formation scolaire	<ul style="list-style-type: none">• Lister les compétences réellement requises dans la profession• Etre bloqué dans « le jeu »
3. Manque d'intérêt pour le « métier » que l'on pourrait effectivement exercer selon le parcours de jeu	<ul style="list-style-type: none">• Ne pas connaître du tout la profession à exercer : → pour y remédier, faire des recherches sur le métier en question et en trouver des côtés positifs
4. Synthèse finale	<ul style="list-style-type: none">• Manque d'intérêt des élèves

7. Apports de ce projet dans notre pratique

Ce projet nous a permis d'aborder différemment le cours d'EDC en cherchant l'interaction et l'aspect ludique tout en impliquant les élèves dans la démarche. Cela nous a permis également de réfléchir à comment varier les cours d'EDC pour les rendre plus « vivants » et concrets, tout en y insérant les concepts clés (infusion, collaboration, mobilisation).

8. Apports du module dans notre pratique

Ce cours nous a permis d'acquérir les éléments théoriques à la formation professionnelle. Nous avons en effet retenu plusieurs concepts clé de la démarche orientante. De plus, cela nous a permis de nous rendre compte qu'il était important de faire des liens dans les cours avec la future vie professionnelle des élèves, ce qui permettait également de « faire sens » et de rendre plus vivantes les compétences travaillées en classe.

Ce cours nous a également donné des pistes concrètes pour intégrer la démarche orientante dans d'autres cours que celui d'EDC.

9. Bibliographie

Etat du Valais (2009). *Loi sur le CO du 10 septembre 2009*.

Bucher, B., & Nicolet, M. (2003). *Profession enseignante-ligne directrices*. Berne, CDIP.

Hoyt, K. B. (2005). *Career Education : History and Future*. National Career Development Association. 305 North Beech Circle, Broken Arrow, OK 74012.

Conférence Intercantonale de l'Instruction Publique de la Suisse romande et du Tessin (CIIP) (2010). *Plan d'Etudes Romand. Cycle 3, version 2.0*. Neuchâtel.

Piaget, J. (1972). *La représentation du monde chez l'enfant*. Presses universitaires de France.