

Qui suis-je, où vais-je, dans quel état j'erre ?

JEU ÉDUCATIF POUR LES ÉLÈVES DE 9^{CO}

LAUREN VOUILLAMOZ ET BENOÎT BELLAGAMBA POUR LE COURS DE
DÉMARCHE ORIENTANTE (103.402) D'ISABELLE DETTWILLER ET CÉDRIC
VERGÈRES

Introduction

En préambule, nous souhaiterions contextualiser ce travail par rapport au cours que nous avons suivi lors de notre dernier semestre de formation sur les démarches orientantes. Celui-ci a pour objectifs généraux les suivants : « à court terme : sensibiliser les jeunes à différentes formations et domaines professionnels, à moyen terme : faire des liens entre l'école et le milieu du travail et à long terme : faciliter le choix d'une profession aux jeunes et contrer par la même occasion le décrochage scolaire »¹.

Afin de parvenir aux objectifs, il est nécessaire pour les enseignants de s'investir également dans le processus de recherche des élèves pour leur ouvrir un maximum de voies professionnelles en fonction de leurs rêves, désirs et intérêts.

Pour se faire, nous avons décidé d'élaborer une activité ludique qui s'inscrirait dans le cours d'éducation des choix pour les 9^e année. Nous avons choisi de procéder ainsi pour plusieurs raisons : nous allons être tous deux titulaires d'une classe de 9CO et nous aurons donc à charge le cours d'éducation des choix. De plus, pour cette catégorie d'élèves, il est important d'amener ce sujet de manière ludique afin de les intéresser au mieux au système actuel des formations qu'ils pourront suivre dans leur futur. Pour finir, ce jeu permettra aux élèves de se rendre compte qu'il est possible d'arriver au même diplôme en empruntant des chemins totalement différents.

Suite à cette introduction, nous allons décrire le projet que nous avons mis sur pied. Dans un second temps, nous donnerons ses objectifs, puis en dégagerons les concepts clé relatifs à la démarche orientante. Pour finir, nous allons analyser les points forts et les limites du projet en question et terminerons par une brève conclusion.

Description du projet

Les élèves vont suivre le cours d'éducation des choix tout au long de l'année. Le jeu s'insère, lui, à la fin du premier semestre afin de revoir les notions abordées en amont et de laisser le temps aux élèves, en cas de prise de conscience, de travailler d'avantage lors du second semestre en fonction de leur rêve professionnel. Pour décrire brièvement ce que nous pourrions aborder lors du premier semestre, voici quelques exemples : se connaître soi au travers des différents types d'intelligence, les divers systèmes de formation et la recherche d'un métier par le biais des sites officiels.

Il s'agit d'un jeu avec un plateau, des cartes « questions » et des cartes « redoublement », plus simples, relatives à chacune des formations. Le plateau représente toutes les voies possibles de formation post-cycle d'orientation. Il s'inspire du schéma déjà existant (cf. annexe 1 page 8). Quatre élèves au maximum jouent par plateau (annexe 2 page 9) et chacun d'entre eux reçoit un profil fictif d'élève de 9CO comportant son rêve professionnel, ses compétences/qualités et ses notes. Pour plus

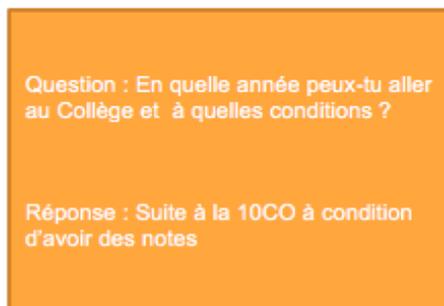
¹ Cours sur les théories de l'approche orientante, moodle 3, cours de démarches orientantes, 2020.

de clarté, les couleurs du plateau de jeu sont les mêmes que celles utilisées dans le schéma officiel de formation, de même que les cartes « questions ».

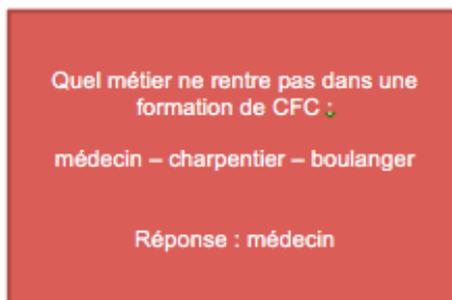
Cartes « Questions »

Recto

Verso



Cartes « Redoublement »



Pierre, 11 ans
9CO
CO de Leytron

Adore : le sport d'équipe, les jeux vidéo, bricoler
Déteste : la géographie, les langues et les chats.
Rêve : Avoir sa propre entreprise de designer jeux vidéo (game designer)

Notes
Fr : 5 N.2 Maths : 4.8 N.2 Sciences : 5.2

Arthur, 11 ans
9CO
CO de Fully

Adore : Etre à l'extérieur, créer des objets, le parapente
Déteste : Lire et discuter trop longtemps avec les gens.
Rêve : Devenir menuisier-charpentier

Notes
Pr : 4.2 N.2 Maths : 4.4 N.2 Sciences : 4.3

Exemples de profils

Les règles : chaque élève dispose d'un pion qu'il devra placer en fonction du profil d'élève reçu (voie de formation) et devra le faire avancer sur le plateau en répondant à des questions à chaque case. Les questions sont différentes en fonction de la voie choisie. Si l'élève répond correctement, il avance d'une case et laisse la main au prochain joueur ; si sa réponse est mauvaise, il laisse son pion sur place et piochera une carte « redoublement » au prochain tour. Ces dernières sont des cartes supplémentaires d'une autre couleur, plus simples, qui leur permettront d'avancer dans le jeu malgré certaines lacunes. Notons que c'est l'élève situé à la gauche du joueur qui pose la question et qui détient la réponse inscrite sur la carte. Chaque élève

dispose de trois jokers utilisables une seule fois : aide d'un camarade, recherche dans l'infoTop et accès à orientation.ch avec une tablette.

A la fin de la séance pendant laquelle le jeu aura lieu, les élèves auront une dizaine de minutes pour réaliser une réflexion personnelle sur la voie de formation qu'il désire intégrer, tout en faisant des liens avec ce qu'ils auront pu apprendre tout au long du semestre et revu au cours du jeu proposé. Nous avons pensé qu'utiliser leur propre profil lors du jeu ne leur permettrait pas, d'une part, de s'intéresser à toutes les voies de formation existantes (si, par exemple, plusieurs veulent intégrer la même voie de formation). D'autre part, cela permet d'éviter d'éventuelles comparaisons qui n'ont pas lieu d'être entre les joueurs.

Le budget de cette activité est nul ou presque. Il suffit effectivement de plastifier le matériel requis (plateaux, cartes et profils) et d'avoir suffisamment de pions pour l'ensemble des joueurs.

Objectifs du projet

Voici les différents objectifs que nous nous sommes fixés par rapport au jeu développé :

- Mobilisation des savoirs appris lors des cours d'éducation des choix.
- Réflexion personnelle sur leur propre voie professionnelle.
- Développement de toutes les voies disponibles post école obligatoire pour chaque élève et non uniquement celle qu'ils pensent devoir choisir.
- Utilisation de deux outils de recherche relatifs à l'orientation déjà abordés lors des cours précédents cette activité (orientation.ch et infoTop).
- Collaboration entre les élèves.
- Augmentation de l'intérêt des élèves grâce à l'utilisation d'un jeu.

Concepts

Interaction personnalité / environnement Holland

Bien que les théories de Holland ne soient pas récentes, elles permettent très simplement et clairement de situer les élèves dans un environnement qui pourrait leur plaire. Il permet aussi aux élèves de mieux se connaître, de ressortir ses valeurs, ses compétences, ses intérêts, etc. Il est donc nécessaire, à notre sens, de reprendre cette classification pour une entrée en matière dans la démarche orientante. Cet aspect sera surtout présent en amont de l'activité. Les élèves auront eu déjà un aperçu des différents types professionnels, les aptitudes, les traits de personnalités ainsi que les intérêts.

Nous comptons reprendre ces aspects dans le jeu par le biais des cartes. Ces cartes demanderont parfois quels sont les intérêts qui sont importants d'avoir ou qui sont susceptibles d'être retrouvés dans certaines formations. De même, les profils font état des intérêts qui induisent certains traits de caractère qui peuvent aider les élèves à se placer selon leur intérêts et notes.

Enfin, cette même notion sera reprise à la fin de notre activité où les élèves devront parler de leurs traits de caractère et autres aspects afin de se positionner à leur tour sur ce schéma de voies professionnelles (réflexion personnelle).

Sentiment d'efficacité personnelle, conséquences anticipées et but (Robert Lent)

La croyance d'un élève de ses bonnes ou mauvaises capacités et l'anticipation qu'il fait des éventuelles actions qu'il pourrait mener pour atteindre un but précis va définir son comportement. Ceci est vrai, selon Lent, pour les choix professionnels que l'on fait dans sa vie : « les gens acquièrent des intérêts durables pour une activité dans laquelle ils se sentent compétents »² et donc pour nos élèves aussi. Il est donc primordial que les élèves sachent définir leurs capacités (connaissance de soi) pour ainsi découvrir leur(s) intérêt(s) et s'orienter en fonction. Dans notre jeu, la partie finale – c'est-à-dire la réflexion personnelle post-jeu – va servir ce dessein. En effet, une fois le jeu terminé, les élèves sont censés avoir les clés nécessaires pour choisir la voie leur convenant le mieux en fonction de leur rêve/choix professionnel. Nous avons décidé de ne pas prendre les profils des élèves pendant le jeu pour éviter deux choses qui nous semblaient importantes :

- Les comparaisons entre les élèves qui pourraient porter atteinte à la motivation de certains sur un plan personnel.
- Le choix de voies similaires lors du jeu qui mettrait de côté certaines possibilités pouvant être intéressantes. Il est important selon nous que les élèves aient un aperçu global des possibilités qui s'offrent à eux afin d'optimiser leur choix.

De ce fait, le jeu sert surtout à ouvrir le champ des possibles pour les élèves afin qu'ils puissent, lors de réflexions personnelles (post-jeu et même hors contexte scolaire), prendre le meilleur choix.

La démarche orientante

Au travers de cette activité nous avons pu atteindre deux objectifs de la démarche orientante. À savoir :

- Accompagner l'élève dans le développement de son identité en vue de faciliter son cheminement scolaire et son choix de carrière.
- Permettre à l'élève de connaître par des expériences le monde du travail ainsi que son organisation, ses exigences et les diverses professions qu'on y trouve.

Ces deux objectifs sont atteints par le fait de poser des questions sur les exigences demandées par une formation, sur les intérêts, les compétences et capacités à avoir pour atteindre une formation ou une profession tout en leur donnant un schéma visuel de ce qui les attend. Mais aussi en leur demandant une réflexion sur leurs propres personnalités, intérêts et compétences et surtout leur rêve.

Nous pensons que ces deux objectifs sont en adéquation avec l'âge des élèves et leurs connaissances à ce stade de l'année scolaire. Les autres objectifs pouvant intervenir plus tard dans leur cursus.

² Cours sur les processus d'orientation, moodle 3, cours de démarches orientantes, 2020.

Principe d'infusion

Il est important de prendre conscience que les élèves sont très influencés par ce qui les entoure, ce qu'ils entendent. Ainsi, leur environnement à savoir : titulaires, parents, enseignants, direction, conseiller en orientation, etc., ont un rôle très important dans l'éducation des choix pour l'élève. C'est pourquoi, il est nécessaire de prendre cette place au sérieux et d'agir pour le bien de l'élève afin de lui ouvrir le maximum de portes et de lui faire prendre conscience de la variété et de la grande possibilité des métiers qui s'offrent à lui.

Un moyen de planter notre graine est l'infusion, autrement dit, le moyen d'intégrer dans nos cours, par divers supports ou discussions quelques références au monde du travail, une ouverture aux possibilités de carrière.

Dans notre cas, ce principe est très léger. Nous avons décidé de profiter de notre statut de titulaire pour incorporer directement l'activité dans notre heure de projet, d'éducation des choix. Toujours est-il qu'à travers un jeu ludique nous leur permettrons d'entrevoir les champs des possibles pour leur futur.

Principe de collaboration

Comme nous avons pu le voir pendant le cours de démarches orientantes, il est important de « collaborer pour mettre en place les conditions nécessaires à l'infusion »³. Nous ne prendrons en compte que l'environnement scolaire pour le petit jeu que nous avons inventé ; en effet, les élèves et leur enseignant seront les seuls à collaborer afin de participer au jeu et de le terminer (cf. jokers possibles utilisables une fois). Nous ajoutons que malgré le fait que les élèves vont jouer les uns contre les autres, les connaissances qu'ils vont devoir mobiliser pour avancer dans le jeu vont être utiles à tous pour leur orientation future, ce qui renforce le concept de collaboration.

De mobilisation

Le principe de mobilisation ici est induit par le jeu en son entier. Les élèves, au travers des profils, se rendent compte qu'il est des chemins possibles d'emprunter en ayant obtenus des résultats précis. En effet, il est impossible d'entrer au collège sans les notes nécessaires ou par le biais d'une année à l'EPP, par exemple. Ainsi, ce jeu permet aux élèves de revoir leurs priorités et de se fixer des objectifs pour le semestre et les années à venir. Il y a donc par le jeu et par l'activité suivante qui demande une réflexion sur sa personne, le moyen d'éveiller chez l'élève le désir de réussir et de s'orienter. Bien entendu, il est probable que cela n'ait pas le même effet pour tout le monde mais nous espérons bien qu'une certaine mobilisation personnelle se réalise à la fin de ce premier semestre.

Le rêve et le compromis noble

Il faut prendre le rêve comme un allié dans l'orientation des élèves. En effet, bien que certains seront irréalisables en fonction des capacités de l'élève lui-même, il reste intéressant de se préoccuper de l'origine du rêve pour éventuellement le réaliser partiellement. Le rêve reste aussi un motivateur pour l'élève, il ne faut pas l'oublier. Le

³ Cours sur les théories de l'approche orientante, moodle 3, cours de démarches orientantes, 2020.

compromis entre le rêve et le choix final de l'élève se fera de lui-même a priori, voyant les différences entre ce qu'il veut faire et peut effectivement réaliser. Il s'agit d'ailleurs d'un des buts visés par notre jeu : montrer à l'élève les choix qui s'offrent à lui en matière de formation afin qu'il puisse prendre la meilleure des décisions possibles.

Les capacités transversales

Le PER nous donne une ligne de ce qui est fondamental pour les élèves au sein des diverses branches principales et secondaires. Cependant, il est primordial d'amener l'élève à mieux se connaître, à développer d'autres compétences tout autant utiles pour leur futur, pour leur entrée dans le monde du travail ou/et monde des études supérieures. Ainsi, le PER incorpore dans ses lignes directrices les capacités transversales qui regroupent des capacités centrées sur des valeurs personnelles et/ou collectives. Nous avons au sein de notre projet retenu trois capacités transversales, à savoir :

- La collaboration (notion développée en amont)
- La démarche réflexive
- Les stratégies d'apprentissage

Les stratégies d'apprentissage se manifestent par le biais d'une réflexion faite de l'élève sur sa propre situation, l'élève se positionne par rapport à ses intérêts, à ses notes sur ce champ des possibilités. Il peut donc se donner de nouveaux objectifs pour la suite et, comme l'indique le PER, les moyens d'y arriver. De plus, bien qu'il ait encore le temps à ce stade de sa formation, il peut néanmoins faire des choix et opter pour une solution parmi plusieurs possibilités, anticiper les marches à suivre. C'est le moyen aussi de s'auto-évaluer, savoir quelles sont ses compétences et capacités et enfin, toujours en restant dans des stratégies d'apprentissage, l'élève peut faire des hypothèses quant au choix qu'il a pris sur la faisabilité de celui-ci ou non.

Concernant la démarche réflexive celle-ci également se dégage de l'activité proposée aux élèves. Effectivement, ces derniers doivent comprendre les enjeux du jeu : comprendre les possibilités qu'ils ont et faire un lien avec leur propre situation. Les élèves peuvent se positionner et/ou explorer diverses options. Ils peuvent comparer les différents chemins et renoncer à des idées préconçues, remarquant qu'il existe plusieurs voies amenant à un même objectif. En somme, il s'agit d'une remise en question sur sa personne, ses choix, ses possibilités au travers de cette activité ludique. Tout cela dépend, bien entendu, du sérieux avec lequel cette activité est abordée.

Analyse et anticipation des limites du projet

Limites du jeu lui-même

Le premier point que nous pouvons soulever est les prérequis théoriques nécessaires pour participer au jeu. En effet, la réalisation de l'activité demande une mobilisation importante de la théorie apprise auparavant. Il est possible, de ce fait, de perdre l'intérêt de certains élèves. Nous avons tenté de répondre à cette faiblesse par la possibilité d'utiliser des jokers et donc de se référer directement aux supports du cours.

Nous ajoutons que l'intérêt des élèves pourrait aussi être amoindri par la distance temporelle de leur prochaine formation : pour eux, un ou deux ans signifient un temps considérable. Nous espérons que l'aspect ludique du jeu palliera à cette éventualité.

Les profils des élèves fictifs peuvent également porter atteinte à la motivation des élèves sachant qu'il ne s'agit pas de leur rêve/choix de formation. Cependant, pour les élèves qui n'ont aucune idée en tête, ce qui est très répandu en 9CO, cela peut être une chance de découvrir des filières qui pourraient leur plaire. De plus, nous avons développé ce système pour pallier à divers problèmes potentiels déjà développés dans ce travail (cf. page 3 dans le point sur la théorie de Robert Lent).

Limites des concepts en lien avec le jeu

Concernant le principe d'infusion : bien que le choix ait été réfléchi, il n'est que peu présent. En effet, la méthode est frontale du fait de son contexte, c'est-à-dire le cours d'éducation des choix. Cependant, les objectifs du projet s'insèrent naturellement dans ceux du cours d'éducation des choix. De plus, le contenu théorique des formations suisses nous paraît trop complexe s'il est abordé d'une manière trop détournée au sein d'un autre cours.

Nous reconnaissons également que nous n'avons pas effectué de lien direct avec le monde du travail. Nous avons tout de même réfléchi à certaines questions que l'on pourrait poser au travers des cartes du jeu pour amener ce sujet. Néanmoins, les stages et les passeports infos prévues en 10 et 11CO permettront aux élèves d'avoir un contact direct avec les employeurs et de se faire une idée des métiers plus concrètement.

Dernier point : il n'y a pas de collaboration avec les autres acteurs du processus d'orientation (parents, employeurs, conseillers, ...etc.), ce qui est sans doute un gros manque dans notre projet. Cependant, cela rend notre projet réalisable de par son indépendance et son minuscule budget.

Conclusion

Plusieurs éléments sont à relever quant aux savoirs et savoir-faire que nous avons eu l'occasion d'acquérir lors de ce travail et la participation à ce module de formation.

Tout d'abord, la théorie. Il est nécessaire, avant de pouvoir appliquer telle ou telle méthode, de s'appuyer sur une théorie scientifique qui émane de spécialistes et qui a fait ses preuves. Nous avons effectivement découvert de nouvelles approches et manières de voir les choses pour aider nos élèves à s'orienter dans des formations qui les mèneront vers le métier de leur rêve/choix. De plus, la connaissance des diverses possibilités s'ouvrant à nos élèves et les ressources à notre disposition sont indispensables afin de leur proposer des activités et un apprentissage adapté et précis. Outre la manière de voir les choses, nous avons aussi appris sur la manière de faire les choses : essayer de motiver les élèves par le biais d'activités si possible ludiques, variées, en essayant de se focaliser sur ce dont ils ont réellement besoin en fonction de leur envie/rêve.

Nous pouvons ajouter que ce module nous a fait changer de perspective par rapport au rêve de chaque élève parfois un peu trop fantaisiste au vu de leur profil. Il est capital de ne pas briser leur rêve professionnel, aussi inatteignable soit-il. Il est nécessaire de comprendre son origine et d'en faire un allié pour aider et motiver les élèves à s'orienter. Il est toujours possible d'atteindre un rêve, même partiellement.

Comme nous l'avons déjà mentionné dans notre travail, l'activité que nous avons proposée s'inscrit dans le cours d'éducation des choix. Le module de démarche orientante nous a aussi rappelé que nous pouvons aider les élèves dans leur processus d'orientation lors des cours « scolaires », peu importe la branche (principe d'infusion). Il s'agit d'une chose que nous ne faisons pas ou quasiment pas, mais cela peut être utile aux élèves, le but de l'école étant finalement de les préparer à leur futur professionnel, ce futur étant bien entendu dépendant de leur choix. Il est donc de notre devoir d'enseignant, titulaire ou non, de tout faire pour que nos élèves prennent la meilleure décision possible.

Pour finir, nous pensons que ce travail fait ressortir de nombreux éléments que nous avons appris, autant théoriques que pratiques, et qu'il serait adapté à des élèves qui recherchent leur voie, afin de les motiver dans leur réflexion sur leur orientation professionnelle et de leur rappeler les possibilités qui s'offrent à eux pour leur futur.

Bibliographie

Cours de démarches orientantes de l'année 2020, semestre 6 de la formation HEPVS.

Sitographie

Site officiel du canton du Valais (www.vs.ch)

Site d'orientation, de formation et de profession suisse : Orientation.ch

Site du PER (plandetude.ch)

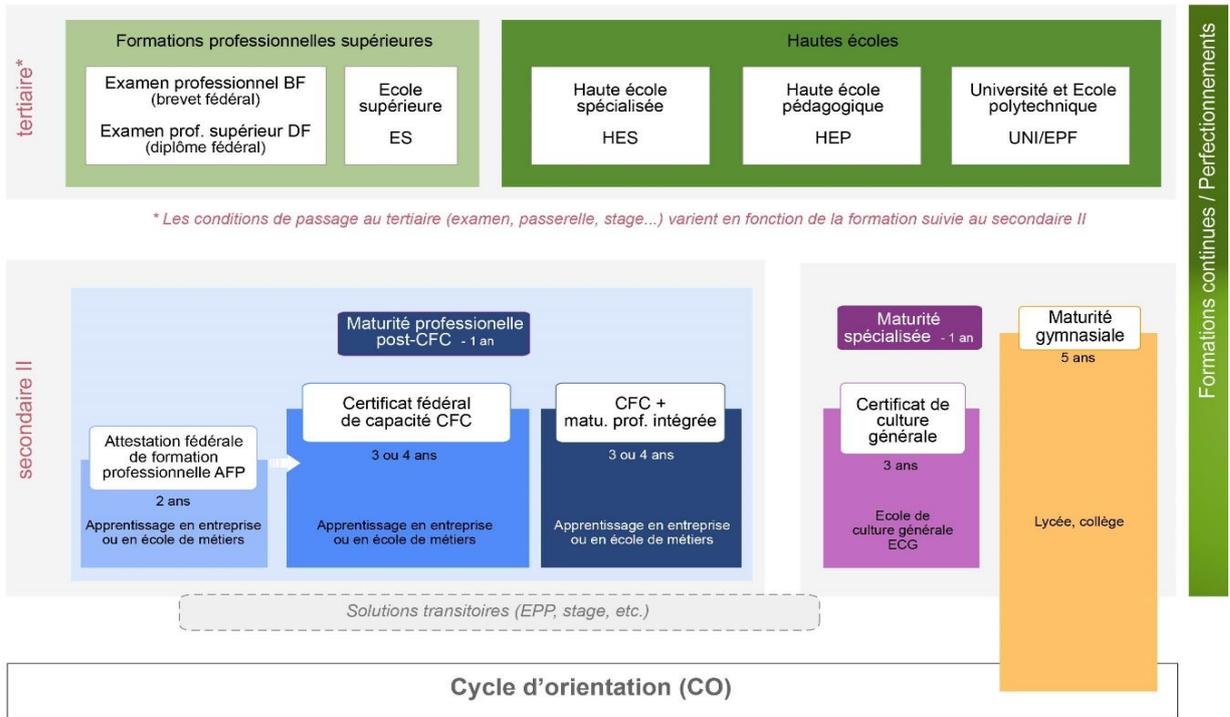
Bibliographie

BANDURA A., *Auto-efficacité – le sentiment d'efficacité personnelle*, trad. fr. de J. Lecomte, De Boeck, Bruxelles, 2002.

Annexes

Annexe 1

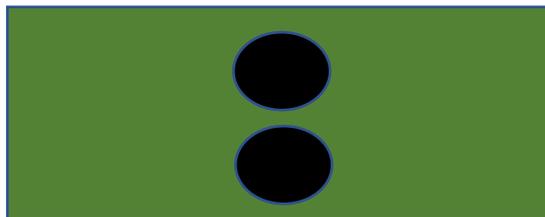
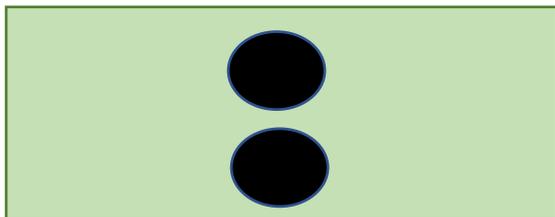
PANORAMA DE LA FORMATION en Suisse



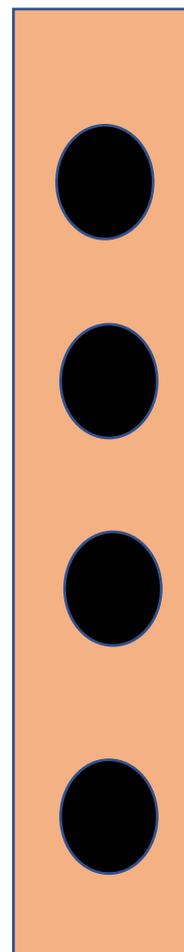
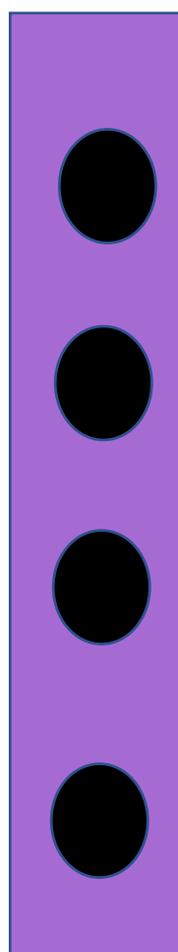
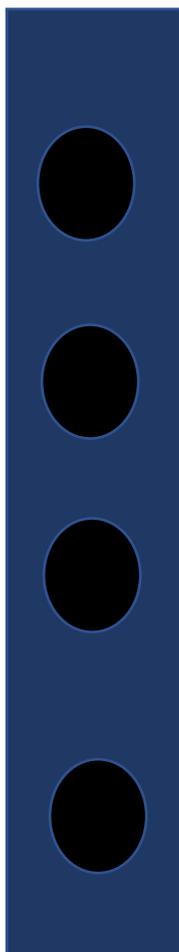
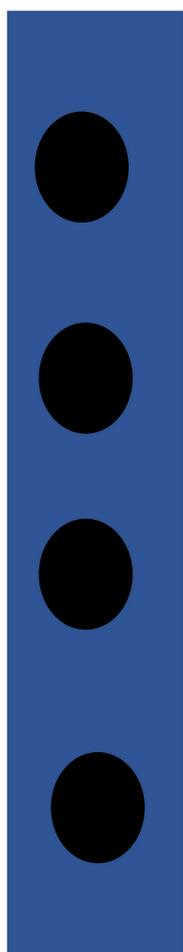
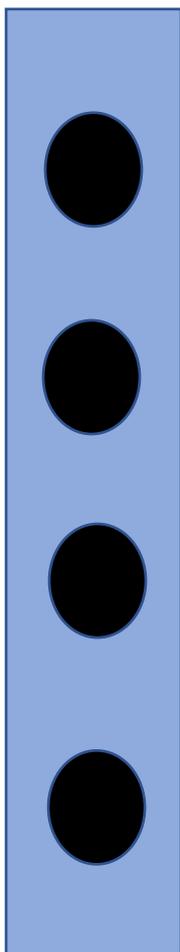
Source : Office d'orientation scolaire et professionnelle du Valais romand - www.vs.ch/orientation - janvier 2019

Source : site officiel du canton du Valais (<https://www.vs.ch/web/osp/formations>)

Annexe 2 : plateau de jeu



Si besoin de passerelle : ajoute une question pour passer au niveau supérieur



Question passerelle :

A quoi sert une formation passerelle ?

Réponse : à atteindre une formation inatteignable sans elle.

Y-a-t 'il plusieurs types de formation passerelle ou une seule ?

Réponse : oui, comme par exemple la passerelle « Dubs » ou encore la passerelle HES.

Questions redoublement :

Si tu n'as pas les notes après le cycle pour faire ta formation, quel choix s'offre à toi ?

Réponse : Tu peux réaliser une année d'EPP pour avoir les notes requises pour ta formation.

Si tu veux être enseignant au CO, quelle école devrais-tu faire ? ECG + passerelle Dubs + université + HEP / CFC + HES + HEP / ECG + HES + HEP ?

Réponse : ECG + passerelle Dubs + université + HEP

Tu ne sais pas ce que tu veux faire en arrivant au terme du CO, à qui peux-tu t'adresser ?

Réponse : à un/une conseiller/ère en orientation.

Quel pourcentage d'élèves choisit de faire un CFC ? environ 1 sur 2 / environ 2 sur 3 / environ 3 sur 4 ?

Réponse : environ 2 sur 3

Plusieurs années après avoir commencé à travailler, peux-tu suivre une formation ?

Réponse : Oui, il n'y a pas d'âge pour suivre une formation.

Quel métier ne rentre pas dans une formation de CFC ? Médecin / charpentier / boulanger

Réponse : Médecin

Questions formations (cf. couleurs)

Quelles sont les notes minimales à avoir pour intégrer cette formation ?

Réponse : pas de note minimale.

Quel type de formation est-ce ? Générale / spécifique / entre les deux ?

Réponse : spécifique

Que signifie AFP ?

Réponse : attestation fédérale de formation professionnelle

Combien d'années dure la formation au minimum pour atteindre le but de Jessica ?

Réponse : 2 ans

Quelle formation tertiaire doit choisir Jessica pour atteindre son but ?

Réponse : elle n'a pas besoin de formation tertiaire pour travailler en tant que assistant du commerce de détail

Après ta formation AFP, que peux-tu faire si tu as de bons résultats ?

Réponse : entrer en deuxième année de la formation CFC correspondante

Quelles sont les notes minimales à avoir pour intégrer cette formation ?

Réponse : au minimum avoir 3 niveaux 2 en dessus de 5 et 1 niveau 2 en dessus de 4.5

Quel type de formation est-ce ? Générale / spécifique / entre les deux ?

Réponse : spécifique

Que signifie CFC ?

Réponse : certificat fédéral de capacité

Combien d'années dure la formation au minimum pour atteindre le but d'Arthur ?

Réponse : 3 ou 4 ans

Quels cours optionnels te propose cette formation ? Donne deux exemples

Réponse : histoire, institution politique, technique et environnement ou économie et droit

Quelle formation tertiaire doit choisir Arthur pour atteindre son but ?

Réponse : il n'a pas besoin de formation tertiaire pour atteindre son but

Quelles sont les notes minimales à avoir pour intégrer cette formation ?

Réponse : au minimum avoir 3 niveaux 2 en dessus de 5 et 1 niveau 2 en dessus de 4.5

Quel type de formation est-ce ? Générale / spécifique / entre les deux ?

Réponse : spécifique

Combien d'années dure la formation au minimum pour atteindre le but de Pierre ?

Réponse : 3 ou 4 ans

Quels cours optionnels te propose cette formation ?

Réponse : histoire, institution politique, technique et environnement ou économie et droit

Quelle formation tertiaire doit choisir Pierre pour atteindre son but ?

Réponse : la HES dans le domaine de l'informatique et multimédia

Combien d'années dure cette formation tertiaire ? 1 an / 2 ans / 3 ans

Réponse : elle dure 3 ans

Quelles sont les notes minimales à avoir pour intégrer cette formation ?

Réponse : au minimum avoir 3 niveaux 2 en dessus de 5 et 1 niveau 2 en dessus de 4.5

Quel type de formation est-ce ? Générale / spécifique / entre les deux ?

Réponse : entre les deux

Combien d'années dure la formation au minimum pour atteindre le but de Quentin ?

Réponse : 4 ans

Quels cours optionnels te propose cette formation ?

Réponse : santé et pédagogie, social et pédagogie ou encore social et art

Quentin se rend compte qu'il veut, au terme de sa formation à l'ECG, devenir médecin, que doit-il faire avant de rentrer à l'université ?

Réponse : formation passerelle « Dubs » (tire une carte passerelle)

Quelle autre formation secondaire aurait pu suivre Quentin avec ses notes pour atteindre son but professionnel ?

Réponse : la maturité gymnasiale (collège)

Quelles sont les notes minimales à avoir pour intégrer cette formation ?

Réponse : 4 niveaux 1 dont 3 en dessus de 4.5 et 1 niveau 1 en dessus de 4 et moyenne générale en dessus de 4.5

Quel type de formation est-ce ? Générale / spécifique / entre les deux ?

Réponse : générale

Combien d'années dure la formation au minimum pour atteindre le but d'Aline ?

Réponse : 5 ans

Quels cours optionnels te propose cette formation ?

Réponse : bio-chimie, économie-droit, art visuel-musique, espagnol, latin, grec, physique-application des maths

Quelle formation tertiaire doit choisir Aline pour atteindre son but ?

Réponse : université en histoire

Pour atteindre l'université, Aline aurait-elle eu d'autres choix de formation secondaire ?

Réponse : oui, elle aurait pu faire l'ECG, puis la passerelle « Dubs ».

Les profils d'élèves fictifs



Pierre, 11 ans
9CO
CO de Leytron

Adore : le sport d'équipe, les jeux vidéo, bricoler
Déteste : la géographie, les langues et les chats.
Rêve : Avoir sa propre entreprise de designer jeux vidéo (game designer)

Notes
Fr : 5 N.2 Maths : 4.8 N.2 Sciences : 5.2



Jessica, 11 ans
9CO
CO de Conthey

Adore : Faire du shopping, regarder des séries
Déteste : Être dans une classe et les examens.
Rêve : Travailler dans un magasin de vêtements.

Notes
Fr : 3.8 N.2 Maths : 4 N.2 Sciences : 4.1



Arthur, 11 ans
9CO
CO de Fully

Adore : Etre à l'extérieur, créer des objets, le parapente
Déteste : Lire et discuter trop longtemps avec les gens.
Rêve : Devenir menuisier-charpentier

Notes
Fr : 4.2 N.2 Maths : 4.4 N.2 Sciences : 4.3



Quentin, 11 ans
9CO
CO de Savièse

Adore : Aller voir ses petits cousins, jardiner avec son grand-père
Déteste : être seul, les films romantiques et les maths
Rêve : Devenir infirmier

Notes
Fr : 4.9 N.1 Maths : 4.6 N.1 Sciences : 5



Aline, 12 ans
9CO
CO de Monthey

Adore : lire, dessiner et ses amies
Déteste : le sport, cuisiner et ranger sa chambre.

Rêve : Devenir archéologue

Notes
Fr : 5.3 N.1 Maths : 5 N.1 Sciences : 5.5