

# ORIENTATION : 24H CHRONO

Florian COOL, professeur documentaliste  
Vanessa DUBAIL, psychologue de l'EN  
Collège Jean Zay, VERNEUIL-SUR-SEINE (78)  
GEP DOCUMENTATION - VERSAILLES

## OBJECTIFS

Connaître les personnes, les lieux et les ressources qui peuvent aider dans la construction du parcours d'orientation

Connaître les différences et les complémentarités entre ces différentes personnes, lieux et ressources

## NIVEAU / DURÉE / CADRE

Élèves de 5ème  
1 séance d'une heure  
Heure de vie de classe, en classe entière

## OUTILS

Tablettes numériques connectées à Internet  
(une par binôme)  
Ordinateur avec vidéo projecteur

## ÉVALUATION

Pas d'évaluation prévue

## DÉROULEMENT DE LA SEANCE :

Cette séance est considérée comme une toute première approche du Parcours Avenir en classe de 5ème.

L'objectif principal est de permettre aux élèves de découvrir les différences et les complémentarités entre les personnes, les lieux et les ressources qui vont les aider, tout au long de leur scolarité, à construire leur parcours d'orientation.

### Introduction de la séance (5')

En début de séance, la ou le professeur-e documentaliste et la ou le psychologue de l'Éducation nationale introduisent rapidement la séance en présentant le Parcours Avenir, en explicitant le terme d'orientation et en présentant les consignes. La fiche d'activité est distribuée en même temps que les tablettes.

### Réalisation du jeu sérieux (30')

Les enseignant-e-s diffusent sur l'ensemble des tablettes le lien vers le jeu sérieux *Orientation : 24h chrono* via une application de supervision (comme *En classe*) ou grâce à un QR code.

Durant la réalisation du jeu sérieux, les enseignant-e-s circulent parmi les binômes et les étayent en fonction de leurs besoins. Il faut également s'assurer que chaque élève prenne bien en note les messages clés.



Si certain-e-s élèves ont terminé avant les autres, le quiz de l'Onisep "Quel métier pour moi" est accessible à la fin du jeu.

### Reprise et bilan (10')

Quel que soit le niveau d'avancement des élèves, il est nécessaire de les faire arrêter 10 minutes avant la fin du cours pour revenir avec eux sur les différentes personnes et ressources rencontrées dans le jeu. On en profite pour contextualiser les personnes et les ressources : qui est la ou le professeur-e principal-e de la classe, la ou le professeur-e documentaliste, la ou le psychologue de l'éducation nationale, à quel emplacement se trouve le kiosque Onisep, où se trouve le CIO le plus proche, etc.

### Poursuite du travail après la séance

Pour permettre aux élèves n'ayant pas terminé de le faire, le lien vers le jeu est diffusé sur le logiciel de vie scolaire, en incluant les explications et le mot de passe permettant d'accéder rapidement au chapitre voulu.

## COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

Référentiel de compétences à s'orienter au lycée (transposable pour le collège) :

- Connaître, discerner et consulter les personnes, les lieux et les ressources qui peuvent aider dans son orientation (D1.2)
- Apprendre à se connaître (D2.1)

Cadre de référence des compétences numériques (CRCN) :

- Mener une recherche d'information