

UN EXEMPLE DE PROJET PROFESSIONNEL EN 3^{ÈME} MDP 6

LP GASTON LESNARD - LAVAL

LE JEU DES MÉTIERS

Description :

- Elaboration d'un **support type jeu de l'oie** par chaque élève ;
- Réalisation de **fiches métiers**, en binôme, sous forme ludique dans toutes les disciplines (devinettes, charades, mots croisés, mots mêlés, QCM...) ;
- Préparation d'une **fiche réponses**, en binôme, correspondant à chaque fiche métier ;
- Organisation d'une rencontre entre les deux classes suivie d'une remise de prix.

Organisation :

↳ **Elaboration du support jeu de l'oie** : Il est réalisé par chaque élève en arts plastiques. Le choix du support définitif donne lieu à un concours primé.

↳ **Conception des fiches métiers questions et réponses dans chaque discipline** : Les élèves travaillent en binôme sur un thème par fiche. Chaque fiche doit contenir au maximum trois activités afin que les élèves puissent avancer assez rapidement dans le jeu sans se démotiver.

Le nombre de fiches par discipline varie en fonction du quota horaire de la matière. Au total, chaque classe a élaboré entre 30 et 35 fiches : mathématiques, sciences, anglais, français, enseignement professionnel, histoire - géographie.

↳ **Déroulement du jeu** : Au troisième trimestre, les deux classes se répartissent par équipe de 4 élèves pour s'affronter. La durée de la rencontre étant limitée à 1 h 00 – 1 h 30, la conception des fiches doit prendre en compte un temps de réponse d'environ 5 minutes par fiche.

Les deux équipes pédagogiques sont mobilisées une demi-journée pour encadrer, aider et veiller au bon fonctionnement de la rencontre.

Planning :

Période	Rencontres pédagogiques	Activités élèves
Juin	Choix du projet par les futures équipes pédagogiques	
Septembre	Confirmation et présentation du projet Mise en place d'un planning	Présentation du jeu
Octobre		Conception du support et des fiches
Novembre	Réunion bilan sur l'élaboration des fiches	Conception du support et des fiches
Février	Réunion de préparation de la rencontre	Conception du support et des fiches
Avril		Rencontre

Compétences développées chez les élèves :

- Collecter des informations ;
- Se documenter ;
- Mettre en œuvre des compétences informatiques dans le cadre de la validation du B2I ;
- S'insérer dans une activité et développer des collaborations ;
- Faire preuve de curiosité, d'initiative et de réactivité.

Evaluation pour les élèves :

<p>↪ Points négatifs</p>	<p>La réalisation des fiches ne doit pas s'effectuer dans toutes les matières au même moment. (lassitude des élèves).</p> <p>La participation et la motivation restent irrégulières en fonction de l'élève.</p>
<p>↪ Points positifs</p>	<p>Cette activité ludique aide l'élève à construire son projet professionnel.</p> <p>L'élève se sent valorisé dans la conception des questions car il est acteur.</p> <p>Il met en oeuvre des compétences transversales qui lui permettent de vérifier l'intérêt de l'enseignement général dans le milieu professionnel</p> <p>Le jeu est un support intéressant pour la validation des items du B2I</p>

Equipe pédagogique :

- Marc Audusseau ;
- Barbara Bergés ;
- Corinne Cauty