

Comment utiliser le jeu Cursus Lab en classe dans le cadre du Parcours Avenir ?



Présentation

Cursus Lab, Jeu m'orienté !

L'Onisep propose un nouveau jeu éducatif, "Cursus Lab", pour accompagner la découverte des formations, des métiers, du monde économique et professionnel. Ce support pédagogique peut être utilisé en classe (collège, lycée) ou en famille.

Créé et prototypé par des enseignants et des élèves de 3^e découverte professionnelle du collège Romain Blache de Saint-Cyr-sur-Mer (Var), "Cursus Lab" a été développé par l'Onisep.

Ce jeu connecté se présente sous la forme d'un plateau et de cartes interactives. Son objectif consiste à rejoindre la vie active après avoir répondu aux questions et relevé les défis placés sur le parcours du plateau de jeu, parsemé de devinettes, mimes, dessins, rébus et charades. Les cartes du jeu comportent des QR codes qui permettent d'accéder à des informations complémentaires via des vidéos Onisep sur les métiers et les formations. Il comprend également une interface dynamique avec certaines informations traitées en réalité augmentée 3D.

Côté élève

- Les séances sur l'orientation deviennent une activité agréable.
- Il s'informe dans un contexte détendu.
- Il partage ses points de vue et connaissances concernant les formations, les métiers et le monde de l'entreprise.
- Il se met en scène, collabore et relève des défis dans le cadre d'un parcours.
- Il prend confiance en lui ...
- Il utilise des technologies de communication qui lui sont familières.



Côté enseignant

Phase 1 : Séance de jeu et d'état des lieux sur les connaissances des métiers

- Il propose une activité obtenant l'adhésion et la motivation de l'ensemble des élèves.
- Il laisse les élèves jouer, échanger et se divertir autour de la thématique de l'orientation.
- Il observe les gestes (mimes), les représentations graphiques (dessin à main levée) autour des métiers et découvre les différences de perception entre les filles et les garçons. La position et le comportement de chacun dans le groupe a aussi son importance.
- Il fait un inventaire des connaissances (questionnement), des croyances, des stéréotypes et des préjugés.
- Il chuchote à l'oreille et donne des informations à l'élève qui ne connaît pas le métier qu'il doit dessiner ou mimer.
- Il écoute et relève les termes employés par les élèves pour décrire un métier, une formation.

Phase 2 : Séance de recadrage et de formation après le jeu.

- Il commence ses séquences autour de l'orientation en s'appuyant sur la plateforme FOLIOS®
- Il gère la connexion du jeu avec les ressources de l'Onisep (code QR et réalité augmentée)
- Il utilise des outils numériques (PC / tablettes / Smartphones)