



Trousse pédagogique

La réflexion derrière les fiches

Sonia Côté, c.o.
scote@cssbf.gouv.qc.ca

Amélie Racine, c.o.
aracine@racineorientation.com



1

Notre processus



S'informer
 Sur le Québec vert
 et les
 Enjeux en santé



Cibler
 les motivations
 des générations
 Z et Alpha



Créer
 et bâtir les
 activités



Approfondir
 les liens entre
 les métiers VS
 Québec vert et
 en santé



Valider
 nos idées
 auprès des
 professionnels

2

Notre ligne de fond

- Aller du sens à l'action pour créer une différence tangible
- Se découvrir à travers la FP
- Démystifier l'idée que «la FP, c'est pour les manuels»
- Montrer la complexité des métiers et leur contribution à un Québec vert et en santé



3

Le petit plus!

- Approche **expérientielle**
- Sujet **d'actualité** qui préoccupe les élèves
- Rejoint la génération **Z et alpha**
- Façon **ludique** de parler d'un secteur mal compris

Une réflexion orientante **structurée!**

- Durée
- Région
- Matériel
- Format

Adaptable

4

Trousse pédagogique

2e cycle du secondaire + FGA

- Ton monde, ton impact
- Ronde des défis

Des solutions plein la tête!
Des métiers qui font bouger!
Le pouvoir d'aider!



Quiz Parent-Ado

Favoriser un échange entre l'élève et un parent (ou un adulte de son entourage) au sujet de la FP

À faire à la Maison



COSP

- Explore ta vision

Fiche synthèse
Cahier de l'enseignant
Cahier de l'élève



3e cycle du primaire

- Ronde des défis

Mission médicament!
En action!
Des gestes qui réconfortent!



5

LA RONDE DES DÉFIS

LE POUVOIR D'AIDER


Objectif pédagogique
Amener l'élève à se questionner sur ses aptitudes dans le choix d'un futur métier.

À qui cela s'adresse-t-il?
Aux élèves de 4^e, 5^e secondaire et de la formation générale aux adultes (FGA).

Infusion
Toutes les matières.

Matériel requis
Fiches d'activités 1 à 3 « La ronde des défis » (activités en annexe à imprimer).

Place de l'activité dans la séquence
Cette activité peut se dérouler avant ou après le jeu interactif *Trouve ton monde*.



ANNEXE - ACTIVITÉ 3

LE POUVOIR D'AIDER

Technicienne, technicien en télécommunication

Contexte :
Mikaël travaille comme technicien en télécommunication. Il se rend chez M^{me} Gagnon, une dame âgée vivant seule, qui rencontre des problèmes avec son téléphone fixe et avec son système d'alerte médicale. Elle est très inquiète, car elle dépend de ce système pour appeler de l'aide en cas de chute ou de malaise.

Situation :
M^{me} Gagnon ne comprend pas la technologie et a peur que le système ne fonctionne plus. Très stressée, elle parle vite, répète ses inquiétudes et semble sur le point de pleurer. Mikaël doit non seulement réparer l'équipement, mais aussi la rassurer.

Questions pour l'élève :

- Si tu étais Mikaël, que ferais-tu pour rassurer M^{me} Gagnon?
- Que pourrais-tu faire pour qu'elle se sente en sécurité?
- Te sentirais-tu à l'aise dans ce genre de situation où il faut aider quelqu'un tout en faisant un travail technique?

TROUVE TON MONDE.COM

Avec le partenariat éducatif de Québec

3

FICHE 4. LA RONDE DES DÉFIS

6

ANNEXE - ACTIVITÉ 3

LE POUVOIR D'AIDER

Spontanément, comment as-tu trouvé cette activité ?

☹️
😐
🙂
😊

C'était difficile

C'était facile

Spontanément, as-tu aimé t'imaginer pouvoir aider ces personnes ?

☹️
😐
🙂
😊

Je n'ai pas aimé

J'ai aimé

Si tu as répondu 😊😊
 Tes aptitudes se trouvent peut-être dans les relations avec les gens. Y as-tu déjà pensé ?

Dans le jeu *Trouve ton monde*, tu as sûrement remarqué que les métiers comme : technicienne, technicien en télécommunication, infirmière, infirmier auxiliaire et électricienne, électricien exigent de l'entregent et des aptitudes relationnelles.

Si tu as répondu 😐😐
 Peut-être que tes aptitudes sont plutôt orientées vers l'action, la communication ou la résolution de problème. Y as-tu déjà pensé ?

Dans le jeu *Trouve ton monde*, tu as sûrement remarqué des métiers comme : technicienne, technicien en télécommunication et assistante, assistant dentaires qui exigent ces aptitudes.

Donne ton avis sur le jeu et sur la formation professionnelle!
 Numérise ce code pour répondre à quelques questions et pour partager ton expérience.

4
FICHE 4. LA RONDE DES DÉFIS

7

TON MONDE, TON IMPACT

ANNEXE 1

Visualisation

Objectifs pédagogiques
 Comprendre les impacts des changements climatiques et réfléchir à des gestes concrets pour un avenir durable.

À qui cela s'adresse-t-il ?
 Aux élèves de 4^e, 5^e secondaire et de la formation générale aux adultes (FGA).

Infusion
 Toutes les matières, mais on remarque des similitudes avec les contenus de : *Monde contemporain, Science et technologie, Projet personnel d'orientation (PPO)*.

Matériel requis
 Socrative
 Annexe 1: visualisation
 Annexe 2: imprimer une copie par élève si l'activité se réalise en version papier-crayon.

Place de l'activité dans la séquence
 Cette activité peut se dérouler avant le jeu interactif *Trouve ton monde*.

Durée : 15 minutes

Déroulement de l'activité et conseils pour le corps enseignant

1. Visualisation
 Inviter les élèves à avoir une posture d'écoute :
 « Dans les prochaines minutes, nous allons vivre une visualisation. Je t'invite à fermer les yeux et à les garder fermés tout au long de la lecture. Je te propose maintenant de prendre trois respirations. »
 Débuter la lecture (voir annexe 1).

2. Compétition Socrative
 Utiliser l'application Socrative, gratuite et disponible en français, pour faire vivre une petite compétition aux élèves. Au besoin, se créer un compte enseignant et utiliser le questionnaire déjà tout prêt pour la classe!

Marche à suivre

- Cliquer sur ce lien vers le questionnaire : *Socrative*.
- Lancer la « Course de l'espace ».
- Choisir le questionnaire « Ton monde, ton impact ».
- Choisir le nombre d'équipes à former, puis choisir l'option « Attribuer automatiquement les équipes ».
- Cliquer sur « Commencer ».
- Projeter le questionnaire sur un écran.

Alternative
 Utiliser l'annexe 2 pour une version papier-crayon de l'activité.

TROUVE TON MONDE.COM

Avec le partenariat de la Fédération québécoise des enseignants de l'école secondaire

2

FICHE 1. TON MONDE, TON IMPACT

8