

GUIDE DE L'ANIMATEUR JEU IGO 21



TABLE DES MATIÈRES
Guide de l'animateur
IGO 21

1	Présentation du jeu	2
2	Matériel requis	3
2.1	Outils numériques	3
2.2	Autres	3
3	Déroulement	4
3.1	Introduction – le système scolaire	4
3.2	Jeu : Objectifs, règles et déroulement.....	4
3.3	Conclusion	4
3.4	Évaluation	5
4	Créer un compte d'utilisateur	5
5	Fonctionnement du jeu	6
5.1	Démarrer un jeu	6
5.3	Aller à une question précise	7
5.4	Redémarrer complètement.....	7
5.5	Redémarrer sans perdre le pointage des équipes.....	8
5.6	Afficher le tableau de pointage	8
6	Soutien technique	8
7	Annexe 1 : Liste des questions et réponses.....	9
8	Annexe 2 : Cartons des avatars à imprimer.....	28
9	Annexe 3 : Questionnaire d'appréciation.....	35

1 Présentation du jeu

L'IGO21 veut dire « Intervention de **G**roupe en **O**rientation » et **21** parce que le jeu présente des exemples de métiers reliés aux 21 secteurs de la formation professionnelle.

L'IGO 21 est un jeu interactif développé sur une application WEB, créé par la commission scolaire de la Capitale pour valoriser la formation professionnelle (FP) auprès des jeunes de moins de 20 ans. Pour voir des exemples de questions, vous pouvez consulter la liste des questions et réponses du jeu à l'[Annexe 1](#).

Pour jouer à l'IGO 21, un **animateur** est nécessaire pour guider les participants et s'assurer du bon déroulement du jeu. Idéalement, la personne qui anime le jeu devrait être un conseiller d'orientation. En effet, pour que le jeu rencontre ses objectifs, soit informer sur les options en FP, positionner cette dernière en contexte de choix (au même titre que l'option collégiale ou universitaire), amener les élèves à amorcer une exploration personnalisée de la FP ainsi que susciter l'intérêt, la motivation et la réflexion. Le jeu devrait donc être utilisé dans un contexte orientant.

Le jeu prend la forme d'un jeu-questionnaire de **25 questions**, dont 5 questions bilans, où les équipes participantes doivent répondre aux questions, au meilleur de leur connaissance, dans un délai alloué. Chaque question rapporte un maximum de 5 points, sauf les questions bilans qui rapportent 10 points. Le but du jeu est d'accumuler le plus de points durant la partie.

De **2 à 6 équipes** peuvent participer. Nous suggérons de former des **équipes de 3 à 5 joueurs**. Un avatar sera attribué à chaque équipe (princesse, vampire, diable, génie, ogre ou rocker).

2 Matériel requis

2.1 Outils numériques

Pour présenter le jeu de l'IGO 21, l'animateur aura besoin des outils suivants :

- **1 ordinateur portable** pour projeter le tableau de pointage et les questions au tableau
- **1 écran et 1 projecteur**
- **1 autre ordinateur portable ou une tablette électronique** pour contrôler les questions du jeu
- **De 2 à 6 tablettes électroniques ou ordinateurs portables** pour les équipes (1 appareil par équipe)
- Il est aussi important d'avoir accès au **WiFi** et de vous assurer d'avoir une bonne connexion Internet. Une connexion trop faible pourrait nuire à l'affichage des questions et à la mise à jour des pointages des équipes.

2.2 Autres

Options facultatives pour agrémenter le jeu :

1. Cartons d'avatars

Il est suggéré d'identifier chaque équipe en utilisant un carton présentant l'avatar de celle-ci ([Annexe 2](#)).

2. Prix

Les membres de l'équipe gagnante peuvent recevoir un objet promotionnel représentant un programme de la formation professionnelle (ex. : un objet usiné par des élèves inscrits au programme de techniques d'usinage). Cette action vise à susciter une discussion familiale lorsque le jeune rapporte l'objet gagné à la maison.

3. Questionnaire d'appréciation

À la fin du jeu, l'animateur peut faire remplir un questionnaire d'appréciation aux élèves pour mesurer leurs apprentissages ([Annexe 3](#)). Le recto de ce questionnaire pourra servir à garder des traces des préférences des élèves. Ainsi, elles peuvent être gardées au dossier de l'élève par le conseiller d'orientation et être utiles lors de rencontre individuelle afin de susciter la discussion et la réflexion.

3 Déroulement

Une période de 75 minutes est idéale pour présenter le jeu. Voici une répartition du temps proposée :

- Introduction – le système scolaire (10 min.)
- Jeu (50 min.)
- Conclusion – Sites Internet pertinents (5 min.)
- Questionnaire d’appréciation (10 min.)

3.1 Introduction – le système scolaire

Il est proposé de mentionner les objectifs de la rencontre et de présenter brièvement le système scolaire pour bien positionner la formation professionnelle.

3.2 Jeu : Objectifs, règles et déroulement

Avant de commencer le jeu, rappelez les objectifs de l’IGO21 et mentionnez les règles du jeu.

- *IGO 21 – Objectifs* : En connaître un peu plus sur les 21 secteurs de la FP, faire découvrir les métiers qui y sont associés, susciter l’intérêt d’explorer les possibilités en FP, etc.
- *IGO 21 – Déroulement et règles du jeu à expliquer aux élèves*
 - Former 2 à 6 équipes de 3 à 5 personnes.
 - Distribuer une tablette ou un ordinateur portable par équipe préalablement connecté au jeu (procédure expliquée à la [page 5, à l’étape 2 du point 5.1](#)). Demander de ne pas y toucher avant le début du jeu.
 - Distribuer les cartons avatars et présenter les équipes.
 - Identifier une personne par équipe qui sera responsable d’inscrire les réponses sur la tablette (ou le portable).
 - Expliquer que le jeu comprend plusieurs types de questions et chacune d’elle peut rapporter un maximum de 5 points, sauf les questions bilans qui rapportent 10 points. Les équipes ont un temps alloué pour répondre à chaque question. Un décompte indiquera le temps restant.
 - Lorsque l’équipe répond correctement à la question, l’écran clignote en « vert » et si l’équipe n’obtient pas la bonne réponse, l’écran clignote en « rouge ».
 - Le tableau de pointage et les questions seront projetés à l’écran.
 - Place au jeu!

3.3 Conclusion

Pour la conclusion, présenter des outils aux élèves pour qu’ils puissent poursuivre leur exploration (ex. : les sites *Inforoute FPT et Academos*).

3.4 Évaluation

Il est suggéré de terminer la présentation en faisant remplir un questionnaire d'évaluation aux élèves ([Annexe 3](#)). Le verso de ce questionnaire permet à l'animateur de conserver des traces des préférences de secteurs des élèves et de les noter dans le dossier d'orientation de l'élève s'il en a un.

4 Créer un compte d'utilisateur

Lors de votre première connexion à la plate-forme IGO21, vous devrez créer votre compte. Voici les étapes à suivre :

1. Aller à l'adresse suivante : <http://igo21.ca/inscriptions/> et entrer le mot de passe : test123.
 2. Remplir le formulaire d'identification et cliquer sur « Envoyer ».
 3. Un courriel vous sera envoyé avec votre nom d'utilisateur et un lien pour définir votre mot de passe. Vous aurez besoin de votre nom d'utilisateur et de votre mot de passe chaque fois que vous voudrez jouer à IGO21, donc n'oubliez pas de les prendre en note.
- Une fois votre mot de passe réinitialisé, vous arriverez à une page de connexion. Lorsque vous vous connecterez, vous serez automatiquement dirigé à la page pour démarrer un jeu.
 - Idéalement, créer votre compte d'utilisateur avant d'être en présence d'élèves.
 - Attention, le courriel envoyé à votre nom d'utilisateur peut se loger dans vos courriels indésirables.

5 Fonctionnement du jeu

5.1 Démarrer un jeu

Noter qu'il est préférable de réaliser les **3 étapes (a,b,c)** avant l'arrivée des élèves.

Chacune de ces étapes se réalise sur des appareils différents (voir image) :

a) Aller sur la page d'animateur pour démarrer un jeu

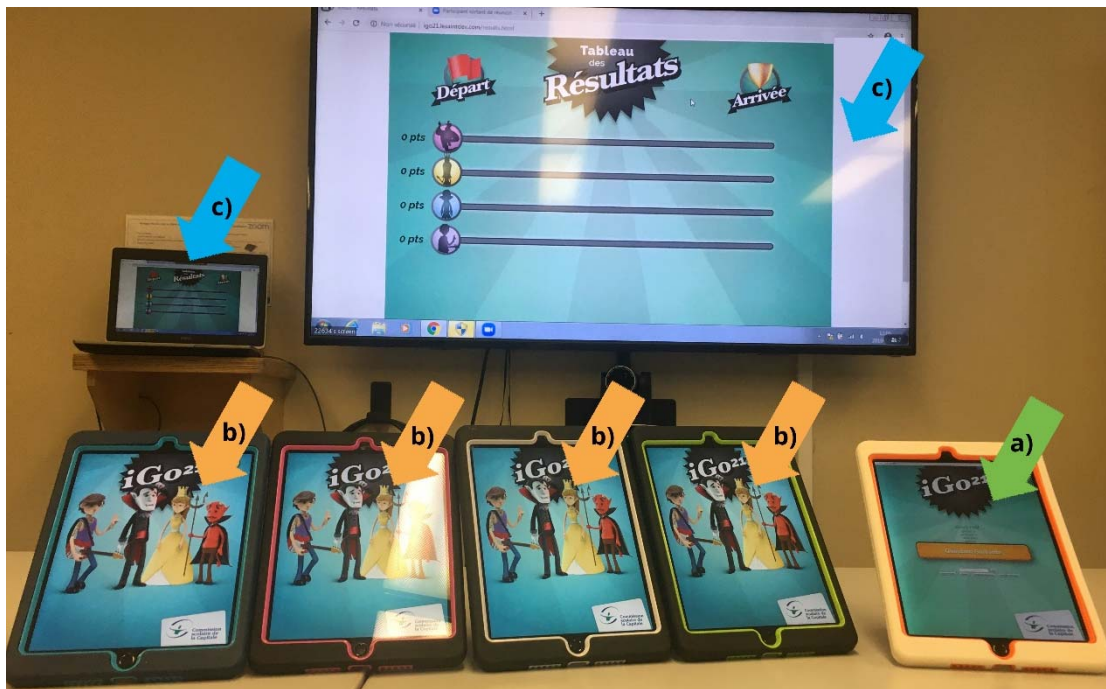
Rendez-vous à l'adresse suivante : <http://igo21.ca/animateurs/>. Identifiez-vous en inscrivant votre courriel et votre mot de passe puis cliquez sur « Démarrer le jeu ». Le serveur vous fournira un numéro de jeu dont vous aurez besoin pour connecter les appareils des équipes et l'appareil connecté au tableau de pointage.

b) Connecter les appareils des équipes au jeu

Pour chaque appareil des équipes, rendez-vous sur la page suivante : <http://igo21.ca/jeux> et entrez le numéro de jeu qui vous a été fourni à l'étape précédente, puis cliquez sur « Joindre ».

c) Ouvrir la page du tableau des résultats sur un ordinateur portable connecté à un projecteur

Utilisez un ordinateur portable différent de celui utilisé pour vous connecter à la page d'animateur et connectez-le à un projecteur. Rendez-vous sur la page : <http://igo21.ca/> et entrez le numéro du jeu, puis cliquez sur « Démarrer ». Un nombre d'avatars équivalant au nombre d'équipes devrait apparaître sur le tableau des résultats. Sur cet écran, les questions seront affichées, ainsi que le tableau de pointage entre chaque question. Vous n'aurez plus à vous soucier de cet appareil une fois que cette étape est réalisée. Vous êtes maintenant prêts à jouer à IGO 21!



5.2 Commencer le jeu

Pour commencer le jeu, l'animateur doit appuyer sur le bouton « Question suivante » apparaissant sur la page <http://igo21.ca/animateurs>. Un bouton « Allez-y » apparaîtra sur les appareils des équipes. Lorsque toutes les équipes auront cliqué sur « Allez-y », un sablier apparaîtra sur leur appareil et la première question sera projetée à l'écran (sur la page du tableau des résultats). Un bouton « Démarrer la question » apparaîtra sur l'appareil de l'animateur (ne pas cliquer tout de suite).

Notez que, pour une expérience de jeu optimale, les tablettes électroniques doivent être en position verticale.

- **Démarrer la première question**

L'animateur pourra alors lire et expliquer la question avant de cliquer sur « Démarrer la question », ce qui fera afficher la question sur les appareils des équipes. Le décompte sera alors commencé et les participants devront répondre avant que le temps soit écoulé.

- **Pointage et « Capsule info »**

À la fin de chaque question, le pointage apparaîtra à l'écran et une « Capsule info » apparaîtra sur les appareils des élèves. Ces capsules décrivent les habiletés et les champs d'intérêt liés au domaine concerné par la question. L'animateur peut en profiter pour donner de l'information complémentaire sur le domaine d'emploi.

- **Passer à la question suivante**

L'animateur peut alors appuyer sur « Question suivante » pour afficher la question à l'écran. À nouveau, des sabliers s'afficheront sur les appareils des élèves et l'animateur pourra lire et expliquer la question. Lorsque les équipes seront prêtes, l'animateur pourra cliquer sur « Démarrer la question », et ainsi de suite...

5.3 Aller à une question précise

Il se peut que pendant le jeu, vous vouliez vous rendre à une question précise. Par exemple, cela pourrait arriver si vous manquez de temps et décidez de vous rendre directement à la dernière question. Voici comment procéder :

- Inscrire le numéro de la question dans l'espace « Numéro de question » sur la page d'animateur et appuyer sur « Go ». Les appareils des équipes se rendront alors à la question demandée et la question s'affichera à l'écran.
- Appuyez sur « Démarrer la question ».

5.4 Redémarrer complètement

Il se peut que pendant le jeu, vous vouliez revenir au début du jeu. Vous n'avez qu'à appuyer sur la touche « Reset » sur la page de l'animateur.

5.5 Redémarrer sans perdre le pointage des équipes

Il se peut que pendant le jeu, vous vouliez revenir au début du jeu, mais que les joueurs ne perdent pas leur pointage. Vous n'avez qu'à appuyer sur la touche « SEMI-Reset » sur la page de l'animateur.

5.6 Afficher le tableau de pointage

Habituellement, à la fin du jeu, le tableau des résultats indique le pointage final. Si ce n'est pas le cas ou si vous voulez terminer le jeu avant la dernière question, appuyez sur « Afficher les résultats » sur la page de l'animateur.

6 Soutien technique

Au besoin, vous pouvez communiquer avec Mme Véronique Gingras, conseillère en communication à la commission scolaire de la Capitale. Vous pouvez aussi communiquer avec M. Vincent Morel, de l'agence Le Saint qui a développé le jeu.

Commission scolaire de la Capitale

Véronique Gingras

Conseillère en communication

418 686-4040, poste 2104

gingras.veronique@cscapitale.qc.ca

Agence Le Saint

Vincent Morel

1 888 522-2449

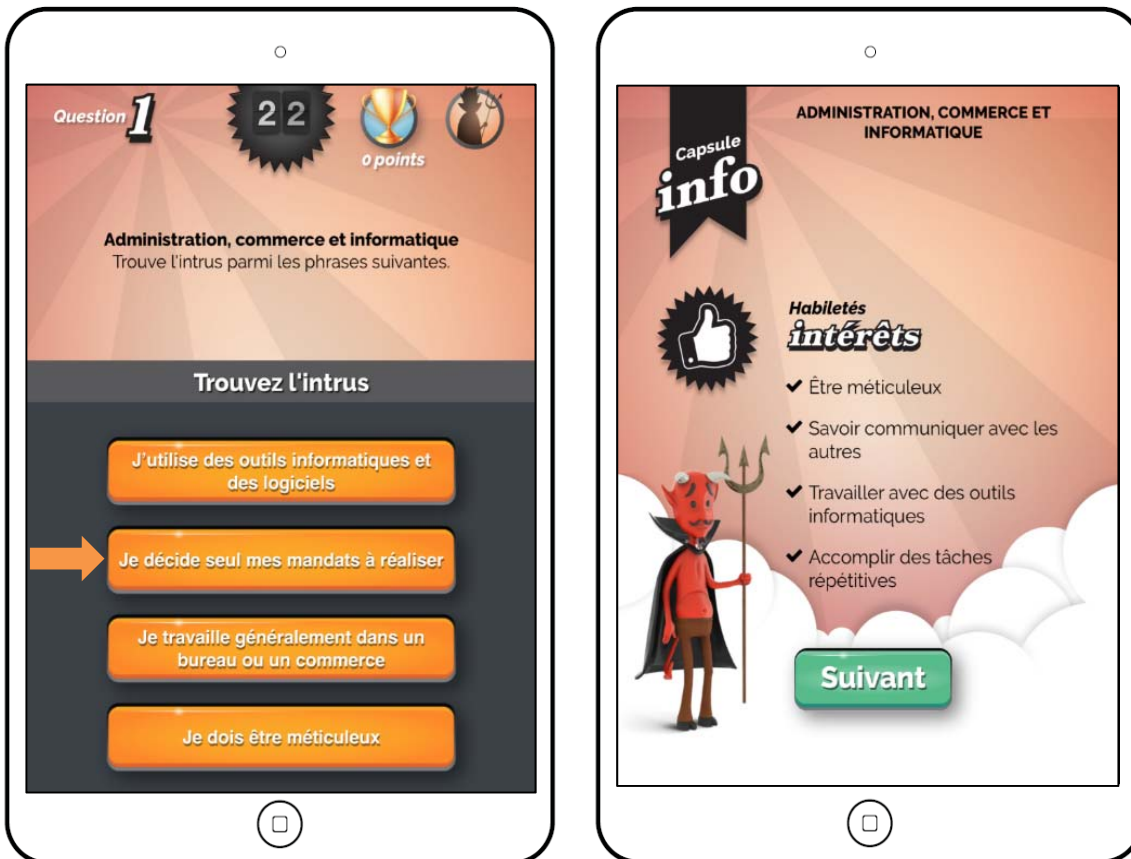
vincent.morel@lesaint.ca

7 Annexe 1 : Liste des questions et réponses

1. Administration, commerce et informatique (DEP Secrétariat, DEP Comptabilité)

Q. Parmi les quatre phrases, appuyez sur celle qui vous semble être l'intruse. (30 secondes.)

R. Je décide seul mes mandats à réaliser.



Idée d'information à transmettre aux élèves :

Possibilité de double DEP (DEP Adjoint administratif)

2. Agriculture et pêches

Q. Associez les quatre images aux bons métiers. (30 secondes)

R.



Ouvrier de ferme d'élevage

➔ Paysagiste

Arboriculteur élagueur

Fleuriste



Ouvrier de ferme d'élevage

Paysagiste

Arboriculteur élagueur

➔ Fleuriste



Ouvrier de ferme d'élevage

Paysagiste

➔ Arboriculteur élagueur

Fleuriste



➔ Ouvrier de ferme d'élevage

Paysagiste

Arboriculteur élagueur

Fleuriste



Capote info

AGRICULTURE ET PÊCHES

Habiletés **intérêts**

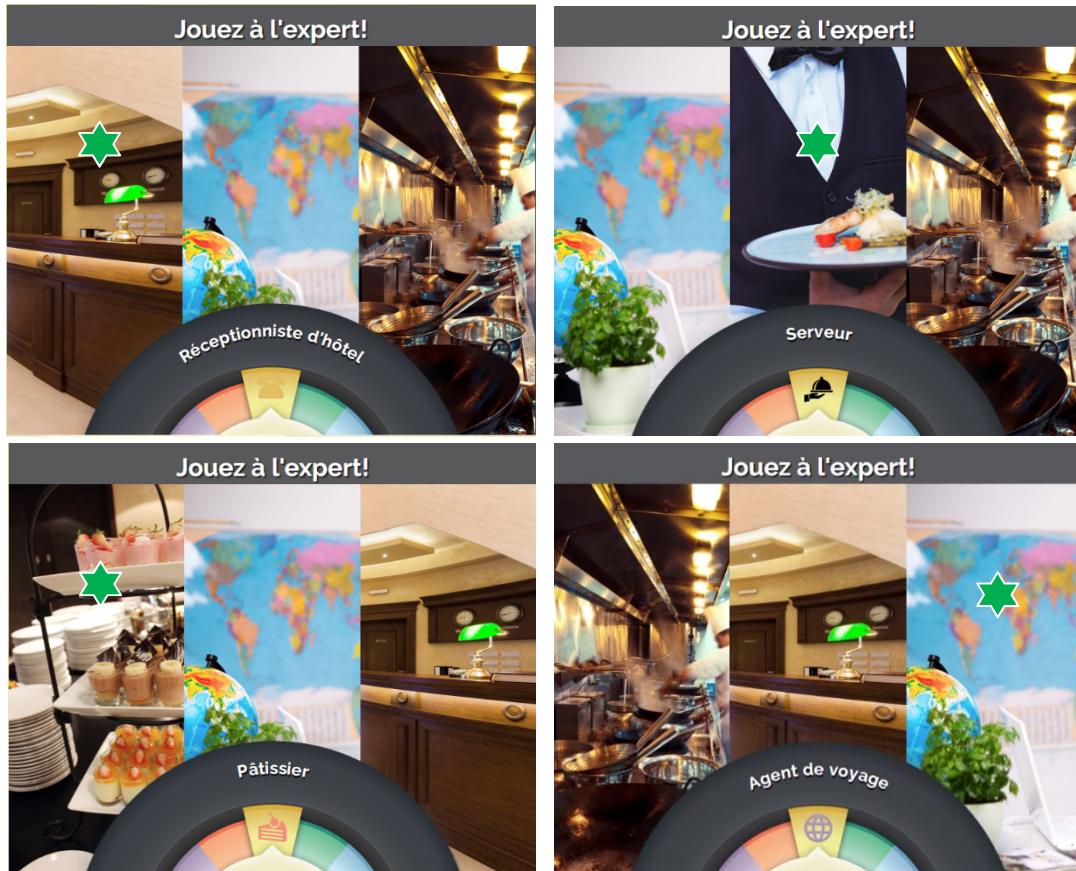
- ✓ Travailler à l'extérieur
- ✓ Travailler physiquement
- ✓ S'intéresser aux plantes ou aux animaux
- ✓ Manipuler différents outils

Suivant

3. Alimentation et tourisme

Q. Pour chacun des quatre métiers indiqués au bas de l'écran, appuyez sur l'image qui représente le mieux le métier. (45 secondes)

R.



ALIMENTATION ET TOURISME

Capsule info

Habiletés
intérêts

- ✓ Posséder une bonne condition physique
- ✓ Être créatif
- ✓ Travailler avec le public
- ✓ S'adapter aux situations de stress



Idée d'information à transmettre aux élèves :
Possibilités de faire des ASP (cuisine du marché, sommellerie)

4. Arts

Q. Insérez les voyelles dans les trois noms de métiers liés au secteur des arts.
(45 secondes)

R. Bijoutier, décorateur-étalagiste, photographe.

BILAN – Appuyez sur les images (outils et environnements de travail) afin de les associer au bon DEP. 60 secondes. (10 points)

Associe les **DEP** aux bons **outils** et **milieux de travail** pour chacun des secteurs de formation que tu viens de voir.

Administration, commerce et informatique	Agriculture et pêches	Alimentation et tourisme	Arts
COMPTABILITÉ	PRODUCTION ACÉRIQUE	BOUCHERIE DE DÉTAIL	TAILLE DE PIERRE


Suivant

5. Bois et matériaux connexes

Q. Associez les trois images aux bons métiers. (30 secondes)

R.

Bois et matériaux connexes
Associe l'image au bon métier.



Ébéniste

→ Restaurateur de meubles

Remboureur

Bois et matériaux connexes
Associe l'image au bon métier.



→ Ébéniste

Restaurateur de meubles

Remboureur

Bois et matériaux connexes
Associe l'image au bon métier.



Ébéniste

Restaurateur de meubles

→ Remboureur

BOIS ET MATÉRIAUX CONNEXES

Capsule **info**

Habilités **intérêts**

- ✓ Être minutieux
- ✓ Accomplir des tâches de création
- ✓ Préférer travailler seul
- ✓ Manipuler différents outils



6. Chimie et biologie

Q. Insérez les voyelles pour compléter le nom d'une spécialisation associée au secteur « Chimie et biologie ». (30 secondes)

R. Traitement de l'eau (DEP Conduite de procédés de traitement de l'eau)

Chimie et biologie
Glisse les voyelles au bon endroit pour découvrir le nom d'un métier.

Anagramme

a e i o u y

t r t m n t d e

l' e a u

Suivant



Capsule info

Habiletés
intérêts

- ✓ Avoir de la facilité en mathématique
- ✓ Analyser et résoudre des problèmes
- ✓ Accomplir des tâches répétitives
- ✓ Préférer travailler seul



7. Bâtiments et travaux publics

Q. Pour les quatre métiers qui apparaissent au bas de l'écran, appuyez sur la partie de la bâtisse où se pratique le métier. (45 secondes)

R.



BÂTIMENTS ET TRAVAUX PUBLICS

Capsule **info**



Habilités
intérêts

- ✓ Avoir un bon esprit d'équipe
- ✓ Posséder une bonne condition physique
- ✓ Travailler à l'intérieur comme à l'extérieur
- ✓ Être prêt à travailler selon un horaire variable



8. Environnement et aménagement du territoire
(DEP Protection et exploitation des territoires fauniques)

Q. Trouvez l'intrus. (30 secondes)

R. Recueillir et soigner les animaux malades trouvés dans leur habitat naturel.

Parmi les phrases suivantes, trouve l'intrus du secteur
Environnement et aménagement du territoire.

Trouvez l'intrus

Effectuer des patrouilles
en camion, en hélicoptère, en bateau ou à pied, afin de rassurer de l'application des lois de la chasse et de la pêche

Recueillir et soigner
les animaux malades trouvés dans leur habitat naturel

Participer à l'inventaire
de plantes que l'on retrouve en forêt

Organiser des excursions
et des expéditions de chasse et de pêche

ENVIRONNEMENT ET AMÉNAGEMENT DU TERRITOIRE

Capsule info

Habiletés *intérêts*

- ✓ Travailler avec le public
- ✓ Être diplomate
- ✓ Travailler en plein air
- ✓ Être prêt à travailler selon un horaire variable



BILAN – Appuyez sur les images (outils et environnements de travail) afin de les associer au bon DEP. 60 secondes. (10 points)

Associe les **DEP** aux bons **outils** et **milieux de travail** pour chacun des secteurs de formation que tu viens de voir.




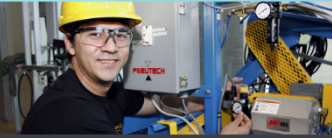

Bois et matériaux connexes	Chimie et biologie	Batiments et travaux publics	Environnement et aménagement du territoire
ÉBÉNISTERIE	CONDUITE DE PROCÉDÉS DE TRAITEMENT DE L'EAU	BRIQUETAGE-MAÇONNERIE	PROTECTION ET EXPLOITATION DES TERRITOIRES FAUNIQUES
			
			

Suivant

9. Électrotechnique

Q. Associez les quatre images aux bons métiers. (30 secondes)

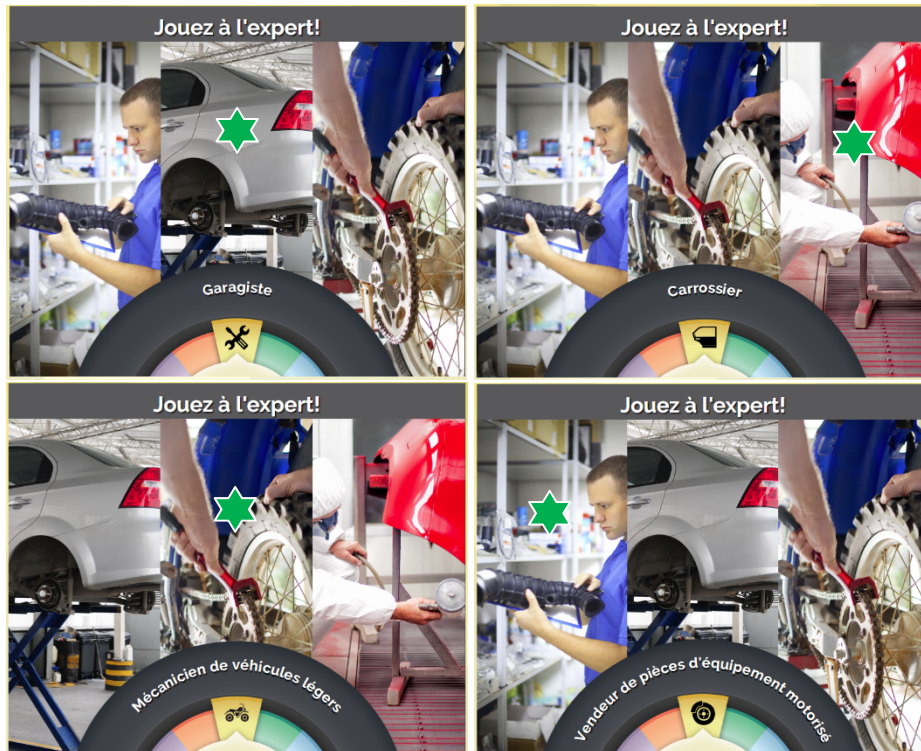
R.

<p>Électrotechnique Associe l'image au bon métier.</p>  <p>→ Monteur de lignes</p> <p>Électromécanicien de systèmes automatisés</p> <p>Installateur de systèmes de sécurité</p> <p>Installateur-réparateur de matériel de télécommunication</p>	<p>Électrotechnique Associe l'image au bon métier.</p>  <p>Monteur de lignes</p> <p>Électromécanicien de systèmes automatisés</p> <p>→ Installateur de systèmes de sécurité</p> <p>Installateur-réparateur de matériel de télécommunication</p>
<p>Électrotechnique Associe l'image au bon métier.</p>  <p>Monteur de lignes</p> <p>Électromécanicien de systèmes automatisés</p> <p>Installateur de systèmes de sécurité</p> <p>→ Installateur-réparateur de matériel de télécommunication</p>	<p>Électrotechnique Associe l'image au bon métier.</p>  <p>Monteur de lignes</p> <p>→ Électromécanicien de systèmes automatisés</p> <p>Installateur de systèmes de sécurité</p> <p>Installateur-réparateur de matériel de télécommunication</p>
<p>ÉLECTROTECHNIQUE</p> <p>Capsule info</p> <p>Habiletés intérêts</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Avoir de la facilité en mathématique ✓ Posséder une bonne condition physique ✓ Distinguer les couleurs ✓ Résoudre des problèmes 	

10. Entretien d'équipement motorisé

Q. Associez les quatre images aux métiers inscrits au bas de l'écran. (30 secondes)

R.



Capsule info

ENTRETIEN D'ÉQUIPEMENT MOTORISÉ

Habiletés

intérêts

- ✓ Posséder une bonne dextérité
- ✓ Voir concrètement le résultat de son travail
- ✓ Résoudre des problèmes
- ✓ Manipuler différents outils



11. **Fabrication mécanique** (DEP Techniques d'usinage)

Q. Trouvez l'intrus parmi les phrases représentant le métier de machiniste. (30 secondes)

R. Je conçois des plans de pièces mécaniques.

The image shows two parts of a quiz. On the left is an anagram puzzle titled "Trouvez l'intrus" (Find the intruder). It contains four orange buttons with text: "Je contrôle la qualité de la pièce usinée", "Je programme et j'opère plusieurs types de machines-outils à contrôle numérique", "Je conçois des plans de pièces mécaniques" (with a blue arrow pointing left), and "Je fabrique les pièces métalliques". On the right is an "info capsule" titled "FABRICATION MÉCANIQUE". It features a thumbs-up icon and a devil character. The text lists "Habilités intérêts" (Skills/Interests): "Posséder un bon esprit d'analyse", "Avoir de la facilité en mathématique", "Résoudre des problèmes", and "Manipuler différents outils".

12. **Foresterie et papier**

Q. Insérez les voyelles dans les noms des deux métiers suivants. (30 secondes)

R. Estimateur en inventaire forestier, classeur de bois.

The image shows two parts of a quiz. On the left is an anagram puzzle titled "Anagramme" with a forest background. It shows the vowels a, e, i, o, u, y in a row. Below are two words: "Estimateur en" and "forestier", with some letters missing and replaced by black boxes. A "Suivant" (Next) button is at the bottom. On the right is another anagram puzzle titled "Anagramme" with a wood background. It shows the vowels a, e, i, o, u, y in a row. Below are two words: "classeur de" and "bois", with some letters missing and replaced by black boxes. A "Suivant" (Next) button is at the bottom. Below these is an "info capsule" titled "FORESTERIE ET PAPIER". It features a thumbs-up icon and a woman character. The text lists "Habilités intérêts" (Skills/Interests): "Avoir de la facilité en mathématique", "Avoir un bon sens de l'observation", "Faire preuve de jugement", and "Préférer travailler seul".

BILAN – Appuyez sur les images (outils et environnements de travail) afin de les associer au bon DEP. 60 secondes (10 points)

Électrotechnique	Entretien d'équipement motorisé	Fabrication mécanique	Foresterie et papier
ÉLECTRICITÉ	CARROSSERIE	DESSIN INDUSTRIEL	AFFÛTAGE
			
			

Suivant

13. Communication et documentation

Q. Insérez les voyelles dans les deux spécialisations suivantes. (30 secondes)

R. Imprimerie, procédés infographiques.

Anagramme	Anagramme
<p>a e i o u y</p> <p>m p r m r</p>	<p>a e i o u y</p> <p>procédés</p> <p>nf gr ph qu s</p>
	
Suivant	Suivant

Capsule info

COMMUNICATION ET DOCUMENTATION

Habiletés intérêts

- ✓ Avoir de la facilité à se concentrer
- ✓ Avoir un bon sens de l'observation
- ✓ Avoir le souci des détails
- ✓ Utiliser de la machinerie



14. Mécanique d'entretien

Q. Associez les trois images aux bons métiers. (30 secondes)

R.



Serrurier



Horloger

Mécanicien industriel



Serrurier

Horloger



Mécanicien industriel



Serrurier

Horloger

Mécanicien industriel

MÉCANIQUE D'ENTRETIEN

Capsule **info**

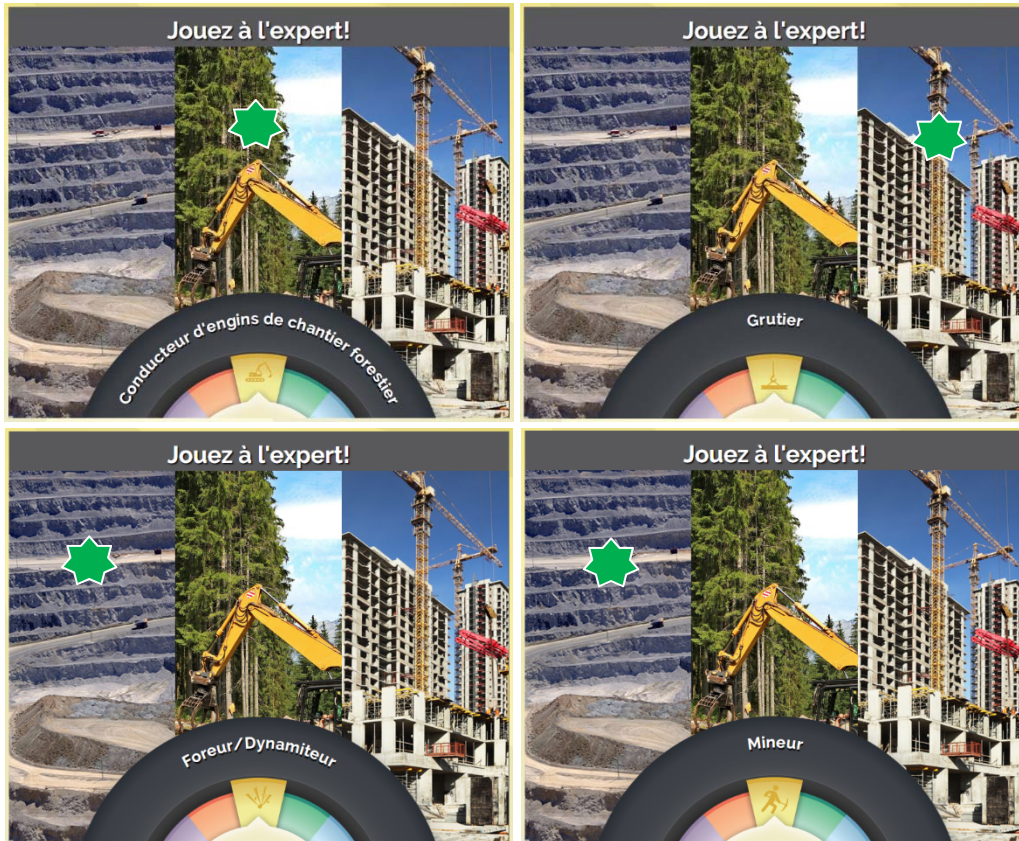
Habiletés
intérêts

- ✓ Être minutieux
- ✓ Posséder un bon esprit d'analyse
- ✓ Avoir un bon sens de l'observation
- ✓ Avoir un esprit logique

15. Mines et travaux de chantiers

Q. Pour chacun des quatre métiers inscrits en bas de l'écran, appuyez sur l'image qui le représente le mieux. (45 secondes)

R.



Capsule info

MINES ET TRAVAUX DE CHANTIER

Habiletés
intérêts

- ✓ Avoir une bonne dextérité manuelle
- ✓ Être capable de s'adapter facilement
- ✓ Posséder une bonne endurance physique
- ✓ Être prêt à travailler selon un horaire variable

16. **Métallurgie** (DEP Soudage-montage)

Q. Trouvez l'intrus. (30 secondes)

R. Je conçois les plans d'un pont.

Trouvez l'intrus

Je fabrique des objets métalliques préfabriqués

J'assemble des pièces de métal selon différents procédés de soudage

Je fixe des tiges métalliques de manière à renforcer le béton

➔ Je conçois les plans d'un pont

MÉTALLURGIE

Capsule

info

Habilités

intérêts

- ✓ Avoir de la facilité en mathématique
- ✓ Posséder une bonne dextérité manuelle
- ✓ Faire preuve de jugement
- ✓ Posséder une bonne condition physique

BILAN – Appuyez sur les images (outils et environnements de travail) afin de les associer au bon DEP. 60 secondes (10 points)

Communication et documentation	Mécanique d'entretien	Mines et travaux de chantier	Métallurgie
PROCÉDÉS INFOGRAPHIQUES	SERRURERIE	EXTRACTION DU MINÉRAI	SOUDAGE-MONTAGE
Suivant			

17. Transport

Q. Insérez les voyelles dans les noms des deux métiers suivants. (30 secondes)

R. Régulateur de vol, chauffeur de camion.



TRANSPORT

Capsule
info

Habiletés
intérêts

- ✓ Maintenir un niveau d'attention soutenu
- ✓ Avoir un bon sens de l'observation
- ✓ Coopérer avec les gens
- ✓ Être capable de travailler sous pression

An informational graphic for the 'TRANSPORT' category. It features a 'Capsule info' banner, a thumbs-up icon, and a list of skills and interests. On the left, there is a cartoon illustration of a person with a guitar.

18. Cuir, textile et habillement

Q. Associez les trois images aux bons métiers. (30 secondes)


R.



Traceur de patron

Habilleur


→ Couturier



→ Traceur de patron

Habilleur

Couturier



Traceur de patron

→ Habilleur

Couturier

Capsule **info**

CUIR, TEXTILE ET HABILLEMENT

Habilités **intérêts**




- ✓ Posséder une bonne vision
- ✓ Posséder une bonne dextérité
- ✓ Être minutieux
- ✓ Avoir un bon sens de l'organisation




19. Santé

Q. Associez les quatre images aux bons métiers. (30 secondes)

R.

		
➔ Préposé aux bénéficiaires	Préposé aux bénéficiaires	Préposé aux bénéficiaires
Assistant technique en pharmacie	Assistant technique en pharmacie	➔ Assistant technique en pharmacie
Infirmier auxiliaire	➔ Infirmier auxiliaire	Infirmier auxiliaire
Auxiliaire familiale	Auxiliaire familiale	Auxiliaire familiale

	<p>Capsule info</p> <p>SANTÉ</p> <p>Habiletés intérêts</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Être capable de travailler sous pression✓ Travailler en contact avec des personnes et les aider✓ Travailler de longues heures debout✓ Travailler selon un horaire variable
Préposé aux bénéficiaires	
Assistant technique en pharmacie	
Infirmier auxiliaire	
➔ Auxiliaire familiale	

Idée d'information à transmettre aux élèves :
Passerelles DEP-DEC-BAC.

20. Soins esthétiques

Q. Trouvez l'intrus. (30 secondes)

R. Procéder à une chirurgie esthétique.

Trouvez l'intrus

Maquiller une personne pour un événement spécial

Colorer les cheveux

Entretien le matériel pour en assurer l'hygiène

→ Procéder à une chirurgie esthétique

SOINS ESTHÉTIQUES

capsule info

Habiletés
intérêts

- ✓ Posséder une bonne dextérité
- ✓ Avoir de l'entregent
- ✓ Avoir un esprit créatif
- ✓ Travailler selon un horaire variable



BILAN – Appuyez sur les images (outils et environnements de travail) afin de les associer au bon DEP. 60 secondes. (10 points)

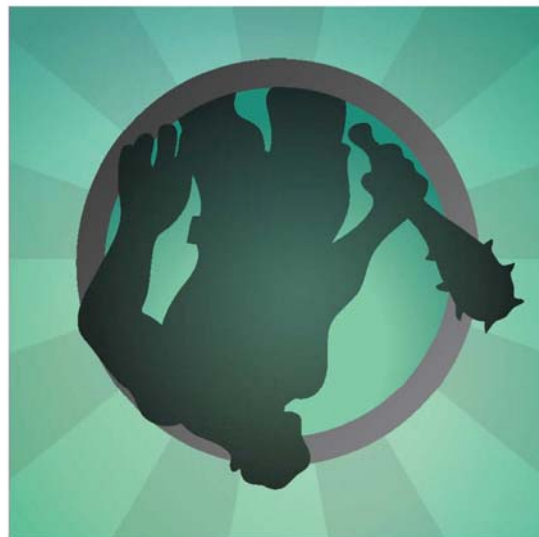
Transport	Cuir, textile et habillement	Santé	Soins esthétiques
TRANSPORT PAR CAMION	MODE ET CONFECTION DE VÊTEMENTS SUR MESURE	ASSISTANCE DENTAIRE	COIFFURE
			
			

Suivant

8 Annexe 2 : Cartons des avatars à imprimer

Vous êtes invités à faire imprimer les pages 28 à 33 en couleurs, sur du carton, pour identifier les équipes.













9 Annexe 3 : Questionnaire d'appréciation

IGO 21 – La formation professionnelle

No de groupe : _____

Que penses-tu...	Très satisfait(e)	Satisfait(e)	Indifférent(e)	Insatisfait(e)
de la durée				
du contenu				
de l'animation				

Questions	oui	non
En sais-tu plus sur la formation professionnelle?		
Est-ce que cette activité t'a permis de connaître un peu plus de métiers liés à la formation professionnelle?		
Est-ce que cette activité t'a permis de connaître un peu mieux le monde du travail?		

Ce que tu as aimé le plus :

Ce que tu as aimé le moins :

Suggestions ou autres commentaires :



Merci de ta participation!



Choisis entre 3 et 5 secteurs
pour lesquels tu as un intérêt.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Administration, commerce et informatique | <input type="checkbox"/> Fabrication mécanique |
| <input type="checkbox"/> Agriculture et pêches | <input type="checkbox"/> Foresterie et papier |
| <input type="checkbox"/> Alimentation et tourisme | <input type="checkbox"/> Communication et documentation |
| <input type="checkbox"/> Arts | <input type="checkbox"/> Mécanique d'entretien |
| <input type="checkbox"/> Bois et matériaux connexes | <input type="checkbox"/> Mines et travaux de chantier |
| <input type="checkbox"/> Chimie et biologie | <input type="checkbox"/> Métallurgie |
| <input type="checkbox"/> Bâtiments et travaux publics | <input type="checkbox"/> Transport |
| <input type="checkbox"/> Environnement et aménagement du territoire | <input type="checkbox"/> Cuir, textile et habillement |
| <input type="checkbox"/> Électrotechnique | <input type="checkbox"/> Santé |
| <input type="checkbox"/> Entretien d'équipement motorisé | <input type="checkbox"/> Soins esthétiques |