



IGO 21

Un jeu numérique et interactif pour découvrir les métiers de la formation professionnelle

Journée des pratiques gagnantes – 19 octobre 2018



Commission
scolaire de
la Capitale

*Maude Plourde, Directrice des SFPEA
Caroline Beaudry, Conseillère d'orientation*



PLAN DE LA PRÉSENTATION

- Constats
- Intention des SFPEA
- Présentation du jeu IGO 21
- Portfolio électronique
- Impact sur les élèves
- Conclusion
- Période de questions



CONSTATS

- La formation professionnelle (FP) demeure un **secteur méconnu**
- Cette méconnaissance a un impact sur l'**orientation éclairée** de l'élève





L'IGO 21 - INTENTION des SFPEA

- Démontrer que la FP est une **option**
- Informer les jeunes et leurs parents des **réelles opportunités** offertes par la FP
- Amener les jeunes à amorcer une **exploration personnalisée** de la FP





L'IGO 21 – L'OUTIL

Facilement
transférable!

L'IGO 21 c'est...

- un jeu sur **iPad**
- l'exploration des **21 secteurs** de la FP
- pour les élèves de 3^e secondaire et de l'éducation des adultes
- un jeu qui s'inscrit dans un continuum d'orientation (5^e année du primaire jusqu'à la 3^e secondaire)
- une activité ludique qui allie esprit d'équipe et compétition

L'IGO 21 permet aux élèves...

- d'identifier leurs **préférences**
- de laisser des traces sur le **Portfolio électronique** d'orientation

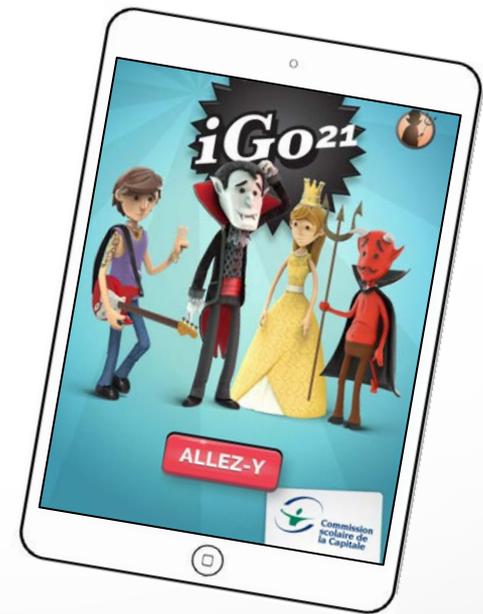


IGO 21 - L'OUTIL

Les exigences matérielles

- Ordinateur, projecteur et écran
- 7 tablettes électroniques
 - ✓ Une pour l'animateur
 - ✓ Six pour les équipes
 - Équipes de 3 à 5 élèves
 - Une tablette par équipe

Nécessite un investissement minimal!





IGO 21 - L'OUTIL

Facile à animer!

Le déroulement d'une présentation

- 75 minutes
- Animation dynamique
- Séquence vécue
 - ✓ Introduction – Le système scolaire (10 min.)
 - ✓ Jeu (50 min.)
 - ✓ Conclusion – Sites Internet pertinents (5 min.)
 - ✓ Compléter le Portfolio et la fiche d'évaluation (10 min.)





IGO 21 - L'ACTIVITÉ

Expérimentation du jeu

- ✓ 7 premières questions sur 21
- ✓ Échantillon de l'ensemble des types de questions





Le Portfolio électronique

- Permet aux élèves d'identifier et de laisser des traces de leurs préférences
- Est personnalisé
- Est sécurisé
- Compile les préférences et les réflexions de l'élève depuis la 5^e année du primaire
- Est accessible aux conseillers d'orientation et peut être utilisé lors de rencontres individuelles

Étape 1 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> Cuir, textile et habillement
<input type="checkbox"/> Électrotechnique	<input type="checkbox"/> Santé
<input type="checkbox"/> Entretien d'équipement motorisé	<input checked="" type="checkbox"/> Soins esthétiques

Étape 2 Inscris ton numéro de fiche

Suivant



L'IGO 21 – IMPACT SUR LES ÉLÈVES

Les élèves rencontrés

2016-2017 → Plus de 1325 élèves

- ✓ 52 classes de 3^e secondaire
- ✓ 1 groupe de l'éducation des adultes

2017-2018 → Plus de 1300 élèves

- ✓ 49 classes de 3^e secondaire
- ✓ 3 groupes de l'éducation des adultes



L'IGO 21 – IMPACT SUR LES ÉLÈVES



Échantillon de 79 élèves sondés

- ✓ **92 %** de satisfaction → l'**activité** (durée, contenu et animation)
- ✓ **84 %** affirment mieux connaître **la FP**
- ✓ **87 %** affirment mieux connaître **les métiers** reliés à la FP
- ✓ **73 %** affirment mieux connaître **le monde du travail**



L'IGO 21 - CONCLUSION

- Le jeu **couvre l'ensemble des secteurs** de la formation professionnelle, il est donc transférable à toutes les commissions scolaires
- Le jeu est **pertinent** pour plusieurs clientèles
 - ✓ Élèves et membres du personnel de l'ensemble du réseau des commissions scolaires
 - ✓ Intervenants d'organismes offrant des services d'orientation
 - ✓ Des parents
- **Partage de l'application** IGO 21 auprès du réseau des commissions scolaires

