

LE 20 T 1



COMMISSION SCOLAIRE
DES CHÊNES



ÉQUIPE DE CONCEPTION

- ➔ Caroline Dionne, conseillère d'orientation
- ➔ Marie-Andrée Jutras, conseillère d'orientation
- ➔ Mélanie Lafond, conseillère d'orientation
- ➔ Anie Létourneau, conseillère pédagogique
- ➔ Ève Martineau, conseillère en information scolaire
- ➔ Sophie Tousignant, coordonnatrice en formation professionnelle

INTRODUCTION

Le 20 T 1 est une façon interactive et ludique de sensibiliser les jeunes du deuxième cycle du secondaire aux diverses possibilités qu'offre la formation professionnelle (FP). Les objectifs visés de cette activité sont de :

- ↪ parler différemment de la FP;
- ↪ faire découvrir la multitude et la diversité des programmes;
- ↪ susciter l'intérêt et donner le goût de s'informer davantage sur la FP;
- ↪ diffuser l'information scolaire concernant les périodes d'admission, les prêts et bourses, les différences entre la formation professionnelle et la formation collégiale, etc.

MISE EN CONTEXTE

Depuis la disparition du cours d'éducation au choix de carrière, un manque d'activités d'information scolaire en lien avec la FP au niveau du deuxième cycle a été constaté. Ce jeu a été développé par le Service de l'éducation des adultes et de la formation professionnelle, en collaboration avec la personne responsable de l'approche orientante du secteur jeune. Il a été présenté à tous les élèves de la quatrième secondaire.

De plus, dans notre milieu, les garçons ont tendance à quitter l'école au cours de la 4^e secondaire et entendent peu la FP comme une voie de continuité de formation. Par ce jeu, nous espérons que certains élèves démotivés seront encouragés à compléter les préalables nécessaires à l'admission en FP et ainsi les mener à l'obtention d'un diplôme.

Pour susciter l'intérêt des garçons, leurs besoins d'interactivité, de concret, de coopération et de compétition ont été considérés lors des étapes de la création du jeu.

En vue de faciliter la préparation et l'animation du jeu, ce guide contient toutes les informations nécessaires au bon déroulement de l'activité :

- préparation de l'activité;
- fonctionnement du PowerPoint;
- explication du jeu;
- déroulement de l'activité.

PRÉPARATION DE L'ACTIVITÉ



TÉLÉCHARGER LES DOCUMENTS DISPONIBLES SUR LE SITE DE LA COMMISSION SCOLAIRE DES CHÊNES POUR L'ANIMATION DU JEU :

- Le jeu 20 T 1 (version PowerPoint)
- Guide d'animation
- Feuilles-réponses
- Feuille de pointage
- Activité d'intégration « *Testez vos connaissances!* »
- Corrigé de l'activité d'intégration « *Testez vos connaissances!* »
- Image de la question du secteur 4 des ARTS
- Huit cartes « *Saviez-vous que...* » (à imprimer recto-verso)
- Questionnaire d'appréciation de l'activité

Pour le bon déroulement du jeu, il est fortement suggéré de former trois à six équipes composées de trois à six participants et de considérer les éléments suivants :

- ↻ allouer un minimum de 60 minutes pour la réalisation du jeu;
- ↻ prévoir deux personnes pour l'animation: une pour animer le jeu et présenter les « *Saviez-vous que...* » entre les questions, une pour la correction et la compilation des résultats;
- ↻ installer l'équipement avant l'arrivée des élèves.

PRÉPARATION DU MATÉRIEL

- Un ordinateur et un projecteur
- Le jeu 20 T 1 (version PowerPoint)
- Les huit cartes « *Saviez-vous que...* »
- Une enveloppe pour la pige
- Deux feuilles-réponses par équipe
- Un questionnaire d'appréciation de l'activité par élève
- Matériel promotionnel des programmes offerts par votre C.S. (facultatif)
- Cartons aux couleurs de chacune des équipes, répartis comme suit :









IDENTIFICATION DES ÉQUIPES 1 COULEUR PAR ÉQUIPE	CONTENU DE L'ENVELOPPE POUR LA PIGE AU SORT	CARTONS POUR LE SECTEUR 4 « ARTS »
Cartons 8 ½ X 11 pliés en 2	Cartons 10 cm X 10 cm	Cartons 8 ½ X 11
<ul style="list-style-type: none"> • 1 vert • 1 rouge • 1 bleu • 1 jaune • 1 orange • 1 blanc 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 vert • 1 rouge • 1 bleu • 1 jaune • 1 orange • 1 blanc 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 vert • 1 rouge • 1 bleu • 1 jaune • 1 orange • 1 blanc

Préparer l'enveloppe de pige en fonction du nombre d'équipes et des couleurs sélectionnées.

FONCTIONNEMENT DU POWER POINT

Prendre note qu'un seul clic de souris est nécessaire pour le bon fonctionnement du diaporama.

1. Lancer le PowerPoint sous la forme «**diaporama**».
2. Se rendre à la diapositive 3 pour débiter le jeu.
3. Cliquer sur le numéro sélectionné par l'équipe 
4. Cliquer sur le chronomètre  pour lancer la question.
5. Vous pouvez cliquer sur le chronomètre pour l'arrêter si toutes les équipes ont terminé la question, mais vous ne pourrez pas le repartir.
6. Afin d'aller vers la diapositive réponse, cliquer sur la flèche en bas à droite. 
7. Cliquer sur « réponse » afin de la faire apparaître. À chaque fois que cette flèche apparaît dans ce sens , une autre diapositive suit, en lien avec ce secteur. Il faut alors cliquer dessus.
8. Lorsqu'apparaît la flèche dans ce sens  sur la diapositive, il faut cliquer dessus pour revenir à la diapositive 3 (Tableau des 21 secteurs).
9. Lorsqu'une question a été répondue, le logo  apparaît à la place du nombre.
10. Il est maintenant possible de sélectionner un autre numéro.

EXCEPTIONS

Questions 13, 19 et 20

Pour ces questions, le chronomètre est d'une durée de 50 secondes, comparativement à 30 secondes pour toutes les autres.

Question 4 (secteur des arts)

Pour cette question, il faut distribuer les cartons imagés afin que les élèves puissent voir plus clairement les images et entourer les erreurs.

EXPLICATION DU JEU

- Il y a 21 questions dans le jeu, chacune correspondant à un secteur de la formation professionnelle. Les questions sont présentées sous diverses formes : insérer les voyelles, mettre les lettres en ordre, associer les éléments, charade, etc. Chaque question est chronométrée à même la présentation « PowerPoint ».
- Les élèves sont placés en équipe, représentée par un carton de couleur. Il faut distribuer une des deux feuilles-réponses à chaque équipe selon leur couleur.
- Un des deux animateurs pige un carton dans l'enveloppe pour déterminer l'équipe qui choisira un numéro. Mettre ce carton de côté. La question est ensuite dévoilée par l'animateur du jeu et toutes les équipes doivent y répondre sur la feuille-réponses, au numéro correspondant à la question. Une fois le temps écoulé, un représentant de chaque équipe doit venir porter la feuille-réponses de son équipe à l'animateur responsable de la correction qui lui remet la seconde feuille-réponses en échange.
- L'animateur du jeu dévoile la bonne réponse et, idéalement, doit bonifier en ajoutant des informations liées à ce secteur par exemple (le marché de l'emploi, le nombre d'heures de certaines formations, les préalables, les lieux de formation, etc.).
- Si l'équipe pignée obtient la bonne réponse, elle se méritera 10 points, les autres équipes obtiendront 5 points. Le pointage « 0 » est attribué pour toutes les équipes obtenant une mauvaise réponse. L'animateur en charge de la correction complète la feuille de pointage, mais ne dévoile le pointage de chacune des équipes qu'à la fin.
- Entre les questions, pendant que l'animateur en charge de la correction vérifie les réponses de chacune des équipes, l'animateur du jeu doit en profiter pour introduire les « Saviez-vous que... ».
- Par la suite, un autre carton est pigné pour identifier la prochaine équipe qui choisira à son tour un numéro. Un même numéro ne peut être sélectionné deux fois. Une fois que toutes les équipes auront eu la chance de sélectionner un numéro, remettre tous les cartons dans l'enveloppe de pige.
- Le jeu se termine lorsque le temps de la période est écoulé ou que les 21 numéros ont été sélectionnés.
- L'animateur chargé de la correction dévoile alors le pointage final de chacune des équipes. L'équipe gagnante est celle qui a obtenu le plus de point.
- Faire compléter le questionnaire d'appréciation de l'activité par les élèves.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

➔ INTRODUCTION (2 min)

Présenter les animateurs (s'il s'agit d'invités)

Pour l'amorce du jeu, demander aux élèves s'ils connaissent les jeux télévisés du type : « La classe de 5^e », « Le banquier » et « L'union fait la force » puisque ce jeu s'en inspire.

Sous forme de jeu-questionnaire, ils découvriront tous les secteurs ainsi que plusieurs programmes liés à la FP.

➔ EXPLICATION DU JEU (3-5 min)

Expliquer aux élèves le fonctionnement du jeu. (Voir la section « *Explication du jeu* » à la page 5).

➔ FORMATION DES ÉQUIPES (2 min)

Demander aux élèves de se regrouper en équipe et de se disperser dans le local afin de conserver la discrétion des échanges.

Distribuer un carton couleur à chacune des équipes.

Remettre les feuilles-réponses associées aux couleurs des équipes.

➔ AU JEU! LANCER LE POWERPOINT (60 min)

➔ ACTIVITÉ D'INTÉGRATION (15 min)

L'activité d'intégration «Testez vos connaissances » peut être utilisée pour faire un retour sur les notions d'information scolaire transmises durant le jeu. Étant donné la durée limitée des périodes de classe, il est suggéré que cette dernière ait lieu à un moment autre que la période prévue pour le jeu.