

# « *Où est Lao ?* »: un jeu- mystère pour démystifier le secondaire

Réalisé par

Julie Pellerin, conseillère pédagogique en Approche orientante  
Antoine Jolicoeur, conseiller pédagogique en Approche orientante  
Commission scolaire des Samares

Mars 2006

# Déroulement de la présentation

- Mot de bienvenue et présentation des animateurs
- Déroulement de l'atelier.
- Historique de la création du jeu:
  - Lao et la planification stratégique 2003-2006,
  - Lao, l'approche orientante et le domaine général de formation *orientation et entrepreneuriat*.
- Les étapes de la conception:
  - L'éclosion de l'idée,
  - La première ébauche,
  - La demande de financement,
  - L'embauche du concepteur graphique,
  - Le guide d'animation,
  - L'expérimentation avec des élèves,
  - L'évaluation
- Expérimentation
- Remerciements
- Évaluation et commentaires.

# Les objectifs généraux

- Intégrer l'approche orientante dans les classes du primaire.
- Augmenter les connaissances des élèves sur leur future école.
- Promouvoir les écoles publiques de la CSS.
- Découvrir les différents types d'emplois présents dans une école secondaire.

# Lao et la planification stratégique 2003-2006

- **Amener l'élève à vivre des activités en lien avec l'Approche orientante et le domaine général de formation « Orientation et entrepreneuriat ».**
- Planification stratégique (2003-2006)
  - Axe 1.1 Programme de formation et programme des services complémentaires.
  - Axe 1.4 Diversification des approches pédagogiques.
  - Axe 3.1 Les différents passages.
  - Axe 3.2 Une démarche orientante.
- **Faire connaître aux élèves du 3<sup>ème</sup> cycle du primaire les services complémentaires disponibles dans les écoles secondaires de la Commission scolaire des Samares ainsi que le personnel non enseignant qu'ils côtoieront.**
- Planification stratégique (2003-2006)
  - Axe 1.1 Programme de formation et programme des services complémentaires.
  - Axe 3.1 Les différents passages.
  - Axe 3.2 Une démarche orientante.

# Lao et la planification stratégique 2003-2006 (suite)

- **Accroître la visibilité des écoles secondaires de la Commission scolaire des Samares auprès des enseignantes et enseignants du primaire augmentant l'impact de la valorisation des écoles secondaires sur leurs élèves.**
  - Planification stratégique (2003-2006)
    - Axe 4.1 Sentiment d'appartenance.
    - Axe 4.2 Faire connaître les bons coups.
- **Promouvoir les écoles secondaires de la Commission scolaire auprès des élèves et ce, dès la première année du troisième cycle du primaire.**
  - Planification stratégique (2003-2006)
    - Axe 3.1 Les différents passages.
    - Axe 4.1 Sentiment d'appartenance.
    - Axe 4.2 Faire connaître les bons coups.

# Lao, l'approche orientante et le domaine général de formation *orientation et entrepreneuriat*

- Approche orientante :
  - « Une démarche concertée d'une équipe-école et de ses partenaires, débouchant sur des objectifs et la mise en place de services (individuels et collectifs) et d'activités pédagogiques visant à accompagner l'élève dans le développement de son identité et son cheminement vocationnel »  
(Yvan D'Amours, MELS)
- Intention du domaine « orientation et entrepreneuriat »
  - Offrir aux élèves des situations éducatives leur permettant d'entreprendre et de mener à terme des projets orientés vers la réalisation de soi et l'insertion dans la société.
    - Axes de développement :
      - Conscience de soi, de son potentiel et de ses modes d'actualisation.
      - Appropriation des stratégies liées à un projet.
      - Connaissance du monde du travail, des rôles sociaux des métiers et des professions.

# Comment ?

- Sur la planche de jeu, les élèves pourront visualiser tous les métiers et professions présents dans une école secondaire.
  - Appropriation des stratégies liées à un projet.
  - Connaissance du monde du travail, des rôles sociaux des métiers et des professions.
- Ils seront invités à réfléchir sur la manière dont ces gens pourront les aider quand ils seront à cette école secondaire.
  - Connaissance du monde du travail, des rôles sociaux des métiers et des professions.

# Comment ?

- Ils pourront aussi se questionner sur les qualités nécessaires pour exercer ces emplois.
  - Connaissance du monde du travail, des rôles sociaux des métiers et des professions.
- En connaissant les lieux de travail, ils pourront aussi savoir si, selon leurs goûts personnels, ils aimeraient y travailler.
  - Conscience de soi, de son potentiel et de ses modes d'actualisation.
- Grâce aux questions des « *cartes-surprises* », ils pourront connaître plus spécifiquement les tâches des membres du personnel non-enseignant d'une école secondaire.
  - Connaissance du monde du travail, des rôles sociaux des métiers et des professions.

# Comment ?

- Après avoir joué, ils pourront faire une recherche sur ces différents emplois et se questionner sur leurs aptitudes à les exercer.
  - Appropriation des stratégies liées à un projet.
  - Connaissance du monde du travail, des rôles sociaux des métiers et des professions.

# Les étapes de la conception: L'éclosion de l'idée

- 1<sup>ère</sup> année : passage primaire-secondaire
  - Bof !
  - Visite à l'école secondaire.
  - Rencontre entre enseignants primaire & secondaire.
  - 18% des élèves de la CSS fréquentent les écoles privées. Ces dernières font leur propagande très tôt dans l'année.
- Les constats suite à la 1<sup>ère</sup> année d'action pour l'arrimage:
  - Les élèves vivent beaucoup d'angoisses, d'inquiétudes et de peurs...
  - Il faut agir tôt, dès la 1<sup>ère</sup> année du 3<sup>e</sup> cycle du primaire.
  - En connaissant les lieux et les différents membres du personnel, les élèves seront plus rassurés.
  - Les jeunes aiment les jeux...

# La première ébauche

- Jeu de type *Clue* où l'on place sur la planche de jeu des lieux spécifiques aux écoles secondaires et où il n'y a pas d'enseignement. Les membres du personnel non-enseignant seraient les personnages du jeu et les outils de travail de ces derniers seraient les objets du jeu. (Au départ, nous voulions les photos des membres du personnel, mais il y a trop de mouvance du personnel...)
- Mais quel serait l'objectif ??? Pas un meurtre... Une chasse aux trésors...

# suite

- Enfin nous avons décidé de créer un personnage qui vivrait une aventure dans une école secondaire...
- LAO
  - L'Approche Orientante.

# La demande de financement

- Le jeu a été apprécié et notre coordonnateur, M. François Morin, a cru en notre projet.
- La directrice des Services Éducatifs de la Commission scolaire des Samares, Mme Sylvie Anctil, nous a donné son accord pour investir afin d'élever notre jeu à un autre niveau.

# L'embauche du concepteur graphique

- Nous avons contacté un concepteur graphique de notre région, reconnu pour l'excellence de son travail, M. André Robillard.

# Le guide d'animation

- Les cartes et la planchette réalisées, le plus important restait à faire: le processus d'expérimentation du jeu en classe; c'est-à-dire les activités préparatoires au jeu, la réalisation et l'intégration.
- La préparation:
  - L'activation des connaissances antérieures,
  - Le jeu d'association des cartes,
  - Le jeu d'association «Qui est où ?»,
  - Le jeu de l'indien.

- L'exécution :
  - Jouer au jeu.
- L'intégration:
  - Une quarantaine d'activités reliées aux 5 domaines d'apprentissage.
  - Il est à noter que le jeu est plus un prétexte pour amener les élèves à travailler sur les plans académique et personnel leur passage vers le secondaire. En somme, les activités d'intégration permettront aux élèves d'augmenter leurs connaissances sur leur future école secondaire, leur commission scolaire et leur vision du passage au secondaire.

- Dans le guide vous trouverez:
  - Les liens avec la planification stratégique de la C.S.S., les concepts de l'*approche orientante* et le domaine général de formation *orientation et entrepreneuriat*.
  - Les étapes, le matériel requis et le temps de réalisation pour des activités de préparation;
  - Toutes les activités d'intégration reliées au PFEQ;
  - Les annexes nécessaires à la réalisation des activités.

# Le carrefour pédagogique de la C.S.S.

- Afin d'augmenter l'accessibilité à tout ce qui touche le jeu «Où est Lao ?» et de donner accès aux nouvelles activités, nous avons créé une rubrique dans le volet *Approche orientante* du nouveau carrefour pédagogique de notre commission scolaire.
- <http://recit.cssamares.qc.ca/carrefour/>

**suite**

- Vous trouverez:
  - Le guide d'animation,
  - La description de chacune des écoles secondaires de notre commission scolaire,
  - La description des métiers présents dans une école secondaire,
  - Les corrigés des diverses activités pédagogiques du jeu.

# L'expérimentation avec les élèves

- Nous avons expérimenté le jeu dans une classe de première année du troisième cycle du primaire des 4 MRC de notre commission scolaire.
- À deux reprises, nous sommes allés rencontrer les quatre enseignantes voulant expérimenter le jeu.
  - Première demi-journée : présentation du jeu
  - Deuxième demi-journée : expérimentation avec les élèves et évaluation par les élèves et les enseignantes.

## suite

- Nous avons aussi adapté notre jeu pour les classes EHDAA avec l'ajout de pictogrammes et de textes simplifiés.
- Enfin, nous sommes allés dans une classe de R.A. afin d'expérimenter le jeu.

# L'évaluation

- Nos expérimentations nous ont permis de constater plusieurs éléments:
  - Les points faibles :
    - Le guide « *Explications et buts du jeu* » était trop long et le vocabulaire utilisé trop complexe. Nous avons donc simplifié au maximum notre guide.
    - Le guide étant long à lire pour certains, il peut être intéressant de diviser la lecture entre les membres de l'équipe.

# suite

- Le jeu devient moins intéressant lorsqu'il y a plus de 4 joueurs.
- Les élèves ne connaissent pas ou peu les différentes professions du jeu. Nous insistons donc sur l'importance de réaliser les activités de préparation et sur celle d'association entre les professions et leur définition.

## ■ Les points forts :

- Tous les élèves identifient les objectifs du jeu :
  - Connaissance de personnes présentes pour eux = sécurité
  - Connaissance des lieux = sécurité
- Le graphisme de la planchette de jeu et les cartes à jouer attirent l'attention des élèves.
- Les cartes-surprises car elles permettent aux élèves de régler des situations qu'ils pourraient vivre.
- Les activités de préparation : le «*Jeu de l'indien*», le jeu d'association «*Qui-Quoi-Où*».
- Les liens avec le PFEQ qui permet au jeu de s'intégrer à tous les domaines d'apprentissage.

# L'expérimentation

- Faire des équipes de 4 à 5 joueurs.
- Pour que le jeu soit significatif, vous devez réaliser une activité de préparation dans le *Guide d'animation*.
- Nous vous invitons ensuite à lire le guide *Explications et buts du jeu*.
- Vous pouvez maintenant tenter de trouver OÙ est Lao, avec QUI et QUOI.
- À vous de jouer !!!

# Remerciements

- Nos supérieurs : Mme Francine Lebeau, D.G.A, Mme Sylvie Anctil D.S.É., M. François Morin, Coord.
- Nos merveilleuses secrétaires : Mme Maryse Bacon et Mme Danielle Geoffroy.
- Nos collègues des services éducatifs et particulièrement M. Robert Bergevin C.P. Univers social.
- Nos amis...

# Évaluation et commentaires

- Qu'en pensez-vous ???