



## IGO 21 – Découvrir la F.P. par le jeu

Caroline Beaudry, c.o. SFPEA et Line Houde, c.o. (conseillère pédagogique) SEJ

Le savoir  
qui  
grandit



1. Historique de l'IGO 21
2. Caractéristiques et règles du jeu
3. Expérimentation du jeu
4. Babillard IGO
5. Conclusion
6. Questions et commentaires

# 1. Historique de l'IGO 21

- **IGO à la commission scolaire de la Capitale**
  - 2011-2012 révision de l'approche orientante
  - Contenus et intentions des IGO
  - Babillard électronique de l'élève
- **Tournées de classes depuis 2008**
  - 2008 à 2010
  - 2010 à 2016
  - 2016 à maintenant: IGO 21
- **IGO 21**
  - Interventions de groupes renouvelées
    - Utilisation de la technologie
    - Aspect ludique et de compétition à conserver
    - Intentions de découvrir les 21 secteurs de la formation professionnelle et technique à conserver
    - Traces des réflexions des élèves via le babillard IGO

## 2. Caractéristiques et règles du jeu

### ➤ Qu'est-ce que l'IGO 21?

**L'IGO 21 est un jeu innovateur, développé par la Commission scolaire de la Capitale, afin de valoriser la formation professionnelle (FP) auprès des jeunes de moins de 20 ans. Développé sur une plateforme WEB pour IPAD, ce jeu est interactif, dynamique et stimulant. L'IGO 21 permet de faire connaître les 21 secteurs et d'en apprendre sur certains métiers. Le jeu permet aussi aux élèves d'identifier leurs préférences et de laisser des traces de leur réflexion sur leur profil informatisé d'orientation. Notre cible, être un déclencheur pour une exploration personnalisée de la FP. Cette activité s'inscrit dans un continuum d'orientation proposée notamment à tous les élèves de 3ième secondaire de notre commission scolaire.**

## 2. Caractéristiques et règles du jeu

### ➤ Les règles du jeu

- **Équipes de 3 à 5 personnes**
- **Un iPad par équipe**
- **Choix du responsable de la technologie**
- **Le hasard déterminera quel sera votre avatar...**

### 3. Expérimentation du jeu



Le savoir  
qui  
grandit



## 4. Babillard IGO

<p><b>IGO 4</b> 2015-10-22</p>	<p><b>Personnes (8)</b> Parler-Signaler (6) – Servir-Aider (7) Divertir (4) – Persuader (5)</p>	<p><b>Choses (3)</b> Opérer-Manipuler (4) – Assurer le fonctionnement (5) Ajuster-Monter (0) – Travailler avec précision (1)</p>	<p><b>Données (3)</b> Synthétiser (0) – Coordonner (1) Analyser (2)</p>			
<p><b>IGO 5</b> 2015-12-02</p>	<p><b>Culture (18/18)</b> L'éducation et les loisirs Les arts appliqués</p>	<p><b>Humain (13/18)</b> L'éducation et les loisirs La société humaine</p>	<p><b>Sentis face-aux multitudes de possibilités</b> Je suis emballé de voir qu'il y a plusieurs possibilités qui s'offrent à moi. J'ai hâte d'en connaître davantage.</p>			
<p><b>IGO 6</b> 2016-04-22</p>	<p><b>Destination choisie</b> Université</p>	<p><b>Destination révisée</b> Cégep</p>	<p><b>Diplôme souhaité</b> DEC : Diplôme d'études collégiales</p>	<p><b>Bilan que je peux faire de mon premier cycle</b> Je suis entouré et encouragé par les membres de ma famille... tu as une famille qui t'encourage et te soutient Je me trouve plus responsable... tu as acquis un bon sens des responsabilités</p>	<p><b>Parcours pour les trois prochaines années</b> Finir et réussir mon Diplôme d'études secondaires (DES)</p>	<p><b>Parcours pour les trois prochaines années</b> Choisir et m'inscrire dans un programme d'études secondaires</p>
<p><b>IGO 21</b> 2016-11-16</p>	<p><b>Babillard</b> Alimentation et tourisme Soins esthétiques Arts Cuir, textile et habillement</p>					
<p><b>Évolution de ma motivation scolaire</b></p>			<p><b>Informations importantes pour mon c.o.</b></p>			

## 5. Conclusion

- **1<sup>re</sup> année d'expérimentation avec tous les élèves de 3<sup>e</sup> secondaire**
- **Commentaires et appréciations des élèves rencontrés**
- **Comment se procurer le jeu; [beudry.caroline@cscapitale.qc.ca](mailto:beaudry.caroline@cscapitale.qc.ca)**
- **Questionnaire d'appréciation de la rencontre**



Le savoir  
qui  
grandit



## 6. Questions et commentaires

