



Journée thématique « À la découverte des métiers du Seaquarium »

Sensibiliser à l'orientation en découvrant une entreprise touristique, le Seaquarium, l'aquarium du Grau du Roi (30) et les différents métiers nécessaires à son fonctionnement.

La mise en œuvre du Parcours Avenir dans le cadre des disciplines : accompagner les élèves dans l'acquisition des compétences nécessaires pour s'orienter tout au long de la vie en favorisant une démarche active et l'élaboration de choix positifs et réfléchis.

FRANÇAIS
DOCUMENTATION
LANGUES VIVANTES
TECHNOLOGIE
ARTS PLASTIQUES
SVT
PHYSIQUE-CHIMIE

Cycle 4 (5e, 4e et 3e)



Séances 3h minimum

+ 1 journée au Seaquarium

OBJECTIFS GÉNÉRAUX



- Susciter l'intérêt des élèves pour leur orientation grâce à la découverte d'un aquarium, une entreprise touristique, au travers d'un jeu, d'une visite et de rencontres avec différents professionnels du site.
- Développer leur autonomie pour les recherches d'informations sur les métiers de l'aquarium par le biais d'interviews et de recherches personnelles afin de construire une ou plusieurs fiches métiers.

OBJECTIFS DU PARCOURS AVENIR



Découverte du monde économique et professionnel

- Identifier les différents secteurs nécessaires au fonctionnement de l'entreprise.
- Identifier les besoins matériels et humains indispensables à l'organisation de la structure et son activité économique.

Développement du sens de l'engagement et de l'initiative

- S'engager dans un projet individuel ou collectif.

Élaboration du projet d'orientation scolaire et professionnel

- Découvrir les possibilités de formation et les voies d'accès aux mondes économique et professionnel.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES DU SOCLE



Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer

- Écrire : Réinvestir à bon escient le vocabulaire spécifique.
- Exploiter les ressources de la langue : produire un texte dans une langue globalement correcte (orthographe, syntaxe).

Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre

- Coopérer et réaliser des projets.
- Utiliser de façon réfléchie un outil de recherche.
- Mobiliser des outils numériques pour échanger et communiquer.

Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen

- Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives.

Domaine 5 Représentation du monde et activité humaine

- Découvrir le monde économique et professionnel en prenant conscience des éléments et des acteurs nécessaires au fonctionnement d'une entreprise.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN FRANÇAIS

L'expression

Écrit : Les élèves produisent des textes de nature et de longueur variées : ils apprennent à rédiger un questionnaire, une description, une fiche métier.

Oral : Les élèves s'entraînent à lire à voix haute, à exprimer des idées, des réflexions personnelles, à faire un exposé. Ce projet pouvant être un choix de présentation orale pour l'épreuve du diplôme national du brevet en fin d'année de 3^e.

Contribution à la formation « informatique et internet » : la recherche documentaire, le traitement de texte, l'utilisation de Folios pour conserver des documents ou informations, rédiger les questionnaires et fiches métiers, mettre en commun le travail réalisé en classe.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN LANGUES VIVANTES

Apprendre à communiquer

Écrit : Les élèves produisent des textes de nature et de longueur variées en langues vivantes : ils apprennent à traduire dans une autre langue, un questionnaire, une description, une fiche métier.

Oral : Les élèves s'entraînent à lire à voix haute, à exprimer des idées, des réflexions personnelles, à faire un exposé. Ce projet pouvant être un choix de présentation orale pour l'épreuve du diplôme national du brevet en fin d'année de 3^e.

Contribution à la formation « informatique et internet » : la recherche documentaire, le traitement de texte, l'utilisation de Folios pour conserver des documents ou informations, rédiger les questionnaires et fiches métiers, mettre en commun le travail réalisé en classe...

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN TECHNOLOGIE, SVT, PHYSIQUE-CHIMIE

- Appréhender différents métiers et formations ainsi que les enjeux en relation avec les sciences : produire une ou plusieurs fiches métiers scientifiques.
- Comprendre la diversité des métiers, scientifiques ou non, nécessaires au fonctionnement d'un aquarium : produire une ou plusieurs fiches métiers non scientifiques.
- Mobiliser des outils numériques : produire un questionnaire, des fiches métiers...

Contribution à la formation « informatique et internet » : la recherche documentaire, le traitement de texte, l'utilisation de Folios pour conserver des documents ou informations, rédiger les questionnaires et fiches métiers, mettre en commun le travail réalisé en classe...

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN ARTS PLASTIQUES

- Mettre en œuvre un projet.
- Explorer, imaginer, créer et produire.
- Échanger, partager, argumenter et débattre.
- Réaliser une œuvre plastique

Contribution à la formation « informatique et internet » : avec les outils graphiques numériques pour les arts plastiques, l'utilisation de Folios pour conserver des documents mettre en commun le travail réalisé en classe...

COMPÉTENCES TRANSFÉRABLES

- Savoir argumenter à l'oral.
- S'impliquer dans un projet.
- Savoir faire preuve d'autonomie.

Contribution à la formation « informatique et internet » :

- Utilisation de Folios (conserver des documents ou informations, rédiger les fiches métiers et questionnaires, mettre en commun le travail réalisé en classe...).
- Sensibilisation des élèves aux questions de droits, en particulier à la protection de la vie privée et de la propriété intellectuelle : autorisation de droit à l'image pour les élèves et les personnes visibles dans leurs productions (photographies, vidéo...), autorisation de reproduction et de diffusion d'œuvres existantes.

Éducation aux médias et à l'information :

- Utiliser les médias et les informations de manière autonome.
- Exploiter l'information de manière raisonnée (fiabilité des sources d'information).
- Produire, communiquer, partager des informations.

PRODUCTIONS DES ÉLÈVES

Production finale : une ou plusieurs fiches métiers par élève décrivant les métiers nécessaires au fonctionnement du Seaquarium.

Productions complémentaires, au choix de l'enseignant et du projet :

- élaboration d'un questionnaire descriptif du Seaquarium en tenant compte des thèmes abordés dans chacune des parties du questionnaire (document fourni par le service pédagogique du Seaquarium, à la réservation de la journée thématique disponible en annexe),
- réalisation de panneaux descriptifs ;
- interviews de professionnels du Seaquarium pouvant être réalisées sous format vidéo ou non.

MODALITÉS

Séance 1 : le jeu, représentation initiale de l'entreprise Classe entière.

Séance 2 : journée thématique au Seaquarium : classe entière / divisée en deux groupes selon les moments.



Séance 3 : production des élèves : classe entière / divisée en deux groupes au CDI ou en salle informatique.

Les élèves pourront continuer leur travail en autonomie en classe, chez eux puis au CDI.

Séance 4 : présentation des productions, au choix des enseignants : présentation à la classe, exposition dans l'établissement, épreuve orale du diplôme national du brevet...

CONTRAINTES TECHNIQUES

* Séance 1 = le jeu, représentation initiale du fonctionnement de l'entreprise, dans l'établissement scolaire :

Salle de classe avec possibilité de placer les tables en ilots.

Matériel à prévoir : une imprimante couleur pour imprimer les annexes du jeu, une plastifieuse pour plastifier le plateau de jeu par équipe en format A3 et les jetons, des feutres effaçables (au moins un par équipe pour le jeu), de la pâte adhésive pour créer le socle des pions et une enveloppe par équipe pour y glisser les pions.

(Plus de précisions sur la fiche thématique accessible sur le site du Seaquarium)

* Séance 2 = journée thématique au Seaquarium :

À prévoir avant la visite :

- Impression des questionnaires.
- Impression de la fiche métier type comportant les rubriques à renseigner lors de la rencontre avec des professionnels. Ces fiches seront complétées grâce aux recherches personnelles de l'élève au Seaquarium, dans son établissement scolaire et/ou à la maison.
- Un support pour écrire.

Facultatif : Appareil photo et/ou Caméra (attention flash interdit dans l'aquarium lors de la visite).



* Séance 3 = productions des élèves, dans l'établissement scolaire :

Connexion internet : salle informatique avec accès internet.

Folios pour conserver une trace de son travail (recommandé).

Postes informatiques équipés de logiciels de traitement de texte : un par élève pour la séance 3.

Facultatifs : logiciels de conception de diaporama, de montage vidéo, selon le projet

* Séance 4 = présentation des productions des élèves :

Au choix des enseignants : présentation à la classe ou exposition dans l'établissement.

ÉVALUATION

Les productions des élèves peuvent faire l'objet d'une évaluation finale (séance 4), tout comme les différentes compétences mises en œuvre tout au long du projet.

INTERVENANTS

Professeurs de français, langues vivantes, technologie, SVT, physique-chimie, arts plastiques, professeurs documentalistes, professeurs principaux toutes disciplines.

PARTENAIRE

Le Seaquarium, aquarium du Grau Du Roi, Gard (30).

DÉROULEMENT EN QUATRE SEANCES (OU PLUS SELON LES BESOINS ET PROJETS) :

Extrait de la fiche thématique « À la découverte des métiers du Seaquarium » accessible sur le site : www.seaquarium.fr

« La découverte des métiers du Seaquarium est proposée sous forme d'une séquence qui comprend deux, trois séances ou plus, selon le choix et le projet des enseignants :

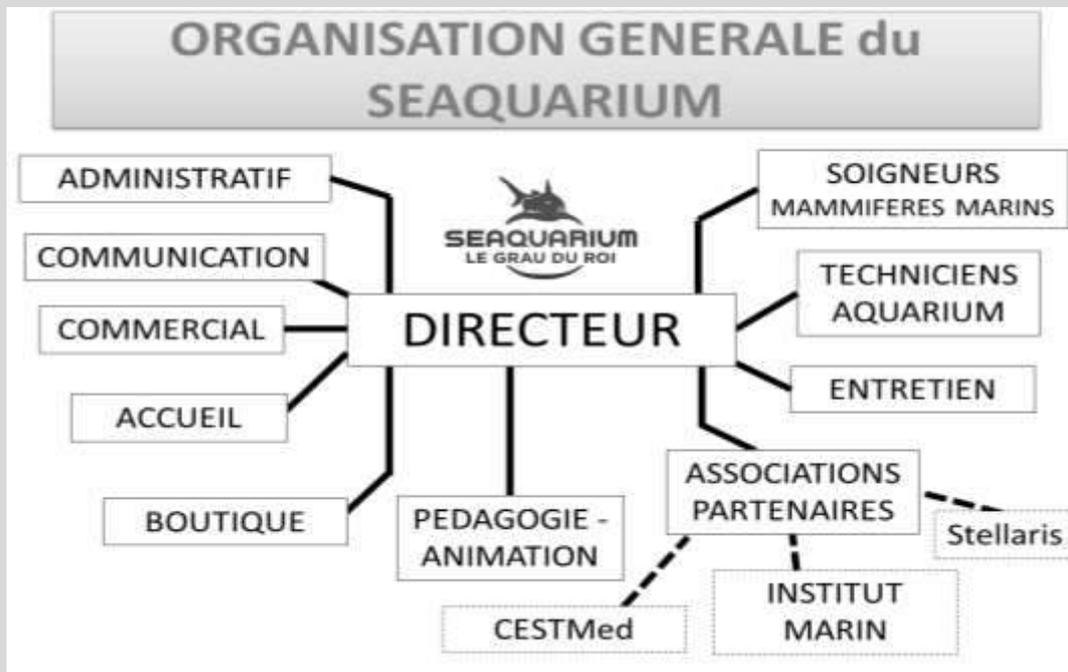
Première séance en classe, avant la visite :

La première séance est à prévoir en classe, avant la visite, autour d'un jeu de plateau (**Annexe 1**), permettant de partir des **représentations initiales** des élèves sur les métiers nécessaires au fonctionnement d'un aquarium.





Deuxième séance, la visite de l'aquarium et « découverte des métiers du Seaquarium »:



Cette séance se déroule sur une journée durant laquelle les élèves vont avoir l'occasion de rencontrer les professionnels de l'aquarium, les interviewer et ainsi obtenir des informations pour compléter un questionnaire de visite (**Annexe 2**) afin de construire une ou plusieurs fiches-métiers (au choix de l'enseignant) (**Annexe 3**).

Troisième séance en classe, après la visite :

La troisième séance permet de finaliser, de construire des fiches-métiers élaborées par les élèves sur les différents métiers présentés, rencontrés au Seaquarium, de réaliser les productions finales choisies selon le projet.

Les modalités de réalisation de cette troisième séance sont aux choix des enseignants : cela peut faire l'objet d'un travail sur une ou plusieurs séances entièrement en classe, ou d'un travail personnel, en binôme ou autre, avec un rendu demandé pour évaluation, en vue d'une exposition... Le tout s'intégrant pleinement dans le parcours Avenir de l'élève.





- Quatrième séance en classe ou dans l'établissement :

Au choix des enseignants : les élèves présentent leurs productions à la classe ou sous forme d'exposition dans l'établissement. Ce projet peut également être un choix de présentation orale pour l'épreuve du diplôme national du brevet en fin d'année de 3^e.

- Pour aller plus loin : Le jeu concours « L'avenir s'imagine ! » propose de découvrir des vidéos et de répondre à un quiz sur les métiers du Seaquarium. Ce jeu sérieux en ligne permet d'aborder la découverte des métiers et l'égalité femmes-hommes de façon ludique et originale. La fiche parcours Avenir du jeu est disponible en téléchargement sur www.lavenirsimagine.com

Les **Annexes 1 (le jeu), 2 (le questionnaire), 3 (la fiche-métier « type »)** et **4 (corrigé du questionnaire)** sont fournies aux enseignants à la réservation de **la journée thématique « Découverte des Métiers du Seaquarium »**.

Les réservations se font par téléphone au 04.66.51.57.37.

Renseignements sur le site : www.seaquarium.fr ou par mail : education@seaquarium.fr »