

GUIDE DE L'ENSEIGNANT EN LYCÉE

I - PRÉSENTATION DU KIT DE DÉCOUVERTE DES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE

Dans le cadre du parcours Avenir, **Concepteurs d'Avenirs**, en charge de la promotion des métiers et des filières du numérique, a conçu le projet **#LienNumérique** dont fait partie ce kit pédagogique. Il a pour objectif de faire connaître la réalité du secteur professionnel numérique, en déconstruisant les clichés. Pour travailler dans le secteur numérique, vaut-il mieux être un homme ? Aimer travailler seul ? Être bon en maths ? À travers plusieurs expériences, vos élèves découvriront le quotidien des professionnels du numérique, une large palette de métiers du secteur, les différentes voies d'accès à ces professions ainsi que les usages parfois insoupçonnés des technologies numériques. Ce guide vous permettra de les accompagner dans la découverte de ce secteur d'activité.

II – UTILISATION DES MODULES DE CONFÉRENCE

La conférence #LienNumérique se compose de six modules présentant **six thèmes de société** dans lesquels le numérique peut apporter des solutions : **la mobilité, la santé, les services, l'environnement, l'éducation et la sécurité**. Elle permet de découvrir 18 métiers du secteur à travers des exemples concrets et de déconstruire les clichés les plus courants.

1 – PRÉSENTATION D'UN MODULE

Chaque module répond à une même logique : en 5 pages, il met les élèves en présence d'une **situation problématique concrète**, puis dévoile **la solution numérique** au problème, retrace l'origine de cette solution et présente l'équipe qui l'a réalisée afin de transmettre un message positif. Des spots attirent l'attention des élèves sur les parties cliquables du module et des fenêtres additionnelles leur apporteront plus d'informations. Une **voix off** peut permettre d'animer la présentation du module. Celle-ci est amovible si vous souhaitez pouvoir interagir avec votre classe sans cette assistance.

A – Page 1

La première page présente en image une **situation problématique du quotidien**. La voix off explique aux élèves la navigation et vous pourrez leur demander de décrire ce qu'ils observent et d'analyser le problème, puis de réfléchir à des solutions potentielles. En cliquant sur le ou les personnages présent(s), un texte racontant son/leur histoire et ce à quoi il(s) est/sont confronté(s) apparaît.

B – Page 2

La deuxième page énonce **la résolution du problème initial** grâce à l'emploi d'une solution numérique. Celle-ci se présente sous la forme d'un texte, de schémas et/ou vidéos qui permettent de comprendre son fonctionnement.

C – Page 3

La troisième page retrace brièvement **la naissance de l'idée de cette solution numérique** et évoque le parcours de son/sa créateur/trice le cas échéant.

D – Page 4

La quatrième page s'intéresse à **l'équipe qui a réalisé la solution numérique** et s'attarde sur **trois métiers du numérique**, présentés grâce à une brève vidéo, des fiches métiers et les parcours de formation possibles. Un quiz permet à vos élèves de tester leurs connaissances autour d'un cliché à déjouer (par exemple, les femmes et le numérique).

E - Page 5

Une cinquième page résume **le message transmis par le module** qui déconstruit un cliché sur le milieu du numérique.

2 - LE CONTENU DES 6 MODULES

Thèmes	Cas concrets	Métiers	Messages
Mobilité	Application mobile pour faciliter l'accessibilité en ville.	Concepteur, ergonomes, administrateur bases de données.	Avoir un parcours différent dans le numérique, c'est faire appel à des compétences multiples, de tous horizons. Tous les chemins mènent au numérique !
Santé	Wandercraft : conception et fabrication d'un exosquelette de marche naturelle. http://www.wander-craft.eu/	Directeur de projet, intégrateur d'exploitation, expert technique.	Aimer travailler en équipe pour concevoir des solutions nécessite des compétences variées dans le numérique. On travaille en équipe dans le numérique !
Services	Kisskissbankbank : plateforme de financement participatif. https://www.kisskiss-bankbank.com/	Développeur, webdesigner, responsable support.	Avoir une sensibilité artistique ouvre des opportunités de carrières dans le numérique pour développer des solutions ! On peut avoir la fibre artistique dans le numérique !
Environnement	PlumeLabs : capteur nomade intelligent de qualité de l'air. https://plumelabs.com/fr/	Analyste test et validation, géomaticien, responsable des usages du numérique.	Respecter l'environnement permet de développer des solutions numériques adaptées. Travailler dans le numérique, c'est dynamique !
Éducation	Domoscio : solution d'adaptive learning. https://domoscio.com/accueil/	Architecte logiciel, data scientist, commercial.	Des filles dans le numérique ? C'est logique !
Sécurité	Réserve citoyenne de cyberdéfense : civils volontaires sensibilisant la Nation à la cyberdéfense.	Architecte technique, responsable sécurité de l'information, consultant.	Choisir le numérique, c'est s'engager dans des actions de communication. Quand on travaille dans le numérique, on communique !

III – L'ATELIER ORIENTATION ZEN

1 – PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Dès le début du lycée, **l'orientation est un réel enjeu**, qui s'accompagne souvent de stress pour les élèves. Considérée comme un rite de passage, l'inscription sur la plateforme d'accès à l'enseignement supérieur reste une étape mal comprise et maîtrisée. Pourtant, à l'aide d'un test personnalisé et d'un temps d'échange, il est possible de prendre en main son orientation et choisir sereinement sa voie professionnelle. L'atelier Orientation Zen vous permettra, grâce à des supports numériques spécifiques, **d'accompagner les élèves dans la finalisation de leur projet personnel**. Dans une démarche de pédagogie active, ils découvriront les clés pour apprivoiser Parcoursup et pourront partager leurs travaux sur les réseaux sociaux !

2 – OBJECTIFS

- **Affiner son projet personnel d'orientation** en filière initiale ou par apprentissage.
- **Décrypter les différentes filières d'études supérieures**, en particulier dans le secteur numérique.
- **Comprendre le fonctionnement** de la plateforme Parcoursup.
- **Connaître les trucs et astuces** pour bien l'utiliser.

3 – DÉROULEMENT DE L'ATELIER

Voici quelques indications pour **accompagner vos élèves dans la finalisation de leurs choix d'orientation et dans la prise en main de la plateforme Parcoursup**. Nous recommandons d'effectuer cet atelier sous la forme de deux ou trois séances, réparties dans l'année jusqu'à l'ouverture des inscriptions sur la plateforme.

A – Test d'orientation individuel

Avant de s'inscrire sur la plateforme Parcoursup, vos élèves doivent **déterminer dans quelle voie ils souhaitent s'engager**. Le test d'orientation individuel #LienNumérique, présenté par Concepteurs d'Avenirs pour le secteur numérique, élaboré selon la typologie de Holland (méthode RIASEC), leur permet d'établir les **traits dominants de leur personnalité** parmi les suivants : réaliste, investigateur, artistique, social, entreprenant, conventionnel. Répondre aux questions leur donnera accès à un schéma symbolisant leur profil ainsi qu'à une liste de métiers du secteur numérique qui pourraient leur correspondre.

Supports

- Quelques informations sur la typologie de Holland : https://fr.wikipedia.org/wiki/Mo-d%C3%A8le_RIASEC
- Le quiz de personnalité

B - Aide et conseils pour rechercher les filières en cohérence avec le profil

En fonction des résultats du test de personnalité, vos élèves découvriront une **liste de métiers qui pourraient leur correspondre**. De plus, ils ont certainement des envies d'orientation qui nécessitent de plus amples renseignements afin d'infirmier ou confirmer ces choix. Pour les aider à trouver les filières qui pourraient leur permettre d'accéder au(x) métier(s) choisi(s), guidez-les dans leurs recherches sur Internet.

Supports

- Le **référentiel métiers** du secteur numérique : <http://referentiels-metiers.opiiec.fr/accueil>
- Le **site Concepteurs d'Avenirs**, rubrique « Numérique » dans les documentations à disposition : <https://www.concepteursdavenir.fr/>
- Le site **Talents du Numérique** : <http://talentsdunumerique.com/>
- Le **guide des métiers ONISEP** : <http://www.onisep.fr/Decouvrir-les-metiers>

C - Simulation d'inscription sur Parcoursup accompagnée de recommandations

Pour ne pas commettre d'impair lors de l'inscription sur la plateforme, mieux vaut avoir bien compris son fonctionnement, ainsi que les différentes possibilités de résultats et de réponses à donner à ceux-ci. Vous pouvez **simuler une inscription avec vos élèves** afin de leur montrer la marche à suivre étape par étape.

Supports

- Le **guide du ministère** : <http://www.education.gouv.fr/cid122643/plan-etudiants-informations-pratiques-pour-les-familles.html>
- Une infographie rappelant le **calendrier de la plateforme** : <http://www.letudiant.fr/etudes/apb/nouvel-apb-le-calendrier-2017-2018-en-un-clin-d-oeil-1.html>
- Une **plateforme dédiée aux élèves de terminale** : <http://www.terminales2017-2018.fr/#951489>

D - Temps de questions-réponses

Vos élèves auront certainement des questions à poser à la fin de la simulation. Pensez à prévoir un temps dédié à ces questions. Les documents suivants vous aideront à répondre aux questions les plus fréquentes.

Supports

- Le **dossier du ministère** sur le Plan Étudiants : <http://www.education.gouv.fr/cid122039/plan-etudiants-accompagner-chacun-vers-la-reussite.html>
- Un **récapitulatif des informations** sur Parcoursup : http://etudiant.lefigaro.fr/article/parcoursup-comment-ca-marche-_4e5c305c-d6b8-11e7-9120-7436775344c8/

E - Partage sur les réseaux sociaux avec le hashtag #LienNumérique

Vos élèves peuvent **partager le quiz de personnalité sur les réseaux sociaux** avec le hashtag #LienNumérique, afin de comparer le profil avec celui de leurs camarades.

IV - L'EXPÉRIENCE DE RÉALITÉ VIRTUELLE

L'expérience de réalité virtuelle #LienNumérique permet à vos élèves d'**aller à la rencontre de trois étudiants en formation initiale ou par apprentissage** : Paul, futur développeur, Charlotte, chef de projet informatique en alternance, et Aris, étudiant en data science.

À l'aide d'un casque de réalité virtuelle, les élèves pourront s'immerger dans l'environnement de ces jeunes et **découvrir un quotidien qui sera le leur s'ils décident de s'engager dans la voie du numérique**. Ils seront guidés par les trois étudiants qui racontent leur parcours et présentent les technologies du numérique qu'ils utilisent durant leurs études et dans le cadre professionnel.

Cette expérience permettra aux élèves d'en apprendre davantage sur les **parcours variés qui mènent au secteur numérique**.

V - LIENS UTILES

1 - INFORMATIONS ORIENTATION – MÉTIERS

- concepteursdavenir.fr
- facebook.com/ConceptdAvenir
- twitter.com/conceptdavenir
- talentsdunumerique.com
- facebook.com/talentsdunumerique
- twitter.com/talentsdunum
- assopascaline.fr
- facebook.com/AssociationPascaline
- twitter.com/AssoPascaline
- referentiels-metiers.opiiec.fr
- onisep.fr

2 - ORGANISMES

- www.fafiec.fr
- www.syntec-numerique.fr



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE

MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR, DE LA RECHERCHE
ET DE L'INNOVATION

« Action financée et pilotée par le Fafiec selon des axes de coopération définis dans la convention signée avec les Ministères de l'Éducation Nationale, de l'Enseignement Supérieur, de la Recherche et de l'Innovation ».