



Le Comité régional pour la valorisation de l'éducation, le CRÉVALE¹, a le mandat de travailler à la persévérance et à la motivation des jeunes Lanaudois afin qu'ils obtiennent une formation qualifiante. Il développe ainsi, en comité, des projets qu'il propose ensuite à sa communauté.

Le comité **jeunes**² du CRÉVALE croit qu'un des facteurs importants de la réussite scolaire est que le jeune reconnaisse qu'il est capable d'apprendre et, qu'avoir un métier en perspective même s'il change en cours de parcours, donne de la motivation aux jeunes.

C'est ainsi qu'il a développé l'an passé un jeu-concours destiné aux jeunes du secondaire dont les visées sont de:

- favoriser une réflexion, chez le jeune, quant à sa personnalité, ses intérêts et ses habiletés;
- informer les jeunes des enjeux relatifs à l'emploi dans Lanaudière et leur fournir de l'information scolaire et professionnelle à ce sujet;
- valoriser la formation et la diplomation.

À l'issue du projet, le comité **jeunes** a constaté que le jeu-concours « *Je gagne à me connaître, à connaître les emplois de ma région* » comporte un

intérêt pédagogique certain puisqu'il correspond directement aux objectifs de l'approche orientante et qu'il aide ainsi les élèves à faire de l'exploration professionnelle. Le jeu-concours augmente ainsi la motivation des jeunes. Il a d'ailleurs obtenu une évaluation très positive en 2006 de la part des intervenants et des jeunes eux-mêmes. Fort de ce succès, le comité **jeunes** a demandé au CRÉVALE de reconduire « *Je gagne...* » en 2007.

C'est pourquoi nous sollicitons aujourd'hui votre participation. Invitez vos élèves à participer au jeu-concours « *Je gagne...* ».

Mieux encore, faites-en une situation d'apprentissage et participez au jeu-concours en classe.

¹ Pour obtenir des renseignements sur le CRÉVALE, visitez le www.crevale.org.

² Le comité **jeunes** du CRÉVALE est composé de **Véronique Jetté-Nantel** (Forum jeunesse Lanaudière), **Line Auclair** (conseillère d'orientation, Commission scolaire des Affluents), **Antoine Jolicoeur** (conseiller pédagogique, Commission scolaire des Samares), **Sylvaine Lefebvre** (conseillère pédagogique, Commission scolaire des Affluents), **Julie Pellerin** (conseillère pédagogique, Commission scolaires des Samares), **Pierre Buisson** (agent de recherche, direction du partenariat et de la planification, Emploi Québec Lanaudière), **Johanne Mc Millan** et **Ann-Marie Picard** (CRÉVALE).

Je gagne à me connaître, à connaître les emplois de ma région

Présentation du jeu-concours

L'univers de « *Je gagne...* » propose aux jeunes une exploration des emplois ayant de bonnes ou de très bonnes opportunités d'emploi dans Lanaudière entre 2006 et 2010³. Plus de 75 métiers ou professions se cachent derrière ce jeu.

Pour les découvrir les jeunes doivent franchir **trois étapes** :

1. Un survol de la région
2. Un test sur les intelligences multiples
3. Une exploration de métiers en lien avec les intelligences dominantes.

Le jeu se déroule sur Internet. Il comprend des animations audio et visuelles et demande une participation active des jeunes. Afin de ne pas cristalliser les jeunes dans des profils donnés, des nuances et mises en garde sont apportées tout au long du parcours. L'accent est mis sur le fait que nous possédons tous des intelligences donc nous sommes tous capables d'apprendre. C'est pourquoi chaque métier et profession présenté est mis en lien avec les lieux de formation appropriés dans Lanaudière.

Pour participer, les jeunes se rendent au www.crevale.org et cliquent simplement sur la zone concours du site. On estime la **durée** du jeu à 15-20 minutes. Les jeunes peuvent participer autant de fois qu'ils le désirent. Des améliorations apportées cette année permettront aux participants d'imprimer leurs résultats au test d'intelligences multiples.

Version nouvelle et améliorée!

C'est une nouvelle version améliorée de « *Je gagne...* » que nous vous proposons cette année. Une mise à jour des données professionnelles a été effectuée. Quelques améliorations au niveau de la présentation et de l'animation ont également été apportées.

Autres nouveautés :

- Nous avons ajouté une **estimation du nombre d'années d'études** post-secondaires pour chacune des cartes-métiers.
- Cette année, nous avons inclus des métiers et **professions en lien avec l'intelligence musicale**.
- Enfin, une **nouvelle section réservée aux enseignants** a été ajoutée. Elle comprend un outil d'animation et un cahier de l'élève qui vous permettent de préparer la participation de vos étudiants avec une situation d'apprentissage.

Rappels techniques

- Le jeu-concours « *Je gagne...* » nécessite le logiciel *Flash* que vous pouvez télécharger directement de la page d'accueil du jeu. Le téléchargement est d'environ 3 minutes par modem téléphonique et de quelques secondes sur haute vitesse. Cependant, nous vous suggérons d'installer le logiciel s'il y a lieu avant l'activité de façon à diminuer le temps d'attente des étudiants. Aussi, si ce logiciel est « bloqué » par votre commission scolaire, il sera possible de demander l'aide d'un technicien avant l'activité.
- Le jeu-concours peut être réalisé sur un ordinateur branché sur haute et basse vitesse.
- Avant de débiter l'activité, assurez-vous que les haut-parleurs de vos ordinateurs fonctionnent correctement.

Rendez-vous au

http://crevale.org/concours/2006_hors_ondes/intro.html si vous désirez explorer l'univers du jeu-concours (version 2005-2006) avant sa mise en onde ou si vous désirez consulter la section « *enseignant* ». Aucune participation ne sera enregistrée à cette adresse. Les jeunes devront se rendre au www.crevale.org pour participer et ce, du 1^{er} avril au 15 mai 2007.

³ Sources :

Le marché du travail dans la région de Lanaudière, Perspectives professionnelles 2006-2009, Emploi Québec, 2006

<http://emploi.quebec.net/francais/imt/index.htm>, ministère de l'Emploi et de la Solidarité sociale

Matériel promotionnel

Pour mousser la participation de vos étudiants, des crayons avec la mention « **Je gagne... au www.crevale.org** » seront distribués dans les écoles.

Si vous prévoyez réaliser la situation d'apprentissage en classe, nous vous suggérons de les remettre à vos étudiants une fois l'activité réalisée afin de stimuler une seconde participation de leur part.

Si vous ne prévoyez pas réaliser la situation d'apprentissage en classe, nous vous invitons à présenter brièvement le jeu-concours à vos étudiants et à leur remettre un crayon à ce moment afin de stimuler leur participation de la maison, de l'école (local informatique) ou de la bibliothèque municipale.

Cinq affiches ont aussi été acheminées à chaque école secondaire. Nous avons suggéré un affichage

dans les locaux informatiques, les locaux étudiants, la salle de repos des enseignants et l'entrée des étudiants. D'autres affiches peuvent être demandées au CRÉVALE.

Un concours?

À l'issue du jeu-concours « *Je gagne...* » six gagnants seront choisis au hasard à raison d'une personne par MRC. Chacun recevra un paquet-cadeau comprenant des laissez-passer pour le cinéma, des billets de spectacles, un chèque-cadeau d'un libraire et une caméra numérique offerte par Desjardins. Les prix seront remis à l'école le 22 ou 23 mai 2007.

Des questions?

Commission scolaire des Samares : Julie Pellerin (450) 758-3500, poste 2688

Commission scolaire des Affluents : Sylvaine Lefebvre (450) 492-9400, poste 4533

CRÉVALE : Ann-Marie Picard (450) 758-3585

AIDE-MÉMOIRE

Je gagne à me connaître, à connaître les emplois de ma région

Du 1^{er} avril au 15 mai 2007.

On participe au www.crevale.org

Nécessite un ordinateur avec son.

Utilise le logiciel *Flash* qui se télécharge simplement à partir de la page d'accueil du concours.

Faites connaître votre appréciation en complétant le « questionnaire aux enseignants » disponible dans la section « enseignant » du jeu-concours.

Pour consulter le jeu avant sa mise en ligne : http://crevale.org/concours/2006_hors_ondes/intro.html