



RÉGION ACADEMIQUE
GRAND EST

Liberté
Égalité
Fraternité

KIT PÉDAGOGIQUE

salon virtuel

LES MÉTIERS ET LES EMPLOIS DU NUMÉRIQUE

ENSEIGNANTS

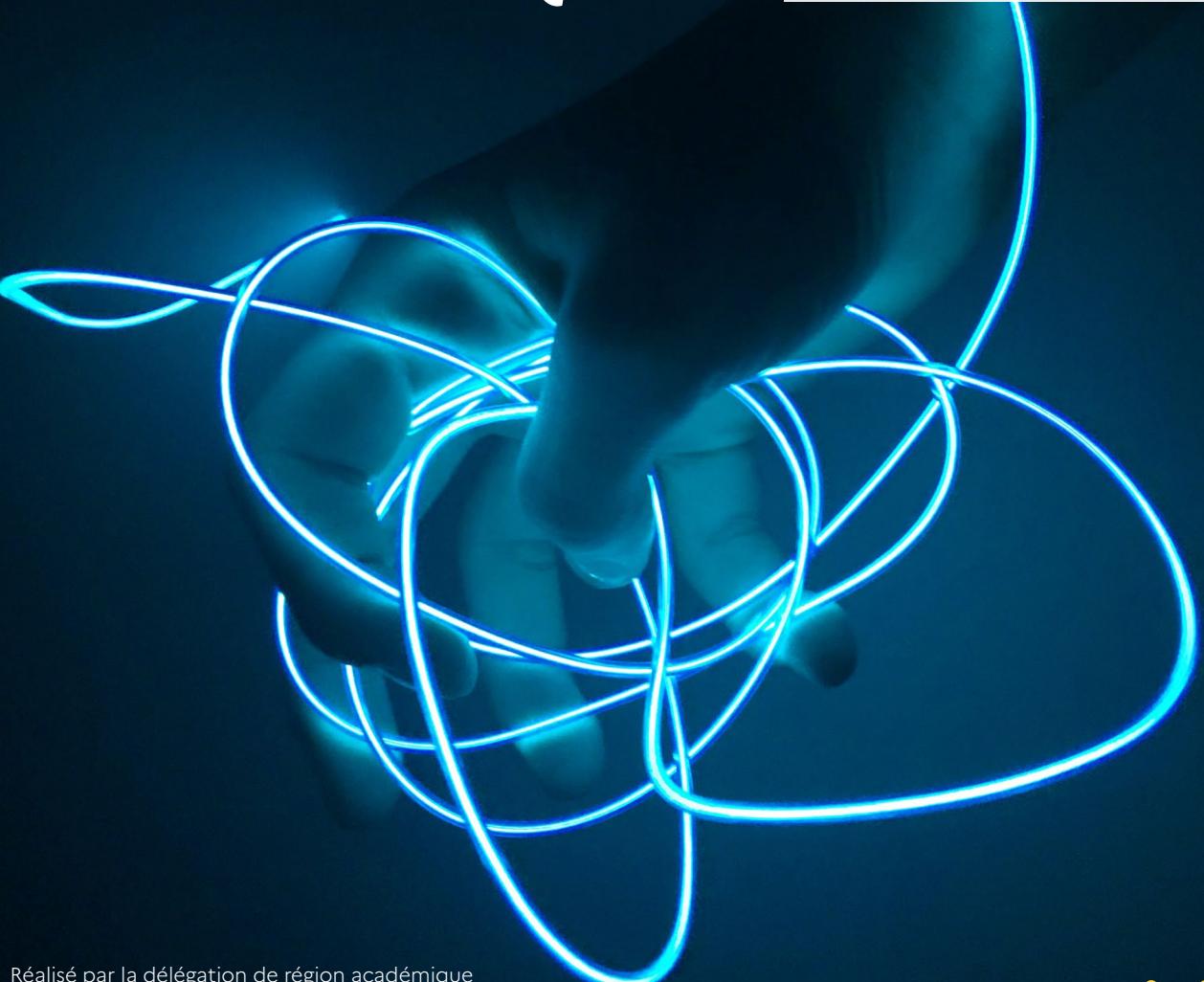
Vos élèves vont se rendre sur le salon virtuel Les métiers et les emplois du numérique du 1^{er} au 2 juin 2021.

C'est l'occasion pour eux de découvrir des métiers et des formations et de rencontrer des professionnels.

Afin de préparer et d'exploiter au mieux leur visite, nous vous invitons à les faire participer à diverses activités, à mettre en œuvre en partie ou en totalité en fonction de vos besoins.

À noter :

Le kit numérique Les métiers du numérique (partie 1) peut être exploré indépendamment du salon, dans le cadre de la découverte du monde économique et professionnel et des heures dédiées à l'orientation.



Réalisé par la délégation de région académique
à l'information et à l'orientation
et la délégation régionale de l'Onisep Grand Est



SOMMAIRE

ORGANISATION DU SALON VIRTUEL

SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE :

À la découverte du numérique secteurs/métiers/formations

Ressources pédagogiques

PARTIE 1 :

Présentation et prise en main du kit pédagogique Les métiers du numérique

[Schéma de présentation](#) 

PARTIE 2 :

Préparation des activités à réaliser pendant la visite du salon virtuel

ACTIVITÉ 1 : Kit défis

[Fiche élève : kit défis](#) 

ACTIVITÉ 2 : Reportage journalistique

[Fiche élève : reportage journalistique](#) 

PARTIE 3 :

Synthèse et restitution

ACTIVITÉ 1 : Kit défis (suite) : qui suis-je ?

[Fiche élève : faire découvrir son métier](#) 

ACTIVITÉ 2 : Reportage journalistique (suite) : exposé

ACTIVITÉ 3 : Retour sur expérience

[Fiche élève : bilan élève](#) 

[Questionnaire d'évaluation de la séquence pédagogique : les métiers et les emplois du numérique](#)



ORGANISATION DU SALON VIRTUEL

Quand ?

Forum accessible à tout moment, du mardi 1^{er} juin 9h au mercredi 2 juin 22h.

Qui ?

Accessible à tous les publics : scolaires (collège et lycée), demandeurs d'emploi, salariés...

Comment ?

Sur inscription individuelle au préalable :

<https://grand-est-numerique.mon-salon-virtuel.fr/>

Quoi ?

- ▶ **UN ACCUEIL** permettant de se rendre dans les différents halls à disposition.
- ▶ **UN HALL DECOUVRIR LES METIERS ET S'ORIENTER.** avec un accès à des ressources (vidéos, liens vers des réseaux sociaux, vers des sites Internet, des documents pdf, images...) et la possibilité d'échanger avec des professionnels (par tchats, visio, téléphone, réseaux sociaux...).
 - Un stand découvrir les métiers : conception et développement, infrastructure et production de l'information
 - Un stand se former en alternance
- ▶ **CONFÉRENCES** en live (avec la possibilité de poser des questions via le tchat) et en replay :
 - Regards croisés sur les usages du numérique au service de l'emploi/formation.
 - La place des femmes dans le numérique.
 - La certification PIX.
 - Le projet de Campus Camexia, sur la digitalisation et l'usage de l'Intelligence Artificielle (IA).
 - Etc

Et des ateliers :

- La fibre optique sur Vatry avec Orange.
- Une application du numérique : la robotique avec l'entreprise Axon cable.
- Etc

▶ UN HALL VIDÉOTHÈQUE

▶ UN HALL FORMATION ET EMPLOI

- Je recherche un emploi
- Je suis salarié/salariée en évolution professionnelle ou reconversion.



LES +

- ▶ **Des favoris** permettant de se créer un panier avec les vidéos regardées, les documents consultés... pouvant être téléchargés ensuite et compilés dans le FOLIOS de vos élèves.
- ▶ **Un moteur de recherche** pour retrouver des informations par mots clefs
- ▶ **Une aide en ligne** pour comprendre le fonctionnement du forum
- ▶ **Des accompagnateurs** pour s'y retrouver sur le forum, sur le contenu et sur des problématiques d'orientation



SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE :

À la découverte du numérique

secteurs/métiers/formations

Ressources pédagogiques

À l'occasion du salon virtuel du numérique des 1^{er} et 2 juin 2021, les élèves vont pouvoir échanger avec des professionnels et professionnelles des métiers de ce secteur et assister à des conférences sur les problématiques du secteur.

Afin qu'ils et elles soient mobilisés, indépendamment d'un projet d'orientation, et puissent tirer au mieux profit de cet événement, cette séquence pédagogique propose d'une part de leur faire découvrir le secteur du numérique, ses métiers et ses formations associées dans leur grande diversité, et d'autre part de les outiller pour faciliter leurs échanges avec les professionnels présents sur le salon.

Des compétences à ré exploiter bien-sûr dans une optique plus personnelle de construction de leur parcours.

Deux types de ressources sont mises à votre disposition pour accompagner vos élèves dans la découverte des métiers du numérique :

- ▶ Le kit pédagogique Les métiers du numérique de l'Onisep.
- ▶ Des activités pour préparer et exploiter la visite du salon

Ces activités peuvent être envisagées en classe ou en autonomie ; en amont ou durant le salon mais aussi indépendamment de celui-ci, dans l'objectif d'une découverte du secteur.



La promotion de la mixité des métiers est capitale, en particulier pour ce secteur dont les enjeux d'avenir sont énormes, et alors que les filles s'en détournent majoritairement. Pour vous aider à ne pas véhiculer de stéréotypes à votre insu, à adopter une posture, une communication égalitaires, encourageantes pour vos élèves, Isabelle Collet, de l'Université de Genève dans une série « Intéresser les filles aux sciences du numérique c'est bien... être efficace, c'est mieux ! » vous explique comment favoriser l'intérêt des filles sur des sujets pour lesquels elles viennent avec un a priori.



PARTIE 1 :

Présentation et prise en main du kit pédagogique Les métiers du numérique

Le kit pédagogique sur les métiers du numérique est le fruit d'une coproduction entre Talents du Numérique et l'ONISEP. Destiné aux collégiens/collégiennes et lycéens/lycéennes, ces séances pédagogiques leur permettent de découvrir les métiers du numérique et de se projeter dans un parcours d'études.

De nombreuses ressources sont transversales à l'accompagnement à l'orientation



Séquences Vidéos secteurs Vidéos selfie En savoir plus

JE DÉCOUVRE LE NUMÉRIQUE ET SES MÉTIERS
4e, 3e, 2de



VOIR LES 3 SÉ

A

JE DÉCOUVRE LE NUMÉRIQUE ET SES MÉTIERS
1ère, Terminale



VOIR LES 3 SÉ

B

J'INSCRIS MON PROJET D'ORIENTATION EN LIEN AVEC LE NUMÉRIQUE
Collège, Lycée



VOIR LES 3 SÉ

C

STAGE D'OBSERVATION ET NUMÉRIQUE
3e



VOIR LES 3 SÉ

D

DISCIPLINES ET MÉTIERS : TOUS CONNECTÉS AU NUMÉRIQUE
2de, 1ère



VOIR LES 12 SÉ

E

AU FAIT, J'EN SUIS OÙ DE MES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES ?
1ère, Terminale



VOIR LES 2 SÉ

F

<https://sites.ac-nancy-metz.fr/onisep/metiers-numerique/schema-presentation.pdf>



PARTIE 2 :

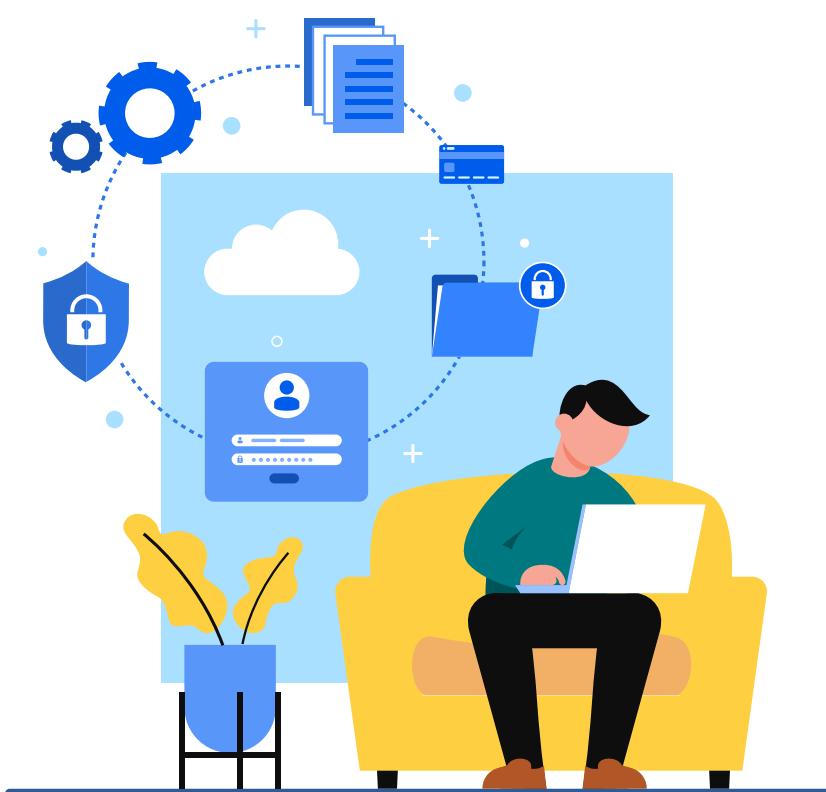
Préparation des activités à réaliser pendant la visite du salon virtuel

Objectifs

- ▶ Approfondir ses connaissances des métiers
- ▶ Apprendre à s'informer sur les métiers, les secteurs
- ▶ Savoir repérer les grandes caractéristiques d'un métier, d'un secteur
- ▶ Savoir se présenter, interagir avec un professionnel ou une professionnelle
- ▶ Synthétiser des informations
- ▶ Présenter et argumenter oralement

En guise d'introduction

- Expliquer aux élèves qu'ils vont participer aux défis « métiers » en lien avec le salon virtuel qui se tiendra les 1^{er} et 2 juin 2021.
- Les 2 activités ludiques proposées ci-dessous ont pour objectif de rendre l'élève acteur/actrice lors de sa visite du salon en lui confiant une « mission » précise à réaliser.
- Elles sont indépendantes les unes des autres. Vous choisirez celle(s) qui vous paraît(ssent) la ou les plus adapté(es) au profil de vos élèves (collège / lycée), à leur degré d'autonomie, à la modalité de leur visite sur le salon (en groupe, en individuel) etc...
- Chacune comprend les consignes de préparation au salon et de restitution des éléments glanés au fil du salon.



ACTIVITÉ 1 :

Kit défis

Conseil à l'enseignant

1. Choisir un métier

Diviser les élèves en équipes. Chaque équipe choisit parmi la liste des métiers présents au salon un métier qui suscite son intérêt.

La liste des métiers présents sur le salon virtuel est consultable à cette adresse : <https://grand-est-numérique.mon-salon-virtuel.fr>

Les élèves doivent garder leur choix secret dans l'optique de le faire deviner à la classe au retour du salon virtuel ([voir partie 3](#)).



2. Prendre connaissance du kit « Défis »

Distribuer la [fiche élève - kit défis](#) à chaque équipe et expliquer les enjeux de chaque défi (nombre de points gagnés).

3. Comment se présenter sur le stand ?

Les élèves, toujours en équipe, vont réfléchir à la façon de se présenter au professionnel ou à la professionnelle. Ils désigneront ensuite celui ou celle qui présentera leur groupe.



Consigne

Imaginez que vous êtes maintenant dans un espace de discussion avec un professionnel ou une professionnelle. Comment allez-vous vous présenter ? Qu'allez-vous lui dire ?

Réponses : présenter le collège ; la classe ; l'équipe et l'objectif sur le salon, au travers des défis à relever, la découverte des métiers du numérique.

En dehors des démarches liées au défi, les élèves sont évidemment libres d'aller visiter les stands qui les intéressent.

Prolongement

Pour les niveaux 4^e, 3^e et seconde, la séance « Créer une fiche métier » du kit Les métiers du numérique, peut compléter cette activité en approfondissant la connaissance des métiers et de leurs descripteurs.



ACTIVITÉ 2 :

Reportage journalistique



Conseil à l'enseignant

Avant le salon

Seuls ou en équipe, les élèves se positionnent sur **l'un des deux stands** du salon.

Ils/elles doivent mener une enquête sur le stand, plus précisément sur le groupe de métier qu'il rassemble.

Les élèves mettront bien sûr à profit leurs échanges avec les professionnels pour leur poser toutes leurs questions. Ils rendront ensuite compte de ce qu'ils/elles pensent de ce secteur, ce qui leur donne le plus envie, le moins envie, ce qui les a surpris durant ce salon...

SOIT LE STAND **CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT : REGROUANT LES MÉTIERS DE**

- Architecte IoT
- Consultant / consultante architecte technique
- Data Engineer
- Data Protection Officer
- Data Scientist
- Spécialiste blockchain
- UX - UI Designer
- Webdesigner
- Développement et test de la solution
- Analyste de la menace
- Développeur / développeuse
- Ingénieur / ingénierie Machine Learning
- Intégrateur / intégratrice logiciels métiers
- Pentesteur / pentesteuse
- Spécialiste test et validation

SOIT LE STAND **INFRASTRUCTURE ET PRODUCTION DE L'INFORMATION : REGROUANT LES MÉTIERS DE**

- Spécialiste bases de données
- Spécialiste infrastructure
- Spécialiste systèmes, réseaux et sécurité
- Analyste SOC
- Conseiller / conseillère support technique
- Spécialiste en géomatique
- Responsable Sécurité de l'information
- Spécialiste support

Consigne

- ▶ Vous êtes journalistes reporter en charge de couvrir l'événement que représente le salon virtuel. Explicitez 10 bonnes raisons pour convaincre que ces métiers concernent tous les secteurs d'activité, qu'ils sont en plein développement et constituent un enjeu d'avenir !
- ▶ Vous vous appuierez sur toutes les sources disponibles dans ce salon virtuel (vidéos, documents, tchats, e-conférences,...).
- ▶ Vous aiderez de la [fiche élève - reportage journalistique](#) pour avoir une trace de l'activité demandée.



De retour en classe

- Une restitution de leurs investigations sera faite ([voir partie 3](#)).



En autonomie, les élèves peuvent visionner les vidéos secteurs du kit pédagogique Les métiers du numérique, et ainsi se constituer un pré-requis pour explorer les secteurs présentés sur le salon.

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté Egalité Fraternité

onisep
KIT PÉDAGOGIQUE

Séquences Vidéos secteurs Vidéos selfie En savoir plus

VIDÉOS SECTEURS

Découvrez des secteurs professionnels qui évoluent avec les métiers et les technologies du numérique.

- INVENTER LE MONDE !** LE NUMÉRIQUE DANS LE SECTEUR BANQUE, FINANCE & ASSURANCE
- INVENTER LE MONDE !** LE NUMÉRIQUE DANS LE SECTEUR BÂTIMENT & TRAVAUX PUBLICS
- INVENTER LE MONDE !** LE NUMÉRIQUE DANS LE SECTEUR DROIT, DÉFENSE & SÉCURITÉ
- INVENTER LE MONDE !** LE NUMÉRIQUE DANS LE SECTEUR E-COMMERCE & VENTE
- INVENTER LE MONDE !** LE NUMÉRIQUE DANS LE SECTEUR LOGISTIQUE, TRANSPORTS & MOBILITÉ
- INVENTER LE MONDE !** LE NUMÉRIQUE DANS LE SECTEUR ÉNERGIE, AGRICULTURE & ENVIRONNEMENT
- INVENTER LE MONDE !** LE NUMÉRIQUE DANS LE SECTEUR MÉDIAS, CULTURE & COMMUNICATION
- INVENTER LE MONDE !** LE NUMÉRIQUE DANS LE SECTEUR PRODUCTION & INDUSTRIE

LE NUMÉRIQUE DANS LE SECTEUR BANQUE ASSURANCE FINANCE
LE NUMÉRIQUE DANS LE SECTEUR DU BTP
LE NUMÉRIQUE DANS LE SECTEUR DROIT-DEFENSE-SECURITE
LE NUMÉRIQUE DANS LE SECTEUR E-COMMERCE-VENTE
LE NUMÉRIQUE DANS LE SECTEUR LOGISTIQUE-TRANSPORT-MOBILITE
LE NUMÉRIQUE DANS LE SECTEUR ENERGIE-AGRICULTURE-ENVIRONNEMENT
LE NUMÉRIQUE DANS LE SECTEUR MEDIA-CULTURE-COMMUNICATION
LE NUMÉRIQUE DANS LE SECTEUR PRODUCTION-INDUSTRIE

VOIR LA RÉSSOURCE VOIR LA RÉSSOURCE VOIR LA RÉSSOURCE VOIR LA RÉSSOURCE
VOIR LA RÉSSOURCE VOIR LA RÉSSOURCE VOIR LA RÉSSOURCE VOIR LA RÉSSOURCE

Prolongement

- Les élèves rendront compte de ce qu'ils ont pensé du salon dans sa formule virtuelle :
- Était-ce facile ?
 - Utile ?
 - Intéressant ?



PARTIE 3 :

Synthèse et restitution

Activité 1 : Kit défis (suite) : qui suis-je ?

Après sa participation au salon virtuel, chaque équipe a réussi un ou plusieurs défis du Kit Défis, ce qui lui a rapporté en conséquence un certain nombre de points.

Distribuer la [fiche élève : faire découvrir son métier](#)

Chaque équipe va ensuite essayer de faire deviner son métier au reste de la classe, via différentes étapes qui rapporteront des points supplémentaires.

- ▶ Si la classe trouve le métier à l'étape 1, l'équipe présente néanmoins les autres éléments d'information liés au métier (étape 2 - compétences).
- ▶ À l'issue des 2 étapes, si la classe n'a toujours pas trouvé le métier présenté, l'équipe ne gagne aucun point.
- ▶ En parallèle, l'élève de la classe qui réussit à trouver le métier concerné fait gagner des points à son équipe (**5 points** à l'étape 1, **3 points** à l'étape 2).



L'équipe ayant totalisé le plus de points au final sera mise en valeur, par exemple dans un article du journal de l'établissement.

Étapes	Description	Points gagnés par l'équipe si la classe trouve le métier concerné
Présentation 1 : Enonciation de 5 mots-clés (avec interdiction de prononcer le mot du métier ou du professionnel).	Un membre énonce un à un les 5 mots-clés	5 points <small>Attention : si usage d'un objet l'équipe ne gagne que 3 points, idem si dessin d'un indice.</small>
Présentation 2 : énonciation des compétences du métier	Un membre de l'équipe énonce les réponses du questionnaire métier qu'elle a recueillies : compétences, conditions de travail, parcours de formation.	3 points



Activité 2 : Reportage journalistique (suite) : exposé

De retour en classe, les élèves ou équipes présentent oralement (en 5 minutes pour les élèves et en 10 minutes pour les équipes), les résultats de leurs investigations sur le salon.

Activité 3 : Retour sur expérience

En prolongement de la visite du salon, il peut être distribué à chaque élève le [questionnaire de retour sur expérience](#) qui lui permettra de faire le point sur les informations qu'il/elle aura recueillies.

