



Jeu concours en ligne

« L'avenir s'imagine ! »

Sensibiliser à l'orientation et ouvrir les horizons professionnels par le jeu

La mise en œuvre du parcours Avenir dans le cadre des disciplines vise à 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
LANGUES VIVANTES
TECHNOLOGIE
ARTS PLASTIQUES
SVT
PHYSIQUE-CHIMIE
DOCUMENTATION**

Cycles 3 (6^e) et 4

Octobre à avril

Séances **3h minimum**

OBJECTIFS GÉNÉRAUX



- Susciter l'intérêt des élèves pour leur orientation en leur proposant un jeu en ligne sur le thème des métiers, avec des prix à gagner.
- Ouvrir leurs horizons professionnels en leur montrant une société égalitaire et en interrogeant les représentations et les stéréotypes de genre.
- Développer leur autonomie pour les recherches d'information sur l'orientation : comment décrire un métier, comment chercher l'information sur les métiers et les formations ?

OBJECTIFS DU PARCOURS AVENIR



Découverte du monde économique et professionnel :

- Identifier les principales formes d'organisation de l'activité économique et sociale dans l'espace, à différentes échelles et dans le temps.
- Connaître les notions qui contribuent à la compréhension de ces principes : travail, qualification professionnelle, besoin, ressources naturelles et technologiques.
- Établir la relation entre progrès scientifique et technique et évolution des activités professionnelles.
- Situer dans le temps et dans l'espace une activité professionnelle pour mieux comprendre l'impact de l'innovation dans sa transformation et son évolution.
- Identifier les facteurs d'évolution du métier ou des domaines d'activité.
- Les enjeux de l'égalité professionnelle entre les femmes et les hommes.

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

- S'engager dans un projet individuel ou collectif.
- S'initier au processus créatif.

Élaboration du projet d'orientation scolaire et professionnel :

- Découvrir les possibilités de formation et les voies d'accès au monde économique et professionnel.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES DU SOCLE



- Domaine 1** Les langages pour penser et communiquer
- Domaine 2** Les méthodes et les outils pour apprendre
Conception, création et réalisation ; curiosité et sens de l'observation.
- Domaine 5** Représentations du monde et activité humaine



COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN FRANÇAIS

L'expression (6^e à 3^e)

À l'écrit, les joueurs/joueuses produisent des textes de nature et de longueur très variées. Ils apprennent à rédiger un dialogue, une description, un récit complet.

À l'oral, ils s'entraînent à lire à haute voix et à réciter, à exprimer des émotions et des réflexions personnelles pour les partager, à reformuler la pensée des autres et à en rendre compte, à faire un exposé.

Contribution à la formation « informatique et Internet » : la recherche documentaire, le traitement de texte, l'utilisation de Folios.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN LANGUES VIVANTES

Apprendre à communiquer (6^e à 3^e)

Les joueurs/joueuses s'approprient un outil de communication, oral notamment, indispensable pour voyager et travailler, en France au contact de professionnels parlant une autre langue, en Europe et dans le monde entier. Concevoir, créer, réaliser.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN TECHNOLOGIE

Au programme en 6^e

1 – Comprendre le fonctionnement d'un objet technique.

1.1 Les joueurs/joueuses étudient le fonctionnement d'objets techniques liés aux moyens de transport. Ils découvrent et mettent en œuvre des moyens de fabrication. → métiers du domaine de l'aéronautique et du spatial présentés dans l'édition 2020-2021.

1.2 Ils approfondissent également leur connaissance des technologies de l'information et de la communication (TIC) en continuité avec le programme de l'école primaire. → produire une vidéo, un blog, un diaporama, un petit objet multimédia dans le cadre de la participation au concours "L'avenir s'imagine !".

Au programme en 3^e

1.1 Les joueurs/joueuses développent un ou plusieurs projets qui sont l'occasion d'exploiter et d'approfondir les connaissances et les capacités acquises aux niveaux précédents. → produire une vidéo, un blog, un diaporama dans le cadre de la participation au concours "L'avenir s'imagine"

1.2 Ils acquièrent des méthodes de travail et améliorent leur maîtrise des TIC par la production d'un média numérique associé au projet → produire une vidéo, un blog, un diaporama ou un petit objet multimédia dans le cadre de la participation au concours "L'avenir s'imagine !".

Contribution à la formation « informatique et Internet » : l'utilisation de Folios.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN SVT, PHYSIQUE-CHIMIE

Au programme en 6^e

1. Adopter un comportement éthique et responsable en lien avec l'éducation à l'environnement durable → thème de l'édition 2020-2021 : Se déplacer dans les airs et l'univers en 2040. Fils rouges du jeu : développement durable et égalité hommes/femmes. Découverte des métiers liés à l'ingénierie, la biologie marine...

Au programme en 3^e

2. Appréhender la grande variété et l'évolution des métiers et des formations ainsi que les enjeux économiques en relation avec les sciences → produire un blog, une vidéo, un diaporama ou un petit objet multimédia (pom) décrivant un métier dans 20 ans, dans le cadre de la participation au concours.



COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES EN ÉDUCATION MUSICALE ET ARTS PLASTIQUES

De la 6^e à la 3^e :

- 1.1 Développer sa capacité à observer des œuvres, pratiquer une activité artistique.
- 1.2 Ils acquièrent progressivement le goût de l'expression personnelle et de la création, les moyens de comprendre le phénomène de la création en musique, en arts plastiques, en architecture, dans le domaine des images.

Contribution à la formation « informatique et internet » : dans les enseignements artistiques, avec les outils graphiques numériques pour les arts plastiques et différentes technologies comme les générateurs de sons pour l'éducation musicale. »

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Contribution à la formation « informatique et internet » :

- 1.1. Utilisation de Folios.
- 1.2. Sensibilisation des joueurs/joueuses aux questions de droits, en particulier à la protection de la vie privée. → autorisation de droit à l'image, pour les joueurs/joueuses, mais aussi les personnes visibles sur sa production.
- 1.3. Une charte pour l'usage des outils multimédia : pour aider les joueurs/joueuses à une maîtrise raisonnée des outils (ordinateurs, scanners, appareils photos numériques, etc.) et des logiciels mis à leur disposition, le collège les informe sur les droits de propriété et d'usage des ressources et sur les risques auxquels ils s'exposent. Dans la plupart des établissements, une charte d'usage doit être respectée par tous. → autorisation de reproduction et de diffusion des œuvres existantes présentes dans leur production
- 1.4. Savoir argumenter à l'oral face à la classe
- 1.5. S'impliquer dans un projet
- 1.6. Savoir faire preuve d'autonomie

PRODUCTIONS DES JOUEURS ET JOUEUSES

Réaliser une vidéo de 2 minutes maximum, un blog, un petit objet multimédia ou écrire un texte de 150 à 300 mots.

Le choix du genre est libre : description, dialogue, saynète, reportage, interview, fiction, lettre, article de presse, fiche métier...

MODALITES

Groupe de 15 joueurs/joueuses devant les ordinateurs (avec casques)

Groupe entier (séances 2 et 3)

Travail en autonomie (possibilité de poursuite de la séance 3)

Travail au domicile (possibilité de poursuite séance 3 à la maison)

Travail au CDI (possibilité de poursuite séance 3 au CDI)



CONTRAINTES TECHNIQUES

Connexion internet : salle informatique avec accès à internet haut débit.

Folios pour conserver le travail (recommandé)

Logiciels spécifiques : déblocage YouTube sur connexion établissement, dernière version du navigateur Mozilla Firefox ou Google Chrome, installée sur tous les postes (navigateurs préférés à Microsoft Edge)

Postes informatiques élèves (1 par élève pour séance 1, et pour poster production séance 3)

Vidéoprojecteur (1 pour l'enseignant/e, séances 1 et 2, non obligatoire mais conseillé)

Son (pour séquence 1, jeu sonorisé)

Casques audio (1 par élève pour séquence 1) et hauts parleurs poste enseignant/e (séquence 1)

Taille du fichier annexe le plus lourd (pour téléchargement) : en téléchargement sur le site du jeu dans la rubrique : Le jeu concours, « *lavenirsimagine2020_onisep_livretpedagogiquebd.pdf* ».

Possibilité d'utiliser indifféremment ordinateurs ou tablettes (Android, IOS Apple)

Déroulement

Sujet : le jeu concours en ligne www.lavenirsimagine.com propose chaque année d'octobre à avril une action sensibilisant les élèves de collège, par le jeu et l'appel à l'imaginaire, à la découverte des métiers et à leur propre projection dans une profession, en les amenant à ne pas limiter leurs choix. Il commence par un jeu avec une mission en ligne d'aide aux habitants d'une autre planète dans 20 ans, comprenant vidéos métiers, et, adaptés selon que les joueurs/joueuses aient plus ou moins de 15 ans, des mini-jeux (QCM, vrai ou faux, jeux de légendes d'images). Il se poursuit par un concours avec la réalisation d'une production, en individuel ou en groupe, soumise à un jury et permettant de gagner des prix.

La consigne : « *2040 : toutes les activités sont ouvertes aux femmes comme aux hommes. Décrivez dans une vidéo, un blog, un diaporama ou autre petit objet multimédia, un texte, le métier, réel ou imaginaire, que vous pourriez exercer dans 20 ans dans cette société.* »

La 17^e édition du jeu, en ligne du 1^{er} octobre 2020 au 30 avril 2021 :

Destination : 2040, planète XI où les femmes et les hommes vivent à 100 % égaux.

Mission :

Till et Tara sont sans nouvelles de la Terre depuis maintenant 1 an. La pollution liée à l'activité humaine a conduit la présidente de la Terre à interdire les vols, aussi bien de vaisseaux que d'avions. Une occasion pour les Xiens d'aider leurs amis à mettre en place dans l'univers des échanges aériens et spatiaux respectueux de l'environnement, en découvrant des métiers phares ou insoupçonnés nécessaires à leur bon fonctionnement.

Au cours de cette mission, il faudra enquêter auprès de six personnages. Sous forme de vidéos, mini-jeux (QCM, vrai ou faux, jeux de légendes d'images), ils parleront de leur métier pour améliorer les transports aériens et spatiaux. Il faudra ensuite décrire un métier imaginé dans 20 ans en produisant soit une vidéo, un blog, d'un petit objet multimédia (pom), ou un texte. Ce métier peut avoir un lien avec le thème de cette année, mais ce n'est pas obligatoire ! Il suffit que la production respecte les différents critères : décrire ce qui fait un métier, mettre en avant l'égalité professionnelle entre les femmes et les hommes, le fait de se projeter dans l'avenir et faire preuve d'originalité sur le fond et la forme.



Métiers à découvrir : ajusteur-monteur/ajusteuse-monteuse, technicien/technicienne en aquariologie, technicien/technicienne de maintenance industrielle, mécanicien/mécanicienne d'entretien d'avion, ingénieur/ingénieure projet en maintenance aéronautique, et témoignage de décrocheurs/décrocheuses.

RESSOURCES

Le Dico des métiers, hors collection, Onisep 2017

Les métiers animés : www.onisep.fr/Les-metiers-animes

Fiches métiers : www.onisep.fr, fiches métiers sur internet...

Vidéos métiers : oniseptv.onisep.fr

Sur l'égalité : Égalité professionnelle sur <https://www.egalite-femmes-hommes.gouv.fr/>

[De la maternelle au baccalauréat Égalité des filles et des garçons](http://www.education.gouv.fr) sur www.education.gouv.fr

Egalité des filles et des garçons sur <http://eduscol.education.fr>

Egalité des filles et des garçons dans l'espace pédagogique sur www.onisep.fr

Outils égalité filles-garçons sur www.reseau-canope.fr

L'éducation au développement durable : www.education.gouv.fr/cid205/l-education-au-developpement-durable.html



Déroulement de l'activité en 3 séances (ou plus, selon besoins)

Séance 1 en salle informatique en demi-classe : s'inscrire et remplir la mission du jeu en effectuant des enquêtes et des quiz

- Pour l'encadrant/e souhaitant faire participer les joueurs et joueuses au prix « collectif », nécessité d'une inscription du groupe avant la séance, chacun à titre individuel au préalable.

- Les autorisations obligatoires :

Pour les **joueurs/joueuses mineur/es**, une autorisation des parents ou des représentants légaux est obligatoire pour que la participation soit valide, vidéos, blogs, autres petits objets multimédias ou textes pouvant être publiés par l'Onisep (autorisationparentaleourepresentantlegal_joueurmineur_2020-2021.pdf) ainsi que le règlement sont en téléchargement sur le site du jeu dans la rubrique *Le jeu concours*. Le document original doit être envoyé à l'Onisep Occitanie site de Montpellier par courrier. Les joueurs/joueuses individuel/les l'envoient eux-mêmes à l'Onisep. Les joueurs/joueuses d'un groupe la remettent à leur encadrant/e qui fait parvenir l'ensemble des autorisations. Penser à faire signer les autorisations des joueurs/joueuses avant les séances de production, notamment s'ils apparaissent dans des vidéos ou sur des photos.

Si des productions, textes, photos, vidéos ou sons sont extraits d'œuvres existantes, l'encadrant/e fait également parvenir l'**autorisation de groupe de reproduction et de diffusion** (*autorisationdegroupe_2020-2021.pdf*) en téléchargement sur le site du jeu dans la rubrique *Le jeu concours*.

De plus, pour les participants en catégorie Réalisateur/réalisatrice (*autorisationdroitsimage_categorie-realisateur_2020-2021.pdf*), cette autorisation est également nécessaire.

Pour la première séance en salle informatique, s'assurer des conditions matérielles pour le bon déroulement du jeu en ligne.

Durée : 55 min

- Présentation des objectifs et principes du jeu.
- Inscription en ligne des joueurs/joueuses en individuel
- Puis, seulement pour les joueurs/joueuses en inscription groupe, leur faire rejoindre individuellement le groupe créé préalablement par l'encadrant/e.
- Connexion des joueurs/joueuses à leur compte.
- Visionnage de l'animation d'introduction.
- Réalisation des enquêtes, mini-jeux (QCM, vrai ou faux, jeu de légendes d'images)



Séance 2 en classe entière : explication de la consigne et préparation du travail de réalisation

Durée : 55 min

1. Rappeler la consigne, les contraintes de formes et les critères du jury et les commenter

La consigne

« 2040 : toutes les activités sont ouvertes aux femmes comme aux hommes. Décrivez dans une vidéo, un blog, un diaporama, un petit objet multimédia ou un texte, le métier réel ou imaginaire, que vous pourriez exercer dans 20 ans dans cette société. » Il est possible de poster autant de productions que souhaité mais seules celles respectant les critères seront sélectionnées.

Les formats

- Réalisation d'un film court de 2 mn maximum.
- Création d'un blog ou d'un autre petit objet multimédia.
- Rédaction d'un texte court de 150 à 300 mots.

Le choix du genre est libre : description, dialogue, saynète, reportage, interview, fiction, fiche métier, lettre, article de presse...

Les critères du jury

Commenter en amont la consigne à respecter avec les joueurs/joueuses permet d'obtenir des productions de qualité, susceptibles d'être présentées au jury. Composé de représentants des partenaires du jeu, le jury détermine les meilleures productions dans chaque catégorie en fonction de quatre critères : la description d'un métier, la projection dans 20 ans, la dimension égalité femme-homme, l'originalité sur le fond et la forme.

2. Sensibiliser à l'égalité femme-homme : faire discuter les joueurs/joueuses de leurs représentations sexuées des métiers (peut se dérouler en cours de langues vivantes).

Déroulement proposé en 20 minutes :

2.1 Demander aux joueurs/joueuses de citer des métiers qu'ils connaissent. Faire inscrire au tableau, un tableau à 4 colonnes : métiers, métiers mixtes, métiers de femmes, métiers d'hommes.

2.2 Lancer la discussion métier par métier et notez des croix dans la colonne où une majorité semble se révéler.

2.3 Commenter le tableau en leur demandant s'ils connaissent des femmes ou des hommes exerçant des métiers typés en genre opposé. Par exemple : un homme sage-femme (maïeuticien), une femme garçon de café, un homme de ménage (technicien de surface), une femme astronaute, etc.

2.4 Aborder l'évolution de certains métiers devenus plus accessibles aux femmes. Vous pouvez citer l'exemple, dans le bâtiment, des sacs de ciment dont les quantités ont été diminuées par deux afin d'alléger leur charge.

NB :

- Ce qui a favorisé l'accès des femmes, mais aussi des hommes (problème de dos...), à certains métiers.
- Incitez-les à garder à l'esprit lors de leur production pour le concours que les métiers n'ont pas de sexe ; les métiers sont ouverts à tous, filles ou garçons, il n'y a pas de secteurs réservés à l'un ou l'autre.
- Les résultats de ces travaux peuvent être conservés dans Folios, parcours Avenir.

3. Faire décrire un métier : faire réfléchir à la notion de métier et caractériser des professions.

Déroulement proposé en 20 minutes :

3.1 Demander aux joueurs/joueuses comment on décrit un métier et faites noter au tableau leurs idées. Leur faire présenter les professions de personnes de leur entourage (parents, amis, voisins) ou rencontrées au cours de stages. Si la discussion ne s'engage pas, les faire consulter le *Dico des métiers* de l'Onisep, une fiche métier, un film ou une animation métier sur les sites de l'Onisep par exemple.

3.2 Demander à un/e joueur/joueuse de noter au tableau les éléments d'une fiche métier (nature du travail, qualités et compétences requises, conditions de travail, salaires, formations nécessaires, perspectives, secteurs, intérêts, etc.).

NB : Les résultats de ces travaux peuvent être conservés dans Folios, parcours Avenir.



Séance 3 en classe entière : faire émerger le sujet de leur production

Objectif : faire émerger le sujet de leur production, la forme et le style qu'elle prendra et réaliser un mini-film, un blog, un diaporama ou autre petit objet multimédia, ou un texte (peut se dérouler en cours de langues vivantes avec traduction/sous-titrage en français des productions).

Durée : variable selon la production, minimum 55 minutes en groupe.

L'inspiration s'appuie sur l'imagination, la créativité et l'écriture. Une séance en cours de français par exemple est tout à fait appropriée et permet d'obtenir de bons résultats.

1. Introduction de la séquence

Pour inventer un métier dans 20 ans, ce qui compte ce n'est pas la réalité mais bien la projection dans l'imaginaire ou du moins le futur. On peut parler d'un métier en 2040 qui existe déjà en 2020 ou même d'un métier qui a disparu aujourd'hui, mais il faut l'imaginer dans une société qui aura changé, avec par exemple de nouvelles technologies, de nouvelles habitudes de vie et de travail... On peut aussi inventer un nouveau métier, de façon réaliste ou imaginaire...

Le but est d'imaginer autre chose que ce à quoi on pense habituellement. Dans ce concours, les joueurs/joueuses deviennent « créateurs de métier » !

2. Rappel des formes des productions pouvant concourir

- Réaliser une vidéo d'1 à 2 minutes (saynète, reportage, interview, journal télé, etc.) à l'aide d'un caméscope, une webcam ou un téléphone portable. (Voir notamment livret pédagogique, scénarisation d'une vidéo)
- Réaliser une production animée et sonore de son choix (photomontage, diaporama multimédia, interview audio...).
- Créer un blog ou diaporama en ligne combinant au moins deux médias (image, vidéo, son, animation, texte). (Voir notamment dans le livret pédagogique, « créer un blog » et « déroulement en 4 séances pour production de blogs).
- Écrire un texte court entre 150 et 300 mots (un texte qui débute par exemple par « Année 2040, je suis... », sous la forme de leur choix : un poème, une lettre écrite à un ami, une saynète théâtrale, une fiche métier, une mini-fiction, un récit, un sketch, une annonce d'emploi, etc.).

3. Phase de productions par les joueurs/joueuses

Les résultats de ces travaux peuvent être conservés dans Folios, parcours Avenir.

4. Envoi des productions

A partir du site web du jeu, se connecter, entrer dans « Mon espace ».

Dans l'onglet « Textes », saisir le texte ou le copier/coller à partir d'un traitement de texte. Dans l'onglet « Vidéos POM », saisir le titre et la description de la production puis choisir le fichier vidéo préalablement créé, présent dans votre ordinateur et envoyer. Les formats de fichiers acceptés : MP4 (H264), MOV, AVI, WMV. Il est aussi possible de saisir le lien vers une vidéo, un blog ou un autre petit objet multimédia en ligne. Si la vidéo est postée sur une **plateforme de diffusion** de type Dailymotion ou Youtube, indiquer le lien vers cette vidéo. Il est déconseillé d'utiliser des liens vers une plateforme d'hébergement de contenus temporaires (Wetransfer).

Dans le cas d'un envoi d'une production **par la poste** ou **par mél**, bien en indiquer le titre et l'accompagner du formulaire de participation rempli, à télécharger sur le site dans la rubrique *Le jeu concours*.

Joindre les autorisations obligatoires.



Encadrants/encadrantes :

Professeurs de français, langues vivantes, technologie, SVT, physique-chimie, éducation musicale et arts plastiques, professeurs documentalistes, professeurs principaux toutes disciplines, psychologue de l'Éducation nationale spécialité "éducation, développement et conseil en orientation scolaire et professionnelle", référent/es, coordonnateurs/trices de la mission de lutte contre le décrochage scolaire, vie scolaire, responsable des ateliers audiovisuel, théâtre, animateurs...

Partenaires :

Proposée par l'Onisep Occitanie, la 17^e édition du jeu est réalisée en partenariat avec :

L'Académie de Montpellier par son service de mission de lutte contre le décrochage scolaire (MLDS) ainsi que par sa délégation de région académique à la formation professionnelle initiale continue et apprentissage (DRAFPICA) et l'Académie de Toulouse par son service de mission de lutte contre le décrochage scolaire (MLDS), la Région Occitanie / Pyrénées-Méditerranée, la Ville de Montpellier, le Campus des métiers et des qualifications de l'aéronautique et du spatial (CMQ A&S) avec le soutien de l'Atelier Canopé 34.

Contacts Onisep :

Onisep Occitanie site de Montpellier
31 rue de l'Université
CS 39004
34064 Montpellier Cedex 02
T : 04 67 60 55 85
jeu-lavenirsimagine@onisep.fr

Dorothee Duriez, déléguée régionale adjointe, rédactrice en chef
Sophie Salvadori, cheffe de projet
Geneviève Zaneboni, responsable communication, commercialisation, partenariats

Onisep Occitanie site de Toulouse
75 Rue Saint-Roch
31400 Toulouse
T : 05 36 25 82 10

Célia Perrin, responsable d'accompagnement pédagogique, responsable des bases de données.



Espace idéeation et notes

Area with horizontal dotted lines for notes.





Area with horizontal dotted lines for writing.



Votre calendrier pour « L'avenir s' imagine ! »

ZONE A

Besançon, Bordeaux, Clermont-Ferrand, Dijon, Grenoble, Limoges, Lyon, Poitiers

ZONE B

Aix-Marseille, Amiens, Caen, Lille, Nancy-Metz, Nantes, Nice, Orléans-Tours, Reims, Rennes, Rouen, Strasbourg

ZONE C

Créteil, Montpellier, Paris, Toulouse, Versailles

OCT. 2020	NOV. 2020	DÉC. 2020	JANV. 2021	FÉV. 2021	MARS 2021	AVRIL 2021
J 1	D 1	M 1	V 1	L 1	L 1	J 1
V 2	L 2	M 2	S 2	M 2	M 2	V 2
S 3	M 3	J 3	D 3	M 3	M 3	S 3
D 4	M 4	V 4	L 4	J 4	J 4	D 4
L 5	J 5	S 5	M 5	V 5	V 5	L 5
M 6	V 6	D 6	M 6	S 6	S 6	M 6
M 7	S 7	L 7	J 7	D 7	D 7	M 7
J 8	D 8	M 8	V 8	L 8	L 8	J 8
V 9	L 9	M 9	S 9	M 9	M 9	V 9
S 10	M 10	J 10	D 10	M 10	M 10	S 10
D 11	M 11	V 11	L 11	J 11	J 11	D 11
L 12	J 12	S 12	M 12	V 12	V 12	L 12
M 13	V 13	D 13	M 13	S 13	S 13	M 13
M 14	S 14	L 14	J 14	D 14	D 14	M 14
J 15	D 15	M 15	V 15	L 15	L 15	J 15
V 16	L 16	M 16	S 16	M 16	M 16	V 16
S 17	M 17	J 17	D 17	M 17	M 17	S 17
D 18	M 18	V 18	L 18	J 18	J 18	D 18
L 19	J 19	S 19	M 19	V 19	V 19	L 19
M 20	V 20	D 20	M 20	S 20	S 20	M 20
M 21	S 21	L 21	J 21	D 21	D 21	M 21
J 22	D 22	M 22	V 22	L 22	L 22	J 22
V 23	L 23	M 23	S 23	M 23	M 23	V 23
S 24	M 24	J 24	D 24	M 24	M 24	S 24
D 25	M 25	V 25	L 25	J 25	J 25	D 25
L 26	J 26	S 26	M 26	V 26	V 26	L 26
M 27	V 27	D 27	M 27	S 27	S 27	M 27
M 28	S 28	L 28	J 28	D 28	D 28	M 28
J 29	D 29	M 29	V 29		L 29	J 29
V 30	L 30	M 30	S 30		M 30	V 30
S 31		J 31	D 31		M 31	

Extrait du calendrier scolaire officiel de l'année 2020-2021. Crédits : Ministère de l'Éducation nationale.

www.lavenirsimagine.com