

Nos Usines à Talents

Déroulé type d'un atelier

Public : Classe de 3ème (éventuellement 4ème)

Effectif : Une vingtaine d'élèves par classe

Format : Atelier de 2h dans l'établissement en présence d'un enseignant référent. Deux options d'ateliers vous sont présentées ci-dessous : les déroulés présentés servent de base et peuvent être retravaillés à la marge.

Objectifs :

- Faire découvrir les métiers de l'industrie de façon à en améliorer l'image auprès des collégiens ;
- Initier une réflexion chez les élèves sur leur parcours d'orientation.

Besoins logistiques communs aux trois pistes proposées :

- Une salle de l'établissement avec un vidéo-projecteur et câble HDMI ;
- Un créneau disponible de deux heures de cours ;
- Deux animateurs formés à l'animation de l'atelier. Des animateurs peuvent se déplacer dans les collèges ; nous pouvons également former des membres des collèges pour qu'il puissent animer eux-mêmes les ateliers.

OPTION 1 : Escape game

Temps d'activité	Temps cumulé	Intitulé et description	Objectifs	Ressources
0h10	0h10	<u>Introduction Escape Game et équipe d'animateurs :</u> Intervention de la brigade d'urgence du centre anti-poison de la région (composée des 2 animateurs) : <i>"Le Docteur Volturfu est un scientifique fou qui s'est échappé de l'asile et a créé un poison surpuissant afin de décimer tous les jeunes de moins de 18 ans car selon lui ils ne servent à rien !</i> <i>Nous avons donc besoin de vous pour trouver le remède à ce poison extrêmement dangereux.</i> <i>Pour cela, il vous faudra :</i> - Trouver où l'antidote est secrètement gardé - Le récupérer	- L'élève prend connaissance des points clés du scénario proposé - L'élève s'identifie en tant qu'acteur de l'intervention - L'élève comprend le cadre de l'activité proposée	Feutres veleda + tableau de la classe pour y noter les règles d'or

		- Trouver le moyen de le diffuser à l'échelle nationale afin de sauver tous les jeunes de France. Pour que la mission se passe dans des conditions optimales il faudra respecter les règles suivantes : Écoute, bienveillance, collaboration et fun”		
0h20	0h30	<u>Présentation de l'état de l'industrie en France :</u> “Heureusement le docteur Volturfu a laissé des traces derrière lui. Voici le message que nous avons intercepté : Saurez-vous le décoder ? .. / - / - / .. / .. / - / - / .. / . // .. / - / - / - / - / - / - / .. / .. / .. / . (Morse = INDUSTRIE FRANÇAISE) C'est quoi l'industrie selon vous ? Qu'est-ce que cela vous évoque ? Quels secteurs principaux sont représentés en France ? Qui dit industrie dit usine. L'antidote doit donc certainement être caché dans une usine française. Nous allons donc devoir identifier laquelle. A votre avis, il y a combien d'usines en France ? En [région d'intervention] ? Nous allons regarder ensemble sur la carte. Vous connaissiez ces usines/entreprises ? “	- L'élève se questionne sur la définition de l'industrie et son état en France - L'élève comprend quels sont les grands secteurs industriels présents sur son territoire.	PPT (message en morse + alphabet) + carte interactive avec les usines de la région d'intervention sur Nos Usines à Talents
0h20	0h50	<u>Découverte des métiers de l'industrie :</u> “Le problème est de savoir dans quelle usine est caché l'antidote ? Heureusement nous avons un allié qui travaillait de force pour le docteur mais qui a réussi à s'échapper. Nous allons essayer d'entrer en communication avec lui afin d'obtenir davantage d'indications. Pour cela nous allons devoir l'identifier parmi tous ceux qui prétendent nous aider mais qui sont en réalité des complices du docteur Volturfu. Ils sont 9 au total. Je vous propose d'éliminer une par une les personnes qui ne pourront pas nous aider dans notre enquête.” A chaque fois un élève vient au tableau et doit faire deviner un métier aux autres élèves en leur montrant des images appartenant à 3 catégories : 1) Outils/machines - 2) Personnes qui sont en contact avec ce métier - 3) Compétences nécessaires. Il s'agit donc d'associer les images entre elles pour faire deviner à la classe les personnes/métiers correspondants.	- L'élève découvre les caractéristiques des métiers de l'industrie - L'élève apprend à communiquer de façon autonome face à un groupe pour faire passer un message	Images imprimées format A5 ou A6 selon 3 catégories : 1) Outils/machines. 2) Personnes qui sont en contact avec ce métier. 3) Compétences nécessaires. + Sur le site projeté au tableau, visuel représentant les 9 métiers présentés. En cliquant dessus une croix rouge apparaît dessus pour

		A chaque fois on clique sur le suspect pour vérifier que ce n'est pas la personne que l'on recherche. On profite de chaque découverte pour débriefing rapidement sur le métier avec les élèves : <i>“Connaissiez-vous déjà ce métier ? Pouvez-vous m'expliquer exactement son rôle dans l'entreprise selon vous ?”</i> On répète l'action 6 fois, en proposant à chaque fois à un élève différent de venir s'essayer à l'exercice. A la fin il ne reste que 3 profils au tableau.		nous indiquer que cette personne n'est effectivement pas celle que nous cherchons.
0h20	1h10	<u>Comprendre les métiers de l'industrie à travers les témoignages d'industriels :</u> <i>“Afin de trouver qui est notre taupe parmi les 3 personnes restantes, nous allons visionner des vidéos témoignages de chacun d'eux. Soyez attentifs, ensuite nous vous donnerons des indices pour essayer de trouver le bon indic.”</i> Questions après chaque vidéo : - <i>“Est-ce que vous connaissiez ce métier ?</i> - <i>Qu'avez-vous retenu de cette vidéo ?”</i> Chaque vidéo aborde une question primordiale de l'orientation. Vidéo 1 = Filières passerelles, tous les chemins mènent à Rome, il n'y a pas une seule voie pour atteindre un métier Vidéo 2 = Conditions salariales et critères de choix, le salaire ne fait pas tout Vidéo 3 = Reconversion, changer de métier c'est possible Liste des indices après les 3 vidéos : <i>“Je travaille avec ...”, “Mes horaires sont flexibles”, “J'ai fais des études de ...”, “J'ai changé plusieurs fois de métier”, etc.</i> => <i>“Je suis.....”</i> (Les premiers indices correspondent à plusieurs personnes, puis deviennent de plus en plus spécifiques)	- L'élève découvre plus en profondeur 3 métiers - L'élève se questionne sur 3 thématiques fortes de l'orientation	3 vidéos métiers + fiches questions et indices pour les animateurs
0h15	1h25	<u>Rappel sur les métiers de l'industrie :</u> <i>“Félicitations, vous avez trouvé l'indicateur qui pourra nous aider à trouver l'antidote que nous cherchons. Voici le message qu'il nous a laissé afin de trouver l'usine où nous devons nous rendre, cependant ce message est codé : [une grille de mots fléchés vide est projetée au tableau].</i>	- L'élève fait travailler sa mémoire afin de se souvenir des métiers évoqués précédemment. - L'élève fait preuve de logique et d'esprit de collaboration avec ses camarades	Feuille de mots fléchés à remplir en ligne et projetée au tableau ou sur support A2 imprimé + carte interactive avec les usines

		<i>Pour trouver le lieu où est caché l'antidote vous devrez vous souvenir de tous les métiers que nous avons évoqué précédemment. Dressez la liste en faisant rentrer chacun dans la ligne ou colonne correspondante et la réponse apparaîtra sous vos yeux."</i> Un fois la grille remplie un mot apparaît qui leur permet de retrouver sur la carte des usines vue précédemment, l'usine où est conservé l'antidote.		
0h15	1h40	<u>Immersion au sein d'une usine :</u> Une fois l'usine identifiée, ils peuvent cliquer sur celle-ci et une vidéo prise au drone au cœur de l'usine se met en route. La caméra se déplace dans l'usine et croise plusieurs corps de métiers évoqués précédemment dont les noms s'affichent une fois la caméra arrivée à leur hauteur. Dans la vidéo des chiffres se sont glissés sur certains plans. On visionne la vidéo plusieurs fois si nécessaire afin de les trouver. Ils constituent le code final pour ouvrir le coffre fort et se saisir de l'antidote. <i>"Nous envoyons tout de suite le code à nos équipes qui sont sur place. Mission accomplie, l'antidote a bien été récupéré !"</i>	- L'élève découvre l'intérieur d'une usine et se projette ainsi plus facilement dans cet univers - L'élève repère les métiers évoqués précédemment et les replace dans leur contexte	Vidéo immersive au cœur d'une usine avec ajout de chiffres cachés + photo de membres de l'équipe "du centre antipoison" avec l'antidote en main une fois retrouvé.
0h10	1h50	<u>Comprendre le fonctionnement d'une chaîne de production industrielle :</u> <i>"Maintenant que l'antidote a été récupérée nous devons le produire à grande échelle car le poison a été diffusé dans tous les collèges de France."</i> Pour cela les élèves doivent remettre les cartes/images dans l'ordre afin de valider la chaîne de production.	- L'élève utilise ce qu'il a compris du domaine de l'industrie pour recréer une chaîne de production	Carte-images format A5 ou A6 aimantées pour afficher au tableau (ou impression classique + aimants) + feutres veledas
0h10	2h00	<u>Conclusion :</u> Grâce aux élèves, l'antidote a pu être déployé à temps dans l'ensemble des collèges de France ! Les élèves sont félicités. Toutes les informations évoquées pendant l'atelier sont disponibles sur le site Nos Usines à Talent.	- L'élève s'est interrogé sur les métiers de l'industrie et sur son propre rapport à l'orientation - L'élève partage son ressenti devant un groupe	Slide de conclusion et lien vers Nos Usines à Talents Formulaire droit à l'image

OPTION 2 : Le grand jeu de l'industrie

Idéalement pour cette piste la classe est coupée en deux et répartie dans 2 salles avec chacun 1 animateur, afin de favoriser les interactions en petits groupes.

Le grand jeu sera mis en place de la façon suivante dans chaque classe :

Temps d'activité	Temps cumulé	Intitulé et description	Objectifs	Ressources
0h10	0h10	<u>Introduction atelier et équipe animateurs :</u> Nous allons jouer ensemble sur la thématique de l'industrie. Les élèves sont répartis en 2 équipes de 5 environ. L'objectif est de gagner des points en remportant un maximum de défis. Chacun leur tour chaque équipe lance le dé et avance virtuellement sur le plateau projeté au tableau. En fonction de leur avancée ils tombent sur des cases proposant des défis à relever afin de continuer leur progression. Le passage de la ligne d'arrivée fait gagner 3 points bonus. L'équipe peut ensuite refaire autant de tours qu'elle le souhaite afin de continuer à engranger des points jusqu'à la fin du timing.	- L'élève comprend dans quel cadre l'atelier se déroule ; - L'élève comprend qui s'adresse à lui ; - L'élève comprend les objectifs de l'atelier.	feutres veleda + tableau de la classe pour y noter les règles d'or jeu de l'oie à projeter sur grand écran + 1 dé
1h40	1h50	<u>Grand jeu de l'industrie :</u> Pour commencer on demande à chaque équipe de lancer un dé. Le plus grand nombre permet à son équipe de démarrer le jeu. Il y a 3 grandes catégories de cases que lesquelles les élèves peuvent tomber : - Cases "Défi" = un défi à relever par l'équipe, s'ils réussissent ils pourront continuer au tour suivant, sinon ils devront recommencer le défi. - Cases "Grand défi" = un défi inter-équipes, le gagnant gagne un lancé de dé supplémentaire - Cases "Bonus" = "Relancez les dés", "Reculer de 3 cases", "Retour à la case départ", "Échanger de place avec une autre équipe" 1) Cases "Défi" a) <u>Pictionnary</u> : Dessine un métier à faire deviner à ton équipe. Il faut faire deviner au moins 3 métiers en 5min pour valider le défi.	- L'élève se questionne sur la définition de l'industrie et son état en France - L'élève comprend quels sont les grands secteurs industriels présents sur son territoire. - L'élève découvre les caractéristiques des métiers de l'industrie - L'élève collabore avec ses camarades	Vidéos des métiers + carte interactive avec les usines de la région d'intervention sur Nos Usines à Talent + 5 jeux de 4 cartes plastifiées numérotées de 1 à 4 + métiers sur papier pour le Times Up + Pictionnary + vidéos métiers + chronomètre

		b) <u>Vidéos métiers</u> On visionne une vidéo métier puis l'équipe doit répondre à une série de 3 questions sur le métier en question afin de valider leur point. c) <u>Oeil de lynx</u> Trouvez les anomalies qui se sont glissées sur des photos prises à l'intérieur d'usines -> 1 point si 5 anomalies trouvées en moins de 3min. d) <u>Le bon ordre</u> Remettez ces étapes de production d'une chaussure/medicament/surgelé dans l'ordre en y associant les bons métiers. 2) Cases "Grand défi" a) <u>Quizz</u> : (règles idem Piste 2, section "Présentation de l'état de l'industrie en France") L'équipe qui a le plus de bonnes réponses remporte le point. b) <u>Times Up des métiers</u> 1 tour avec description 1 tour avec 1 mot 1 tour mime. -> 1 point remporté par manche pour l'équipe gagnante c) <u>Défi construction</u> = reproduire une figure en kapla le plus rapidement possible (compétences essentielles dans le domaine de l'industrie = précision, travail d'équipe, gestion du stress) -> 1 point remporté pour l'équipe gagnante d) <u>Défi tangram</u> = reproduire une figure le plus rapidement possible à partir de morceaux de papiers de différentes formes (logique, observation et communication) -> 1 point remporté pour l'équipe gagnante e) <u>Blindtest industrie</u> Est-ce que vous saurez reconnaître ce son ? (même fonctionnement que pour le quizz)		+ visuels photoshopé de l'intérieur des usines + cartes aimantées A6 avec les étapes de productions + fiches avec les questions du quizz + kapla + Figures du tangram en papier + sons d'usines/ machines/outils
0h10	2h00	<u>Conclusion</u> : Les élèves sont félicités. Toutes les informations évoquées pendant l'atelier sont disponibles sur le site Nos Usines à Talent.	- L'élève s'est interrogé sur les métiers de l'industrie et sur son propre rapport à l'orientation - L'élève partage son ressenti	Slide de conclusion et lien vers Nos Usines à Talents