

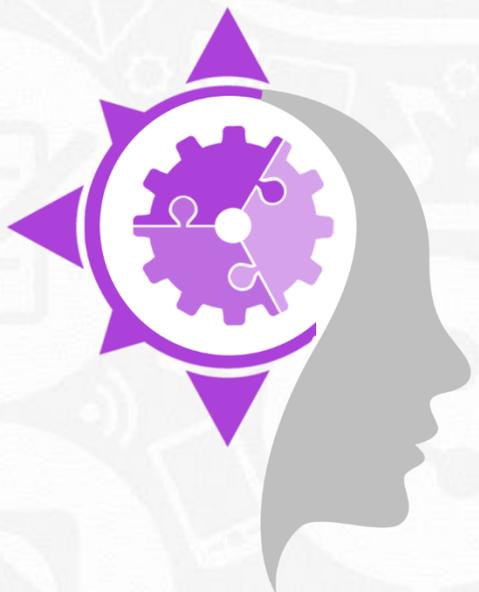


# Présentation

## Programmes

### « Découverte »

**S'ORIENTER**  
**ENSEMBLE**



## DÉCOUVERTE PROGRAMME

### Objectif

Faire découvrir aux jeunes des domaines d'activité à fort potentiel (formations et emplois) de manière simple, ludique et innovante

### Public

Groupe classe 6<sup>ème</sup> 5<sup>ème</sup>

### Durée

1 à 4 séances de 2h selon le nombre de modules souhaités

### Matériel à fournir

Nécessite :  
Une salle de classe pouvant accueillir une classe entière (disposition en îlot)  
Un paperboard/tableau + Vidéo projecteur

1



Métiers de l'environnement

Mis à jour  
rentrée 2021-22

2

Métiers de la construction durable

Mis à jour  
rentrée 2021-22

3

DÉCOUVERTE  
PROGRAMME

Métiers des nouvelles technologies

Mis à jour  
rentrée 2021-22

4

Métiers d'arts & artisanat

Nouveauté  
rentrée 2020-21

## Modalités de déploiement

Chaque module est **indépendant**.

Les établissements peuvent choisir de 1 à 4 modules selon leur souhait.

Les modules peuvent être indifféremment espacés de quelques jours ou de plusieurs semaines.

Les modules peuvent être déployés dans n'importe quel ordre.

Chaque module a un coût identique (300€ par intervention).

Les modules sont animés par deux animateurs.

## Objectifs

- Sensibiliser les jeunes aux 5 grandes familles des métiers de l'environnement (gestion des déchets, dépollution, protection de l'environnement, énergies renouvelables, prévention des risques naturels)
- Mettre en avant le potentiel d'emplois qui seront créés dans ce domaine dans les années à venir.
- Mettre en avant les compétences primaires nécessaires à l'activité de chacun des métiers présentés

## Organisation

La salle est organisée en 5 îlots.  
Chaque îlot propose une activité ludique différente.  
Les élèves sont répartis en 5 groupes (un groupe par îlot).  
Les élèves changent d'îlot toutes les 10 minutes.

## Déroulé

- 1 Introduction (15min)** : Présentation des objectifs et des îlots (A chaque îlot est attachée une famille de métier, ainsi qu'un professionnel exerçant un métier en lien avec la thématique de l'îlot).
- 2 Travail en îlots (90min)** : Les élèves doivent relever les 5 défis mis en place sur chacun des îlots (faire face à la montée des eaux, décontaminer une centrale nucléaire, réparer une éolienne, organiser la collecte des déchets, trouver des animaux). Les îlots utilisent divers matériaux (dominos, cartes, plateau de jeux, puzzle...).
- 3 Conclusion (15min)** : Revenir sur les familles des métiers de l'environnement à l'aide de supports vidéo (courts et adaptés), expliquer le besoin croissant des collectivités et entreprises pour ces métiers



# Module 1

## Exemple d'îlot : Énergies renouvelables



**TECHNICIENNE DE  
MAINTENANCE ÉOLIENNES**

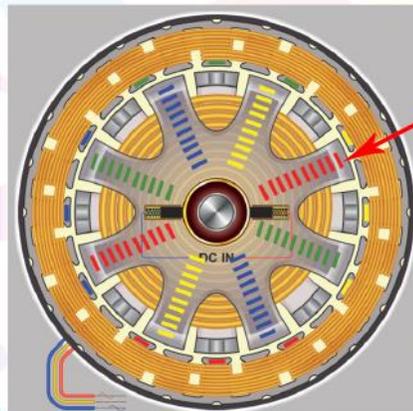
**La pro :** Neela – la technicienne de maintenance de parc éolien  
**Son objectif :** Réparer le générateur électrique d'une éolienne

### CONSIGNES



Bonjour,  
Je m'appelle Neela, je suis technicienne de maintenance dans un parc d'éoliennes. Mon métier consiste à réparer et entretenir les éoliennes. C'est un métier qui demande beaucoup de précision !  
Aujourd'hui, je dois réparer le générateur électrique d'une éolienne. J'ai le schéma et les pièces à changer, mais je vais avoir besoin d'un petit coup de main, pouvez-vous m'aider ?

Positionnez les dominos de couleur sur le plateau à votre disposition en respectant le schéma ci-dessous.



Exemple :  
Place un domino rouge ici

### L'activité :

A l'aide de dominos de couleurs, les élèves doivent compléter le schéma du générateur électrique. Précision, concentration et esprit d'équipe, des compétences nécessaires à l'exercice de ce métier, seront nécessaires pour compléter cet atelier !  
Si les élèves terminent avant le temps imparti, ils peuvent tenter de terminer l'activité secondaire.

### MOT À TROUVER

Pour protéger notre environnement, il faut produire davantage d'énergie non polluante avec, par exemple, des éoliennes, des panneaux solaires, des centrales géothermiques ou marémotrices. Pour créer, construire et entretenir ces centrales, ce sont des dizaines de métiers différents qui sont mobilisés.

On appelle ces énergies non polluantes des énergies :

R \_ \_ \_ \_ \_ S

Pour trouver le mot manquant, relevez les 13 lettres écrites sur certains des dominos que vous avez utilisés lors de l'activité précédente et remettez-les dans l'ordre.

Nous t'avons donné un indice : le mot manquant commence par un «R» et se termine par un «S».

Exemples d'énergies non polluantes



Panneaux solaires Barrages hydroélectriques Éoliennes



Force marémotrice Centrale géothermique Biomasse



## Quelques chiffres...

- Module lancée en Octobre 2019 et rénové en juin 2021
- 2500 jeunes ont bénéficié de ce programme à ce jour
- Taux de satisfaction élèves : 85%
- Élèves ayant déclaré avoir découvert des informations sur l'environnement et ses métiers grâce à ce programme : 90%

## Commentaires élèves

*« J'ai aimé car j'ai appris les métiers du développement durable et cela m'a appris comment moins polluer la planète. »*

*« J'aime car les différents jeux étaient bien et ne se ressemblaient pas. »*

*« J'ai beaucoup aimé cette intervention et les activités proposées. »*

*« Je suis trop contente d'avoir appris de nouvelles choses intéressantes »*

*« J'ai adoré cette intervention ça permet de découvrir d'autres métiers et le travail en groupe était super »*

*« C'était très bien car ça nous a permis de découvrir 5 métiers formidables »*

*« Les exercices étaient ludiques et nous avons compris la pollution »*



## Objectifs

- S'appuyer sur les JO 2024 pour sensibiliser les jeunes aux métiers du BTP de manière ludique.

## Organisation

La salle est organisée en 5 îlots.  
Les élèves sont répartis en 5 groupes (un groupe par îlot).  
Tous les îlots proposent les mêmes activités.

## Déroulé

1

**Introduction (15min)** : Présentation des objectifs : les élèves ont à disposition un site olympique qu'ils vont devoir aménager en vue de l'organisation des jeux olympiques 2024. Pour cela, ils devront recruter des professionnels du bâtiment qui les aideront à réaliser chaque étape de construction.

2

**Travail en îlots (90min)** : Les élèves vont devoir mener à bien les étapes d'aménagement du site olympique (choisir un projet d'architecte, effectuer les travaux de gros œuvre, second œuvre, finition, décoration intérieur, d'embellissement et installer des routes et moyens de transport) et recruter les professionnels pour chaque étape. L'ensemble des étapes prend la forme d'un jeu de cartes à placer sur un plateau.

3

**Conclusion (15min)** : Présentation des projets par groupe ou présentation vidéo reprenant les différents métiers évoqués pendant l'atelier.



# Module 2

# Construction durable & Jeux Olympiques



**DESCRIPTION**

L'architecte d'intérieur est le spécialiste de l'aménagement intérieur. Spécialiste en design, il imagine et dessine les plans de l'intérieur d'une maison ou d'un bâtiment.

Pour devenir architecte d'intérieur, il faut être créatif, aimer l'art, la physique, savoir dessiner, et avoir l'esprit d'équipe.

Il faut au minimum 4 ans d'étude après le bac pour exercer ce métier.

**DESCRIPTION**

Le couvreur s'occupe de tout ce qui a un lien avec les toits (tuiles, ardoises, gouttières...)

Pour devenir couvreur, il faut surtout ne pas avoir le vertige, aimer travailler dehors, respecter les consignes de sécurité et aimer travailler en équipe.

Il faut au minimum un CAP pour exercer ce métier.

**DESCRIPTION**

Le plâtrier intervient une fois que les gros travaux ont été faits. Il recouvre les murs et plafonds de plâtre. Il intervient avant le peintre ou le solier.

Pour devenir plâtrier, il faut être habile, rapide, soigneux, et précis.

Il faut au minimum un CAP pour exercer ce métier.



### Quelques chiffres...

- Module lancée en Octobre 2019 et rénové en Juin 2021
- 1500 jeunes ont bénéficié de ce programme à ce jour
- Taux de satisfaction élèves : 80%
- Elèves ayant déclaré avoir découvert des informations sur la construction durable et ses métiers grâce à ce programme : 92%



### Commentaires élèves

*« J'ai beaucoup aimé et je voudrais le refaire un jour. »*

*« J'ai aimé car la dernière activité c'est comme être architecte. »*

*« J'ai bien aimé ça me donne envie de travailler dedans. Je suis pressé de refaire. »*

*« J'ai bien adoré tout ce qu'on a fait on a tout expliqué des trucs de travaux je me suis bien renseigné. »*

*« J'ai adoré ce cours car ça m'a permis d'apprendre comment on construit des immeubles et les personnes qui y travaillent. »*

*« J'ai adoré cette séance et ça m'a donné beaucoup d'idées de travail. »*

*« J'ai appris beaucoup de choses sur la construction et son fonctionnement. »*

*« J'ai adoré, c'était bien d'apprendre de nouveaux métiers. »*

## Objectifs

- Présenter les métiers des nouvelles technologies sous un angle différent afin d'intéresser également les jeunes à profil non technophile

## Organisation

La salle est organisée en 5 îlots.

Chaque îlot propose une activité ludique différente

Les élèves sont répartis en 5 groupes (un groupe par îlot).

Les élèves changent d'îlot toutes les 10 minutes.

## Déroulé

- 1 Introduction (15min)** : Présentation des objectifs de la séance : Les élèves vont aider des professionnels des nouvelles technologies dans une de leur tâche quotidienne.
- 2 Travail en îlots (90min)** : Les élèves vont devoir résoudre les problématiques suivantes : aider à la fabrication d'un exosquelette, sauver des rhinocéros, retrouver un cambrioleur, retrouver les objets technologiques inventés après l'an 2000, guider un nanorobot dans un corps humain. Les îlots utilisent divers matériaux (cartes, plateaux...)
- 3 Conclusion (15min)** : Expliquer que les nouvelles technologies ne sont pas une finalité mais juste un moyen de résoudre un problème (réduire la pénibilité de certains métiers, améliorer le quotidien, soigner des maladies complexes...). Focus métiers à l'aide de supports vidéo (courts et adaptés)



## Quelques chiffres...

- Module lancée en Octobre 2019 et rénové en Juin 2021
- 1500 jeunes ont bénéficié de ce programme à ce jour
- Taux de satisfaction élèves : 88%
- Elèves ayant déclaré avoir découvert des informations sur les nouvelles technologies et ses métiers grâce à ce programme : 94%



## Commentaires élèves

« C'était très fun et j'ai appris de nouveaux métiers que je veux peut-être faire. »

« J'ai vraiment tout aimé, j'espère que nous le referons. »

« J'ai bien aimé car ça parle de nouvelles technologies. »

« C'était bien car on a pu voir personnellement des choses que je ne connaissais pas »

« J'ai beaucoup aimé. J'aimerais participer à plus d'interventions comme ça »

« Nous croyons connaître presque tous les métiers, mais aujourd'hui nous en avons appris de nouveaux tout en faisant des activités. »

« Je trouve que c'était très éducatif, merci beaucoup. »

« J'ai appris de beaux nouveaux métiers qui m'impressionnent. »

## Objectifs

- Faire découvrir des métiers d'arts méconnus aux jeunes en s'appuyant sur le thème fédérateur des super héros

## Organisation

La salle est organisée en 4 îlots.  
Les élèves sont répartis en 4 groupes (un groupe par îlot).  
Tous les îlots proposent les mêmes activités.  
Une nouvelle étape est introduite toutes les 20 minutes

## Déroulé

1

**Introduction (15min)** : Présentation des objectifs : Créer le roi des vilains/héros du prochain film de super héros. Explications sommaires des différentes étapes que les jeunes devront mener à bien durant ces deux heures (tête, couronne, bouclier, masque).

2

**Travail en îlots (90min)** : Les élèves vont devoir mener à bien 4 étapes pour créer leur super héros/vilain : créer/maquiller la tête du personnage, créer/sertir sa couronne, créer/décorer son bouclier, créer/décorer son masque. Chaque nouvelle étape est introduite toutes les 20 minutes, tout en laissant la possibilité aux élèves de continuer les étapes précédentes. Chaque nouvelle étape donne lieu à la présentation de métiers en lien avec celle-ci (maquilleur effets spéciaux, sertisseur, ferronnier, styliste...)

3

**Conclusion (15min)** : Présentation des projets par groupe ou présentation vidéo reprenant les différents métiers évoqués pendant l'atelier.



# Module 4

# Arts et Artisanat Matériels & réalisation

**DESCRIPTION**  
Le bijoutier réalise toute sorte de bijoux en métal précieux ou non. Le bijoutier est spécialisé dans les bijoux ornés de pierres précieuses.  
Pour devenir bijoutier, il faut être créatif, patient et posséder un excellent sens de l'équilibre.  
Après avoir obtenu un CAP, il est possible de préparer un CAP Supérieur ou de continuer ses études en licence, master, voire en doctorat.  
Il est possible de devenir bijoutier en ouvrant son propre atelier ou en travaillant pour un fabricant de bijoux.



BIJOUTIER  
JOAILLIER

**DESCRIPTION**  
Le chapelier (aussi appelé amodé) imagine et fabrique des chapeaux qu'il vend dans sa boutique ou à des professionnels de la mode ou du spectacle.  
Pour devenir chapelier, il faut être créatif, curieux, habile, et bien connaître la mode.  
Après avoir obtenu un CAP, il est possible de préparer un CAP Supérieur ou de continuer ses études en licence, master, voire en doctorat.  
Il est possible de devenir chapelier en ouvrant son propre atelier ou en travaillant pour un fabricant de chapeaux.



CHAPELIER

**DESCRIPTION**  
Le coiffeur réalise des coupes de cheveux dans un salon de coiffure, mais peut aussi se spécialiser en tant que coiffeur de théâtre ou de cinéma.  
Pour devenir coiffeur, il faut être créatif, patient, et posséder un excellent sens de l'équilibre.  
Après avoir obtenu un CAP, il est possible de préparer un CAP Supérieur ou de continuer ses études en licence, master, voire en doctorat.  
Il est possible de devenir coiffeur en ouvrant son propre salon ou en travaillant pour un fabricant de coiffures.



COIFFEUR

**DESCRIPTION**  
Le couturier maîtrise toutes les étapes de la fabrication d'un vêtement (gestion, coupe, assemblage, couture et finitions).  
Pour devenir couturier, il faut être habile, organisé, patient, créatif et connaître le mode et les tendances de la mode.  
Après avoir obtenu un CAP, il est possible de préparer un CAP Supérieur ou de continuer ses études en licence, master, voire en doctorat.  
Il est possible de devenir couturier en ouvrant son propre atelier ou en travaillant pour un fabricant de vêtements.



COUTURIER



**L'activité :** Les élèves identifient les métiers intervenant dans la réalisation d'un costume de super héros/vilain, puis réalisent leur propre personnage de fiction (maquillage, bouclier, couronne, masque) à l'aide du matériel mis à leur disposition

## Quelques chiffres...

- Module lancée en Octobre 2020
- 1000 jeunes ont bénéficié de ce programme à ce jour
- Taux de satisfaction élèves : 87%
- Elèves ayant déclaré avoir découvert des informations sur les arts, l'artisanat et ses métiers grâce à ce programme : 92%



## Commentaires élèves

« J'ai appris de nouveaux métiers que je ne connaissais pas. En plus, c'était sympa. »

« J'ai beaucoup aimé et il y a des métiers qui m'intéressent. »

« Ce que j'ai apprécié, c'est qu'on les a fait nous même. »

« J'ai appris comment travailler en équipe et j'ai découvert le domaine de l'art. »

« J'ai retenu que l'art ce n'était pas que faire des tableaux. »

« C'est bien de créer notre propre héros. »

« J'ai retenu qu'il y avait différents métiers de fabrication et qu'il fallait faire des CAP pour certains. Il faut bien travailler pour y aller. »

« J'ai bien apprécié le fait que l'on pratique et que ce n'était pas juste oral. »