

A graphic featuring a blue and white wind turbine with orange accents, positioned above the words "AFTER STORM" in a large, bold, blue, stylized font. The text and turbine are set against a white, cloud-like background with motion lines, all on a dark purple background.

Découverte du monde pro., des secteurs et métiers



Collège, LGT et Lycée pro. /
4^e, 3^e, 2^{de} générale, techno. et pro. /
CAP 1^{re} et 2^e années



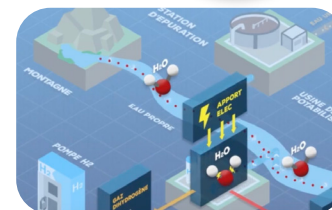
Éducation à l'orientation



Durée : 220 min



Découverte du monde pro. /
jeu de rôle / métier / pratique
réflexive / projet perso. de l'élève



La séquence propose aux élèves de découvrir les familles de métiers des Travaux Publics, d'anticiper, de jouer et de dresser un bilan de leur expérience ludique, en termes de projets d'orientation dans ce secteur ou dans celui du développement durable. Enfin, il s'agit aussi, pour les élèves, de prendre conscience des compétences scolaires et extrascolaires afin de les mettre en lien avec celles attendues dans les métiers des Travaux Publics.

Séquence qui comporte quatre séances, destinée aux élèves 4^e, 3^e, 2^{de} générale, technologique et professionnelle, CAP 1^{re} et 2^e années. Elle propose aux élèves de découvrir les métiers des Travaux Publics, en lien avec l'échappée game en ligne, After Storm. Les élèves vont anticiper le jeu, puis ils vont le découvrir et interroger leurs projets d'orientation dans ce secteur. Enfin, ils vont découvrir les compétences professionnelles attendues et prendre conscience de leurs compétences transversales.

Tout un cheminement afin de comprendre que les compétences peuvent être transférables selon les projets de métiers et de formations choisis.

Cette séquence s'articule de la manière suivante :

- > **Séance 1** : Découvrir les Travaux Publics et anticiper le jeu sérieux *After Storm*
- > **Séance 2** : Découvrir les Travaux Publics, les compétences professionnelles et le jeu *After Storm*
- > **Séance 3** : Inscrire son projet d'orientation dans les Travaux Publics et/ou le développement durable
- > **Séance 4** : Jouer au jeu des métiers des Travaux Publics

SÉANCE 1

DÉCOUVRIR LES TRAVAUX PUBLICS AVEC LE JEU SÉRIEUX AFTERSTORM

Démarche : Étude de cas

Éditeur : Onisep

Auteur : Alexandra Decker



Thématique générale :

Découverte du monde pro.,
des secteurs et métiers



Cycle(s) / Classe(s) :

Collège, LGT et Lycée pro. /
4^e, 3^e, 2^{de} générale, techno. et pro. /
CAP 1^{re} et 2^e années



Matières :

Éducation à l'orientation, Technologie,
SVT, Enseignement scientifique,
Enseignements professionnels



Mots-clés :

Découverte du monde pro. /
métier / pratique réflexive



Durée :

55 min

Description du point de vue de l'enseignant :

La séquence "Découvrir les Travaux Publics avec le jeu sérieux After Storm" s'adresse aux élèves de 4^e, 3^e et 2^{de} générale, technologique et professionnelle, ainsi qu'aux élèves de CAP. Elle accompagne l'élève dans sa réflexion en matière d'orientation, de formation et de profession. Les attendus et les productions des élèves seront différents selon les niveaux scolaires.

Cette première séance intitulée "Découvrir les Travaux Publics et anticiper le jeu sérieux *After Storm*" propose à l'élève de réfléchir à son environnement et aux infrastructures en termes de métiers. Chacun et chacune découvre les grandes familles de métiers dans le secteur des Travaux Publics. Cette séance de découverte cherche à éveiller curiosité et intérêt, afin de nourrir les possibles projets d'orientation individuels.

Description du point de vue de l'élève :

Observez les infrastructures qui vous entourent : établissement scolaire, lieu d'habitation, lieux de loisirs, routes, chemins et trottoirs. D'après vous, quels métiers sont nécessaires pour toutes ces constructions ? Vous avez trouvé ? Il s'agit bien des métiers du secteur de la construction. Tout un univers que vous allez découvrir et ensuite, expérimenter en jouant au jeu intitulé *After Storm*.

L'enjeu ? Décider, peut-être, d'orienter vos projets scolaires et professionnels dans ce secteur.

Objectifs :

> Objectifs de la séance du point de vue de l'enseignant :

- Amener les élèves à découvrir les grandes familles des Travaux Publics
- Proposer aux élèves de réaliser la fiche métier qui les intéresse dans ce secteur
- Anticiper le jeu sérieux *After Storm*

> Objectifs de la séance du point de vue de l'élève :

- Découvrir les grandes familles des Travaux Publics
- Réaliser la fiche métier qui les intéresse dans ce secteur
- Anticiper le jeu sérieux *After Storm*

> Objectifs parcours Avenir :

- Objectif 1 : permettre à l'élève de découvrir le monde économique et professionnel
- Objectif 3 : permettre à l'élève d'élaborer son projet d'orientation scolaire et professionnelle

Compétences :

> Compétences du socle : (pour le collège uniquement)

- Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
- Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques
- Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

> Compétences à s'orienter : (pour le LGT et Lycée professionnel uniquement)

- Interroger et déconstruire les représentations
- Explorer et se repérer dans les métiers, les domaines professionnels et le monde du travail
- Explorer et se repérer dans les diplômes, les filières et les formations

ÉTAPE 1

LES TRAVAUX PUBLICS : DÉFINITION ET INTRODUCTION

Activité induite : Observer

Durée : 20 min

Modalité : En autonomie

Conseil à l'enseignant :

Cette séance préparatoire a deux objectifs : découvrir les métiers des Travaux Publics et anticiper le jeu sérieux *After Storm*. Toute cette démarche cherche à susciter l'intérêt des élèves pour ce secteur d'activités, en lien avec les objectifs de développement durable, et d'ouvrir le champ des possibles des projets d'orientation.

Il est possible de s'appuyer sur le site de la Fédération nationale des Travaux Publics et sur sa plateforme pédagogique TP demain, pour répondre aux questions des élèves dans ce secteur d'activités.

Pour découvrir TP demain, voir cette vidéo de prise en main (1'37).

Rôle de l'enseignant :

Proposer aux élèves de réfléchir à leur environnement et aux infrastructures qui les entourent. Commencer par un brainstorming.
Puis distribuer la fiche élève intitulée "Découvrir les Travaux Publics et anticiper le jeu sérieux *After Storm*".

Laisser à chacun et chacune le temps de répondre aux questions de la partie "définition". Puis proposer un corrigé commun.
S'appuyer sur le corrigé proposé en annexe.

Consigne (obligatoire) :

Observez votre environnement et les infrastructures qui vous entourent : quels métiers ont permis toutes ces constructions ?

Participez au brainstorming, puis, complétez la partie "définition" de la fiche qui vous a été distribuée, intitulée "Découvrir les Travaux Publics et anticiper le jeu sérieux *After Storm*".

Activité de l'élève :

Les élèves observent leur environnement et les infrastructures qui les entourent. Ils définissent ce que sont les Travaux Publics et associent les métiers qu'ils imaginent nécessaires pour réaliser et entretenir ces infrastructures.

Pièces jointes :

Fiche_eleve_decouvrir_les_TP_anticiper_After_Storm

Corrige_Fiche_eleve_decouvrir_les_TP_anticiper_After_Storm

ÉTAPE 2

LES FAMILLES DE MÉTIERS DES TRAVAUX PUBLICS

Activité induite : Apprendre

Durée : 15 min

Modalité : En groupe

Conseil à l'enseignant :

Les métiers des Travaux Publics sont à classer parmi les grandes familles de ce secteur. Pour faciliter cette activité, il est possible de diviser la classe ou le groupe en deux, chaque groupe classant 12 ou 13 métiers (sur les 25 proposés). Il est aussi possible d'inscrire un métier dans chaque colonne, afin de guider les élèves et les aider à commencer l'activité.

Voici la proposition finale :

Les grandes familles de métiers dans les Travaux Publics			Fonctions supports
Étude et conception du chantier	Encadrement du chantier	Exécution du chantier	
Dessinateur-projeteur ou dessinatrice-projeteuse	Chargé ou chargée d'affaires TP	Poseur ou poseuse de voies ferrées	Chauffeur ou chauffeuse poids lourd
Géomètre-topographe	Chef ou cheffe d'équipe	Constructeur ou constructrice en ouvrages d'art	Magasinier ou magasinière
BIM Manager Chargé ou chargée d'études de prix	Chef ou cheffe de chantier	Constructeur ou constructrice de réseaux de canalisation	Responsable logistique
Chargé ou chargée d'études techniques	Conducteur ou conductrice de Travaux	Constructeur ou constructrice de routes et d'aménagements urbains	Chargé ou chargée de RSE (Responsabilité Sociétale des Entreprises)
Chargé ou chargée de méthodes	Directeur ou directrice de Travaux	Mécanicien ou mécanicienne d'engins	Responsable environnement
		Monteur câbleur ou monteuse câbleuse en fibre optique	Chargé ou chargée de ressources humaines...
		Monteur ou monteuse en réseaux d'énergie	
		Monteur ou monteuse en réseaux de communication	
		Technicien ou technicienne de laboratoire	
		Conducteur ou conductrice d'engins de TP	

Rôle de l'enseignant :

Expliquer que les métiers des Travaux Publics sont répartis en grandes familles : études et conception du chantier, encadrement de chantier, exécution du chantier. Il y a aussi les fonctions support. Proposer aux élèves de classer les métiers indiqués sur leur fiche dans ces familles. L'objectif est de découvrir ce secteur professionnel. Encourager et accompagner les élèves dans cette activité, qu'ils peuvent mener en petits groupes. Ils peuvent laisser de côté les métiers qu'ils ne connaîtraient pas, quitte à mener une recherche ultérieure ou à les découvrir lors du jeu *After Storm*. Proposer le corrigé joint.

Consigne :

Essayez de classer les métiers listés ci-dessous dans les familles du secteur des Travaux Publics. Vous ne les connaissez pas tous ? Pas d'inquiétude, vous allez pouvoir découvrir certains de ces métiers plus tard, dans le jeu *After Storm*.

Activité de l'élève :

Les élèves découvrent les familles de métiers des Travaux Publics : études et conception du chantier, encadrement du chantier, exécution du chantier. Ils découvrent aussi les fonctions supports. Ils classent les métiers de ce secteur dans ces familles et les fonctions supports. L'objectif est de découvrir un panel de métiers plus large dans ce domaine.

Conseils à l'enseignant :

Il est possible de faire découvrir les spécialités des TP : Eau, routes, Génie civil, voies ferrées, etc. Il est aussi possible de se référer à la plaquette de présentation des métiers des Travaux Publics, en ligne et joint à cette séance sous format PDF.

Pièce jointe : [fntp_guide_metiers_tp_2018](#)

ÉTAPE 3

RÉALISEZ LA FICHE MÉTIER QUI VOUS INTÉRESSE

Activité induite : Créer

Durée : 20 min

Modalité : En autonomie

Conseil à l'enseignant :

La séance pouvant s'avérer dense, il est possible de demander aux élèves de travailler cette dernière étape en autonomie, chez eux ou au CDI. Ils pourront ainsi partager le résultat de leur travail lors de la prochaine séance.

Rôle de l'enseignant :

Parmi les métiers que les élèves viennent de classer, y en-a-t-il qui les intrigue (comme le métier de monteur ou monteuse en réseaux d'énergie, ou encore celui de constructeur ou constructrice de réseaux de canalisation, ce dernier pouvant avoir un lien direct avec le jeu *After Storm*).

Inviter les élèves à produire une fiche métier, en en découvrant un film de leur choix sur Onisep.fr, sur Onisep TV, ou encore sur la chaîne Youtube de la FNTP.

Consigne :

Parmi les métiers que vous avez classés, y en-a-t-il dont la dénomination vous intrigue ? Si oui, listez-les et effectuez une recherche de ces fiches-métiers sur Onisep.fr. Regardez les vidéos en menant une recherche sur Onisep TV ou sur la chaîne Youtube de la FNTP. Prenez des notes, en vous aidant de l'encadré proposé sur votre fiche élève.

Activité de l'élève :

Les élèves choisissent un métier qui les intrigue ou qui les intéresse, parmi ceux qu'ils viennent de classer dans les familles des Travaux Publics. Ils créent une fiche informative, en s'appuyant sur les sites Onisep.fr, Onisep TV ou encore sur la chaîne Youtube de la FNTP.

Piste de prolongement :

Séance suivante : Découvrir les Travaux Publics, les compétences professionnelles et le jeu *After Storm*.

Conclusion :

Cette séance aura permis à l'élève de découvrir les familles de métiers dans les Travaux Publics. Ils auront pu créer la fiche métier qui les intrigue ou qui les intéresse dans ce secteur, de manière à anticiper l'univers proposé par le jeu sérieux *After Storm*.

SÉANCE 2

DÉCOUVRIR LES TRAVAUX PUBLICS, LES COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES ET LE JEU AFTERSTORM

Démarche : Jeu

Éditeur : Onisep

Auteur : Alexandra Decker



Thématique générale :

Découverte du monde pro.,
des secteurs et métiers



Cycle(s) / Classe(s) :

Collège, LGT et Lycée pro. /
4^e, 3^e, 2^{de} générale, techno. et pro. /
CAP 1^{re} et 2^e années



Matières :

Éducation à l'orientation, Technologie,
SVT, Enseignement scientifique,
Enseignements professionnels



Mots-clés :

Découverte du monde pro. /
jeu de rôle / métier /
pratique réflexive



Durée :

55 min

Description du point de vue de l'enseignant :

La séquence "Découvrir la FNTP avec le jeu sérieux *After Storm*" s'adresse aux élèves de 4^e, 3^e et 2^{de} générale, technologique et professionnelle, ainsi qu'aux élèves de CAP. Elle accompagne l'élève dans sa réflexion en matière d'orientation, de formation et de profession. Les attendus et les productions des élèves seront différents selon les niveaux scolaires.

Cette deuxième séance intitulée "Découvrir les Travaux Publics, les compétences professionnelles et le jeu *After Storm*" propose à l'élève de réfléchir à l'utilité des TP au quotidien et de découvrir les compétences professionnelles essentielles dans ce secteur.

Enfin, il s'agit de comprendre les consignes du jeu *After Storm* et de mettre le jeu en regard de ses projets d'orientation.

Description du point de vue de l'élève :

Vous allez découvrir l'utilité des Travaux Publics dans notre quotidien et comprendre les compétences professionnelles essentielles dans ce secteur. Puis, vous allez découvrir l'univers et les consignes de l'escape game en ligne, intitulé *After Storm*.

L'enjeu : ouvrir le champ des possibles de vos projets d'orientation.

Objectifs :

> Objectifs de la séance du point de vue de l'enseignant :

- Amener les élèves à comprendre l'utilité quotidienne des Travaux Publics dans la vie de tous les jours
- Proposer aux élèves de réfléchir aux compétences professionnelles dans ce secteur
- Accompagner les élèves dans la découverte du jeu sérieux *After Storm* afin d'enrichir les projets d'orientation

> Objectifs de la séance du point de vue de l'élève :

- Comprendre l'utilité quotidienne des Travaux Publics dans la vie de tous les jours
- Réfléchir aux compétences professionnelles dans ce secteur
- Découvrir le jeu sérieux *After Storm* et interroger ses projets d'orientation

> Objectifs parcours Avenir :

- Objectif 1 : permettre à l'élève de découvrir le monde économique et professionnel
- Objectif 3 : permettre à l'élève d'élaborer son projet d'orientation scolaire et pro.

Compétences :

> Compétences du socle : (pour le collège uniquement)

- Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
- Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques
- Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

> Compétences à s'orienter : (pour le LGT et Lycée professionnel uniquement)

- Interroger et déconstruire les représentations
- Explorer et se repérer dans les métiers, les domaines pro. et le monde du travail
- Explorer et se repérer dans les diplômes, les filières et les formations

ÉTAPE 1

À QUOI SERVENT LES TRAVAUX PUBLICS ?

Activité induite : Observer

Durée : 10 min

Modalité : En groupe

Conseil à l'enseignant :

Il est possible de s'appuyer sur le site de la Fédération nationale des Travaux Publics et sur sa plateforme pédagogique TP demain, pour répondre aux questions des élèves dans ce secteur d'activités.

Rôle de l'enseignant :

Proposer aux élèves de réfléchir à l'utilité des Travaux Publics dans la vie quotidienne et de prendre connaissance du schéma indiqué sur la fiche didactique intitulée "Découvrir les Travaux Publics, les compétences professionnelles et le jeu *After Storm*".

Distribuer cette fiche et laisser le temps aux élèves d'interagir et/ou de bien comprendre l'introduction proposée : "À quoi servent les Travaux Publics" (Source : fntp.fr, page consultée le 5 octobre 2022.).

Consigne :

Réfléchissez à l'utilité des Travaux Publics dans la vie quotidienne et prenez connaissance du schéma indiqué sur la fiche intitulée "Découvrir les Travaux Publics, les compétences professionnelles et le jeu *After Storm*".

Échangez vos impressions avec vos camarades de classe sur ce sujet : pensiez-vous que les Travaux Publics jouaient un rôle aussi important dans notre vie de tous les jours ?

Activité de l'élève :

Les élèves réfléchissent à l'utilité des Travaux Publics dans la vie quotidienne et prennent connaissance du schéma indiqué sur la fiche intitulée "Découvrir les Travaux Publics, les compétences professionnelles et le jeu *After Storm*".

Pièce jointe :

Fiche_eleve_decouvrir_TP_compетенences_After_Storm

ÉTAPE 2

TRAVAUX PUBLICS ET QUALITÉS OU COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Activité induite : Lire

Durée : 15 min

Modalité : En autonomie

Conseil à l'enseignant :

La séance s'appuie en partie sur le Parcours Les Métiers du bâtiment et des Travaux Publics, publié par l'Onisep en 2019 ; demander au CDI de l'établissement de le commander, pour avoir accès à l'intégralité de la publication. Il est possible de le commander en plusieurs exemplaires pour permettre aux élèves de travailler en groupe ou de l'emprunter.

Attention : les DUT sont devenus des BUT (Bachelor universitaire de technologie), des formations sur trois ans.

Rôle de l'enseignant :

Proposer de réfléchir aux compétences attendues dans les métiers des Travaux Publics. Distribuer l'article intitulé "Les Compétences attendues", extrait du Parcours Les Métiers du bâtiment et des Travaux Publics, publié par l'Onisep en 2019, pages 138 et 139.

Demander aux élèves de lire l'article et de surligner les compétences qui leur paraissent incontournables, voire exigeantes ou encore surprenantes. Puis, proposer un corrigé commun en projetant le même article surligné par les élèves, ou utiliser la proposition jointe à la séance.

Expliquez que ces compétences viendront éclairer le jeu *After Storm* et pourraient devenir les attendus de leur projet d'orientation, si tel devient leur souhait.

Consigne :

Découvrez les compétences attendues dans les métiers des Travaux Publics. Lisez l'article intitulé "Les Compétences attendues" (extrait du Parcours Les Métiers du bâtiment et des Travaux Publics, publié par l'Onisep en 2019, pages 138 et 139).

Surlignez les compétences qui vous paraissent incontournables, voire exigeantes ou encore surprenantes. Comparez vos réponses avec l'ensemble de votre classe.

Activité de l'élève :

Les élèves découvrent les compétences attendues dans les métiers des Travaux Publics. Ils lisent l'article intitulé "Les Compétences attendues" (extrait du Parcours Les Métiers du bâtiment et des Travaux Publics, publié par l'Onisep en 2019, pages 138 et 139).

Ils surlignent les compétences qui leur paraissent incontournables, voire exigeantes ou encore surprenantes, et comparent leurs réponses avec l'ensemble de la classe.

Pièces jointes :

Les_metiers_du_BTP_Compétences_Extrait_Parcours_2019
Corrige_ Les_metiers_du_BTP_Compétences_Extrait_Parcours_2019

ÉTAPE 3

DÉCOUVREZ LE JEU SÉRIEUX AFTER STORM

Activité induite : S'exercer

Durée : 20 min

Modalité : En ligne

Conseil à l'enseignant :

En amont de la séance, tester le jeu, sans les élèves, afin d'en comprendre les objectifs et de guider au mieux les jeunes joueurs à résoudre les énigmes.

À noter : le jeu se joue sans authentification ni login.

Indiquer que chaque élève devra jouer sur un seul et même appareil connecté, afin de pouvoir avancer dans le jeu. Chaque nouvelle partie s'enregistre automatiquement sur le support utilisé.

Rôle de l'enseignant :

Introduire le jeu *After Storm* auprès des élèves.

S'appuyer sur la fiche élève, qui présente l'objectif du jeu, les personnages, la notion de zones à découvrir, les actions à mener, les principales icônes ainsi que quelques premiers indices.

Scénario : une tempête a dévasté l'île Tomorrow, séparant Alix (une adolescente) et Samir (le moniteur de colonie) des autres jeunes du groupe. La communication et l'électricité sont coupées. Les élèves vont devoir guider Alix, Samir et le drone IA prénommé M.A.R.T.1 à progresser dans le jeu pour reconstruire un monde plus durable et à retrouver l'ensemble de la colonie.

Insister sur l'objectif majeur du jeu : il s'agit de découvrir les métiers des Travaux Publics ancrés dans la philosophie du développement durable et, à terme, d'interroger les élèves sur leurs projets d'orientation : souhaiteraient-ils continuer leurs formations et exercer leur future profession dans ce secteur ?

Guider les élèves jusqu'au jeu et regarder la courte vidéo d'introduction.

Puis laisser les élèves jouer individuellement ou en binôme.

Consigne :

Découvrez le jeu *After Storm*, en lisant attentivement les consignes portées sur votre fiche. Voici le scénario : une tempête a dévasté l'île Tomorrow, séparant Alix (une adolescente) et Samir (le moniteur de colonie) des autres jeunes du groupe. La communication et l'électricité sont coupées.

Vous allez devoir guider Alix, Samir et le drone IA prénommé M.A.R.T.1 à progresser dans le jeu pour reconstruire un monde plus durable et à retrouver l'ensemble de la colonie.

Votre objectif ultime, au-delà du jeu, est d'interroger vos projets d'orientation. Lorsque vous aurez terminé le jeu, interrogez-vous : souhaiteriez-vous continuer votre formation et exercer votre futur métier dans le secteur des Travaux Publics ?

Activité de l'élève :

Les élèves découvrent le jeu *After Storm* dont la thématique repose sur les Travaux Publics en lien avec le développement durable.

À terme, les élèves interrogeront leurs projets d'orientation dans ce secteur.

ÉTAPE 4

BILAN

Activité induite : Synthétiser

Durée : 10 min

Modalité : En groupe

Rôle de l'enseignant :

Distribuer le livret de suivi, joint à cette séance et expliquer aux élèves qu'ils pourront y reporter toute information, selon ce qui les intéresse ou ce qui les surprend, en termes d'ouvrages, d'engins et de métiers. Ils peuvent par exemple, y reporter des captures d'écran avec les données textuelles.

Proposer aux élèves de continuer le jeu en autonomie, sur leur temps libre. Leur indiquer d'utiliser le même poste ou matériel informatique, afin que leur avancée dans le jeu soit automatiquement sauvegardée.

Choisir une date de séance supplémentaire, au plus tard dans les quinze jours, afin de faire un bilan des avancées de chacun et chacune, notamment en termes d'informations-métiers recueillies. Permettre un autre moment de jeu en classe, afin de favoriser les échanges entre pairs.

Si certains élèves émettent le souhait de ne pas participer au jeu, leur proposer de travailler sur le deuxième livret joint à cette séance, qui porte sur les objectifs de développement durable, avec des ressources sur la FNTF. Proposer à ces élèves de mener leurs recherches au CDI, pendant leur temps libre, ou pendant d'autres séances en parallèle de celles consacrées à *After Storm*.

Consigne :

Le jeu *After Storm* se joue sans authentification ni login. Vous devrez jouer sur un seul et même appareil connecté, afin de pouvoir avancer dans le jeu. En effet, chaque nouvelle partie s'enregistre automatiquement sur le support utilisé. Conservez précieusement le livret qui vous est distribué : vous pourrez le compléter au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, selon vos envies et vos centres d'intérêt pour le secteur des Travaux Publics en lien avec le développement durable.

Pensez à nourrir votre document de nouveaux mots et des informations que vous allez découvrir pendant le jeu. D'ici une quinzaine de jours, vous pourrez faire un premier bilan de votre avancée et de vos progrès. Si vous préférez travailler sur les objectifs de développement durable, indiquez-le et demandez le livret dédié.

Activité de l'élève :

Les élèves prennent connaissance du livret qui leur est distribué. Ils vont devoir le renseigner, au fur et à mesure qu'ils progressent dans le jeu, afin de se souvenir des informations qu'ils vont découvrir, notamment sur les métiers. Les élèves qui préfèrent travailler sur les objectifs de développement durable sont invités à demander le livret dédié et à mener leurs recherches au CDI.

Pièces jointes :

Livret_de_suivi_After_Storm

Livret_de_suivi_ODD_FNTF

Piste de prolongement :

Séance suivante : Inscrire son projet d'orientation dans les Travaux Publics et/ou le développement durable

Conclusion :

Cette séance aura permis à l'élève de comprendre l'utilité des métiers des Travaux Publics dans notre quotidien, de connaître certaines compétences professionnelles incontournables de ce secteur et de découvrir le jeu *After Storm*.

L'élève découvre le tutoriel du jeu et comprend l'objectif final, qui est de mettre cette expérience ludique au service de ses projets d'orientation, si c'est bien son souhait.

Les élèves qui le préfèrent mènent une recherche au CDI sur le développement durable.

SÉANCE 3

INSCRIRE SON PROJET D'ORIENTATION DANS LES TRAVAUX PUBLICS ET/OU LE DÉVELOPPEMENT DURABLE

Démarche : Projet

Éditeur : Onisep

Auteur : Alexandra Decker



Thématique générale :

Découverte du monde pro.,
des secteurs et métiers



Cycle(s) / Classe(s) :

Collège, LGT et Lycée pro. /
4^e, 3^e, 2^{de} générale, techno. et pro. /
CAP 1^{re} et 2^e années



Matières :

Éducation à l'orientation, Technologie,
SVT, Enseignement scientifique,
Enseignements professionnels



Mots-clés :

Découverte du monde pro. /
métier / pratique réflexive /
projet personnel de l'élève



Durée :

55 min

Description du point de vue de l'enseignant :

La séquence "Découvrir les Travaux Publics avec le jeu sérieux *After Storm*" s'adresse aux élèves de 4^e, 3^e et 2^{de} générale, technologique et professionnelle, ainsi qu'aux élèves de CAP. Elle accompagne l'élève dans sa réflexion en matière d'orientation, de formation et de profession. Les attendus et les productions des élèves seront différents selon les niveaux scolaires.

Cette troisième séance intitulée "Inscrire son projet d'orientation dans les Travaux Publics et/ou le développement durable" propose à l'élève de dresser un bilan de sa participation au jeu *After Storm* : quelles notions ont été apprises ? Quels métiers et quelles compétences ont été repérés ? En s'appuyant sur cette expérience ludique et/ou sur ses recherches en développement durable, l'élève interroge et construit peu à peu son projet d'orientation dans le secteur des Travaux Publics et/ou le développement durable, si tel est bien son souhait.

Description du point de vue de l'élève :

Vous allez dresser le bilan de votre participation au jeu *After Tomorrow*. Quelles notions avez-vous apprises ?
Quels métiers et quelles compétences avez-vous repérés ?

En vous appuyant sur cette expérience ludique et/ou sur vos recherches en développement durable, interrogez-vous et construisez peu à peu votre projet d'orientation dans le secteur des Travaux Publics et/ou le développement durable, si tel est votre souhait.

Objectifs :

> Objectifs de la séance du point de vue de l'enseignant :

- Amener les élèves à dresser un bilan de leur participation au jeu *After Storm*
- Proposer aux élèves de réfléchir aux notions apprises ainsi qu'aux métiers et compétences découverts lors du jeu
- Accompagner les élèves dans la construction de leur projet d'orientation en lien avec les Travaux Publics et/ou le développement durable, selon leurs appétences

> Objectifs de la séance du point de vue de l'élève :

- Dresser un bilan de votre participation au jeu *After Storm*
- Réfléchir aux notions apprises ainsi qu'aux métiers et compétences découverts lors du jeu
- Construire votre projet d'orientation en lien avec les Travaux Publics et/ou le développement durable, selon vos appétences

> Objectifs parcours Avenir :

- Objectif 1 : permettre à l'élève de découvrir le monde économique et professionnel
- Objectif 3 : permettre à l'élève d'élaborer son projet d'orientation scolaire et pro.

Compétences :

> Compétences du socle : (pour le collège uniquement)

- Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
- Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques
- Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

> Compétences à s'orienter : (pour le LGT et Lycée professionnel uniquement)

- Explorer et se repérer dans les métiers, les domaines pro. et le monde du travail
- Explorer et se repérer dans les diplômes, les filières et les formations
- Traduire mes expériences personnelles, scolaires et professionnelles en compétences

ÉTAPE 1

AFTER STORM : BILAN

Activité induite : Synthétiser

Durée : 15 min

Modalité : En groupe

Conseil à l'enseignant :

Cette séance s'inscrit après celle intitulée "Découvrir les Travaux Publics, les compétences professionnelles et le jeu *After Storm*", au cours de laquelle l'élève a pu découvrir le jeu en ligne et commencer sa réflexion sur ses projets d'orientation dans les Travaux Publics et/ou le développement durable.

Cette séance peut être accompagnée de professionnels des secteurs des Travaux Publics et ceux du développement durable, afin d'apporter des témoignages et de renforcer le choix des élèves qui souhaiteraient orienter leurs projets dans ces domaines.

Pour contacter les professionnels des Travaux Publics, se référer au Réseau régions | FNTF (cliquer sur les régions de la carte de France pour obtenir les coordonnées des correspondants en région).

Adapter le minutage des activités ou prévoir au moins une séance supplémentaire.

Rôle de l'enseignant :

Proposer un tour de table synthétique : les élèves ont-ils terminé le jeu *After Storm* ? Sont-ils allés jusqu'à l'objectif final, c'est-à-dire ont-ils pu reconstruire un monde plus durable et réunir les membres de la colonie ? Qu'ont-ils appris pendant le jeu ?

Cette prise de parole peut être plus ou moins longue selon les groupes. Une fiche bilan est jointe à cette étape : elle peut servir à la fois de support individuel pour les élèves et de bilan de classe, afin de favoriser les échanges et renforcer une cohésion de groupe.

Consigne (obligatoire) :

Vous avez joué à plusieurs reprises au jeu *After Storm* ; il est temps à présent de faire votre bilan.

- Avez-vous pu terminer le jeu ?
- Avez-vous réussi à reconstruire un monde plus durable et réunir les membres de la colonie ?
- Qu'avez-vous appris pendant le jeu ?

Activité de l'élève :

- Retour réflexif à propos du jeu *After Storm*.
- Les élèves dressent un bilan de leur participation au jeu *After Storm*.
- Ils indiquent s'ils ont pu terminer le jeu et s'ils ont réussi à reconstruire un monde plus durable et réunir les membres de la colonie.
- Ils font le bilan des notions apprises pendant le jeu.

Pièce jointe :

Bilan_After_Storm

ÉTAPE 2

INSCRIRE SES PROJETS D'ORIENTATION DANS LES TRAVAUX PUBLICS ET/OU LE DÉVELOPPEMENT DURABLE : INTRODUCTION

Activité induite : Lire

Durée : 5 min

Modalité : En autonomie

Conseil à l'enseignant :

La fiche élève propose deux scénarios :

- Découvrir les métiers des Travaux Publics et envisager sa poursuite d'étude dans ce domaine.
- Ou bien, explorer les métiers liés au développement durable et construire son projet d'orientation en cohérence avec cet objectif.

Laisser l'élève choisir librement son scénario.

Si certains élèves souhaitent travailler les deux possibilités, prévoir au moins une séance supplémentaire.

Rôle de l'enseignant :

Distribuer la fiche didactique intitulée "Et si vous inscriviez votre projet d'orientation dans les Travaux Publics et/ou le développement durable ?".

Rappeler aux élèves qu'ils ont déjà renseigné les tableaux proposés dans l'introduction. Leur laisser 5 minutes s'ils souhaitent changer ces données.

Expliquer l'objectif de la séance en cours :

- Approfondir leur réflexion grâce à la lecture de publications éditées par l'Onisep
- Recueillir les informations qui les intéressent parmi les sources officielles proposées
- Énoncer leurs vœux d'orientation scolaires et professionnels dans les Travaux Publics et/ou le développement durable.

Consigne :

Prenez connaissance de la fiche intitulée "Et si vous inscriviez votre projet d'orientation dans les Travaux Publics et/ou le développement durable ?".

- Vous avez déjà renseigné les tableaux proposés dans l'introduction de ce document.
- Souhaitez-vous le faire de nouveau ?

Puis, prenez conscience des objectifs de votre séance :

- Approfondir votre réflexion grâce à la lecture de publications éditées par l'Onisep
- Recueillir les informations qui vous intéressent parmi les sources officielles proposées et énoncer vos vœux d'orientation scolaires et professionnels dans les Travaux Publics et/ou le développement durable.

Activité de l'élève :

Les élèves se remémorent les choix d'orientation dans les Travaux Publics et/ou le développement durable qu'ils ont pu faire lors de la séance précédente. Ils infirment ou confirment ces choix et comprennent les enjeux de cette nouvelle séance de synthèse.

Pièce jointe :

Fiche_eleve_inscrire_projet_orientation_TP

ÉTAPE 3

EN SAVOIR D'AVANTAGE SUR LES MÉTIERS DES TRAVAUX PUBLICS

Activité induite : Observer

Durée : 20 min

Modalité : En ligne

Conseil à l'enseignant :

En fonction de la demande et des besoins des élèves, s'appuyer sur le guide des métiers des TP, émis par la FNTF (2018), joint en annexe, et/ou les fiches métiers et vidéo, ainsi que sur #FranchementRespect.

Cette étape s'appuie en partie sur le Parcours Les Métiers du bâtiment et des Travaux Publics, publié par l'Onisep en 2019 ; demander au CDI de l'établissement de le commander, pour avoir accès à l'intégralité de la publication.

Demander plusieurs exemplaires pour permettre aux élèves de travailler en groupe ou de l'emprunter.

Rôle de l'enseignant :

Laisser les élèves découvrir les publications et les vidéos de l'Onisep, proposées sur leur fiche, à leur rythme. Ils n'ont pas l'obligation de tout voir ou de tout lire et peuvent se laisser guider par ce qui les intéresse dans les titres, par exemple. Leur intérêt peut aussi varier selon le niveau scolaire atteint à l'instant T (CAP, collège, lycée).

Ainsi, les élèves peuvent, au choix, consulter l'extrait en ligne Les Métiers du bâtiment et des Travaux Publics, Parcours, 2019 ou encore découvrir le dossier en ligne et se consacrer aux métiers et aux formations dans le secteur des Travaux Publics.

Consigne :

Découvrez les publications et les vidéos de l'Onisep, proposées sur votre fiche, à votre rythme. Vous pouvez, au choix, consulter l'extrait en ligne Les Métiers du bâtiment et des Travaux Publics, Parcours, 2019 ou encore découvrir le dossier en ligne et vous informer aux métiers et aux formations dans le secteur des Travaux Publics.

Activité de l'élève :

Les élèves découvrent les publications et les vidéos de l'Onisep, proposées sur leur fiche, à leur rythme. Ils peuvent ainsi consulter l'extrait en ligne Les Métiers du bâtiment et des Travaux Publics, Parcours, 2019 ou encore découvrir le dossier en ligne et s'informer sur les métiers et les formations dans le secteur des Travaux Publics.

Pièce jointe :

FNTF_guide_fiches_metiers_2018

ÉTAPE 4

VOTRE POURSUITE D'ÉTUDES

Activité induite : Synthétiser

Durée : 15 min

Modalité : En ligne

Conseil à l'enseignant :

Il est possible de conclure toute cette approche, lors d'une autre séance, en proposant un échange entre les élèves qui ont participé au jeu et ceux qui ont inscrit leur démarche dans les objectifs de développement durable :

- Quelles connaissances ont été acquises ?
- Quels projets d'orientation se sont dessinés ?

Rôle de l'enseignant :

La séance étant assez dense, il est possible de prévoir un temps supplémentaire pour cette étape. Inviter les élèves à énoncer leurs projets d'orientation en s'appuyant sur les sites officiels proposés sur leur fiche. Recueillir les projets exprimés afin de mieux guider les élèves lors des choix à émettre.

En toute fin, demander aux élèves de prendre connaissance du guide des métiers des TP, émis par la FNTP (2018), joint à cette séance, et de porter leur attention sur les métiers et les qualités/compétences nécessaires. Il est possible d'envoyer ce guide par mail, via l'ENT, aux élèves.

Objectif : se préparer au jeu de la dernière séance, qui portera sur les métiers et les compétences répertoriés par la FNTP.

Consigne :

Énoncez vos projets d'orientation, en vous appuyant sur les sites officiels proposés sur votre fiche.

Pour la prochaine séance : prenez connaissance du guide des métiers des TP, émis par la FNTP (2018). Portez votre attention sur les métiers et les qualités/compétences nécessaires.

Objectif : préparez-vous au jeu de la prochaine séance, qui portera sur les métiers et les compétences répertoriés par la FNTP.

Activité de l'élève :

Les élèves énoncent leurs projets d'orientation.

Piste de prolongement :

Séance suivante : Jouer au jeu des métiers des Travaux Publics

Conclusion :

Cette séance aura permis à l'élève de faire le bilan de sa participation au jeu *After Storm*, en termes de notions apprises, de métiers et compétences liés au secteur des Travaux Publics. En toute fin, elle propose une réflexion sur les projets d'orientation possibles.

L'élève poursuit son exploration en s'appuyant sur les publications et les vidéos ciblées de l'Onisep et énonce ses choix, à l'instant T.

**Thématique générale :**

Découverte du monde pro.,
des secteurs et métiers

**Cycle(s) / Classe(s) :**

Collège, LGT et Lycée pro. /
4^e, 3^e, 2^{de} générale, techno. et pro. /
CAP 1^{re} et 2^e années

**Matières :**

Éducation à l'orientation, Technologie,
SVT, Enseignement scientifique,
Enseignements professionnels

**Mots-clés :**

Découverte du monde pro. /
métier / jeu de rôle / projet
perso. / pratique réflexive

**Durée :**

55 min

Description du point de vue de l'enseignant :

La séquence "Découvrir les Travaux Publics avec le jeu sérieux *After Storm*" s'adresse aux élèves de 4^e, 3^e et 2^{de} générale, technologique et professionnelle, ainsi qu'aux élèves de CAP. Elle accompagne l'élève dans sa réflexion en matière d'orientation, de formation et de profession. Les attendus et les productions des élèves seront différents selon les niveaux scolaires.

Cette quatrième séance intitulée "Jouer au jeu des métiers des Travaux Publics" propose à l'élève de mettre les compétences professionnelles attendues dans le secteur des Travaux Publics en regard de ses compétences scolaires et extrascolaires. Puis la classe joue au jeu de mime des métiers de ce même secteur, afin de bien ancrer les passerelles possibles entre compétences professionnelles et compétences transversales.

Description du point de vue de l'élève :

Vous allez prendre connaissance de certains métiers des Travaux Publics et des compétences professionnelles, des qualités et des aptitudes attendues. Des compétences, vous en avez aussi : scolaires ou extrascolaires, ce sont les compétences transversales (savoir travailler en groupe, savoir protéger l'environnement, etc.). En prenant conscience de vos compétences transversales, vous allez vous faire le lien avec celles du monde professionnel dans le secteur des Travaux Publics. **Objectif** : réaliser que vos compétences sont transférables au secteur professionnel que vous visez.

Objectifs :**> Objectifs de la séance du point de vue de l'enseignant :**

- Amener les élèves à découvrir les compétences professionnelles attendues dans le secteur des Travaux Publics
- Amener les élèves à conscientiser leurs compétences scolaires et extrascolaires afin de les mettre en lien avec certaines attendues dans les métiers des Travaux Publics
- Proposer le jeu de mime ou de dessin des métiers, afin d'ancrer la démarche et de favoriser les projets d'orientation dans ce secteur

> Objectifs de la séance du point de vue de l'élève :

- Découvrir les compétences pro. attendues dans le secteur des Travaux Publics
- Conscientiser vos compétences scolaires et extrascolaires afin de les mettre en lien avec certaines attendues dans les métiers des Travaux Publics
- Jouer au jeu de mime ou de dessin des métiers, afin d'ancrer la démarche et de favoriser vos projets d'orientation dans ce secteur

> Objectifs parcours Avenir :

- Objectif 1 : permettre à l'élève de découvrir le monde économique et professionnel
- Objectif 3 : permettre à l'élève d'élaborer son projet d'orientation scolaire et pro.

Compétences :**> Compétences du socle : (pour le collège uniquement)**

- Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
- Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques
- Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

> Compétences à s'orienter : (pour le LGT et Lycée professionnel uniquement)

- Explorer et se repérer dans les métiers, les domaines pro. et le monde du travail
- Explorer et se repérer dans les diplômes, les filières et les formations
- Traduire mes expériences personnelles, scolaires et professionnelles en compétences

ÉTAPE 1

DÉCOUVRIR LES COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES ATTENDUES PAR LE SECTEUR DES TRAVAUX PUBLICS

Activité induite : Apprendre

Durée : 15 min

Modalité : En autonomie

Conseil à l'enseignant :

Cette séance s'inscrit après celle intitulée "Inscrire son projet d'orientation dans les Travaux Publics et/ou le développement durable" au cours de laquelle l'élève a pu réfléchir à ses projets d'orientation.

Axée sur les métiers de la famille des Travaux Publics, en lien avec le jeu *After Storm*, elle s'adresse plus particulièrement aux élèves qui ont émis le souhait de s'orienter vers ce secteur professionnel et/ou qui veulent poursuivre leur réflexion, suite à leur participation au jeu *After Storm*.

La séance propose donc de travailler en groupe d'appétence (permettre aux élèves qui souhaitent travailler sur un autre projet d'orientation, de mener leur réflexion au CDI).

L'activité proposée ici s'appuie sur le guide des métiers des TP, émis par la FNTP (2018), joint à cette séance. Il est possible de compléter cette approche avec le Parcours Les Métiers du bâtiment et des Travaux Publics, publié par l'Onisep en 2019, si le CDI de l'établissement l'a commandé. Dans cette publication, se référer au "Dico des métiers", qui présente 42 professions, de la page 56 à 67.

Rôle de l'enseignant :

S'assurer de la motivation des élèves pour cette séance, en fonction de leur projet d'orientation vers les Travaux Publics et/ou de l'intérêt suscité par le jeu *After Storm*.

Distribuer la fiche intitulée "Vos compétences scolaires et extrascolaires mises en regard des compétences professionnelles attendues dans les Travaux Publics". Demander aux élèves de cacher la colonne des métiers, à gauche du tableau.

Expliquer brièvement le principe : les élèves vont découvrir les compétences de certains métiers de la famille des Travaux Publics, puis les métiers eux-mêmes. Enfin, ils vont réfléchir à leurs compétences scolaires et extrascolaires et les mettre en regard des compétences professionnelles.

Objectif : prendre conscience que les compétences sont transférables.

Consigne (obligatoire) :

Vous avez joué à plusieurs reprises au jeu *After Storm* ; il est temps à présent de réfléchir un peu plus en détail aux métiers de la famille des Travaux Publics et aux compétences attendues.

Cachez la colonne des métiers du tableau de votre fiche.

Prenez connaissance des compétences professionnelles, des qualités et des appétences attendues dans le secteur des Travaux Publics. Surlignez celles qui, d'après vous, pourraient vous correspondre.

Vous verrez : vous avez déjà des compétences pour exercer dans ce secteur, c'est ce qu'on appelle les compétences transversales (savoir-être, etc.).

Activité de l'élève :

Les élèves découvrent les compétences, qualités et appétences professionnelles attendues dans le secteur des Travaux Publics. Ils surlignent celles qui pourraient leur correspondre.

Pièces jointes :

FNTP_guide_fiches_metiers_2018

Fiche_eleve_jouer_mime_metiers_compétences_TP

ÉTAPE 2

DÉCOUVRIR LES MÉTIERS DES TRAVAUX PUBLICS ET LES COMPÉTENCES ATTENDUES

Activité induite : Lire

Durée : 10 min

Modalité : En autonomie

Rôle de l'enseignant :

S'assurer que tous les élèves ont eu le temps de parcourir la colonne des compétences.

Proposer de découvrir les métiers associés : quelles sont leurs réactions ?

Leur rappeler que les compétences surlignées leur correspondent : ils peuvent se projeter partiellement dans certaines missions qui pourraient répondre à leurs appétences.

Consigne :

Découvrez les métiers des Travaux Publics, associés aux compétences.

Remarquez les compétences que vous avez surlignées : ce sont les vôtres, atteintes plus ou moins complètement. Vous pouvez vous projeter, au moins partiellement, dans ces missions.

Lesquelles vous plairaient ? Surlignez-les.

Activité de l'élève :

Les élèves découvrent les métiers des Travaux Publics, associés aux compétences. Ils établissent un lien entre les compétences qui leur correspondent et qu'ils ont surlignées et les métiers. Ils surlignent les métiers qui pourraient leur plaire.

ÉTAPE 3

COMPLÉTER LA LISTE DES MÉTIERS AVEC CEUX DÉCOUVERTS LORS DU JEU AFTER STORM

Activité induite : Collaborer

Durée : 10 min

Modalité : En groupe

Rôle de l'enseignant :

Demander aux élèves s'ils souhaitent compléter la liste des métiers des Travaux Publics avec d'autres métiers qu'ils ont peut-être découverts lors de leur participation au jeu *After Storm*.

Inviter les élèves à s'appuyer sur leur livret de suivi du jeu, qu'ils ont complété lors des séances précédentes.

Consigne :

Souhaitez-vous compléter la liste des métiers des Travaux Publics avec d'autres métiers que vous avez peut-être découverts lors de votre participation au jeu *After Storm* ? Appuyez-vous sur votre livret de suivi du jeu, que vous avez complété lors des séances précédentes.

Activité de l'élève :

S'ils le souhaitent, les élèves complètent la liste des métiers des Travaux Publics avec d'autres métiers qu'ils ont peut-être découverts lors de leur participation au jeu *After Storm*. Les élèves s'appuient sur leur livret de suivi du jeu, qu'ils ont complété lors des séances précédentes.

ÉTAPE 4

MISE EN REGARD DES COMPÉTENCES SCOLAIRES ET EXTRASCOLAIRES

Activité induite : S'exercer

Durée : 10 min

Modalité : En autonomie

Rôle de l'enseignant :

Proposer aux élèves de réfléchir à leurs compétences scolaires et extrascolaires.

Demander de les écrire dans la colonne de droite du tableau, afin qu'elles correspondent aux compétences professionnelles.

Objectif : découvrir vos compétences transversales et transférables.

Consigne :

À l'école et lors de vos loisirs, vous développez aussi des compétences. Lesquelles pourraient correspondre aux métiers ou aux compétences des Travaux Publics ? Écrivez-les en face, dans la colonne de droite, sur votre tableau.

Aucune obligation de tout remplir : renseignez seulement les lignes qui vous intéressent. Par exemple : vous savez apprendre, vous savez travailler en groupe, vous aimez participer à des projets, vous montrez de la rigueur et un sens de l'organisation dans votre travail scolaire, etc. Vous savez dessiner, vous avez l'esprit d'équipe dans un cadre sportif, etc.

C'est à vous de réfléchir à votre quotidien scolaire et extrascolaire, afin d'établir un lien avec les métiers que vous avez découverts, en termes de compétences.

Quelques exemples sont indiqués pour vous encourager dans cette réflexion. Vous allez ainsi découvrir vos compétences transversales et transférables !

Activité de l'élève :

Les élèves réfléchissent à leurs compétences transversales et transférables, en lien avec les métiers des Travaux Publics qui les intéressent.

ÉTAPE 5

BILAN ET PRÉSENTATION DU JEU DE MIMES OU DE DESSINS DES MÉTIERS

Activité induite : Synthétiser

Durée : 5 min

Modalité : En groupe

Conseil à l'enseignant :

La séance étant déjà complète en termes de temps, exposer brièvement le jeu, qui pourra se dérouler sur un temps distinct.

Rôle de l'enseignant :

Proposer un rapide tour de table. Les élèves ont-ils pris davantage confiance en eux lors de cette séance, en conscientisant leurs compétences transférables ?

Annoncer que le jeu de mimes ou de dessins des métiers se déroulera lors d'une autre séance. Les règles sont décrites sur la fiche élève.

Objectif d'ici là : se remémorer les métiers au féminin et au masculin, les compétences professionnelles majeures, savoir les relier aux compétences transférables des élèves.

Consigne :

Faites un rapide bilan : avez-vous davantage confiance en vous grâce au travail que vous avez mené sur les compétences, et notamment les vôtres ?

Lors d'une prochaine séance, vous allez jouer au jeu de mimes ou de dessins des métiers, dont les règles sont indiquées sur votre fiche.

Objectif d'ici là : se remémorer les métiers au féminin et au masculin, les compétences professionnelles majeures, savoir les relier à vos compétences transférables.

Activité de l'élève :

Les élèves font un bilan rapide de l'activité et s'interrogent : ont-ils pris davantage confiance en eux lors de cette séance, en conscientisant leurs compétences transférables ?

Ils prennent connaissance du jeu de mimes ou de dessins des métiers qui se déroulera lors d'une autre séance.

Objectif d'ici là : se remémorer les métiers au féminin et au masculin, les compétences professionnelles majeures, savoir les relier à leurs compétences transférables.

Piste de prolongement :

Jeu de mimes ou de dessins des métiers

Conclusion :

Cette séance aura permis à l'élève de découvrir les compétences, qualités et appétences professionnelles attendues dans le secteur des Travaux Publics, de repérer celles qui lui correspondent et d'établir un lien avec ses compétences transversales et transférables.