

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

Métiers scientifiques pour tous

Réalisé par : Amiot Marie
Chretien Marie-Maud
Bornard Delphine
Monnot Adeline

1. PRÉSENTATION DU JEU

Escape Game autour de l'orientation et des métiers scientifiques et techniques

L'escape Game : Version présentation	L'escape Game : version jeu

2. AVANT LE JEU : POUR ENTRER EN MATIÈRE

Expliquer la thématique : découverte des métiers scientifiques et techniques. Lancer la vidéo.

Ce jeu propose d'explorer 6 domaines scientifiques, vous pouvez faire de 1 à 6 équipes en fonction du nombre d'élèves.

3. APRÈS LE JEU : POUR ALLER PLUS LOIN

Chaque groupe d'élèves présente le domaine travaillé lors du jeu.

Debriefing à l'aide de la fiche de synthèse :

- la diversité des métiers scientifiques et techniques
- mixité (ou absence de mixité) dans les métiers scientifiques et techniques
- les formations à proximité (consultation des sites des lycées concernés)

COMPETENCES MOBILISEES ET PARCOURS

Parcours

Parcours Avenir

Compétences Socle commun et EMI :

Domaine 2 : Coopération et réalisation de projets

Notions abordées

La diversité des métiers et des formations scientifiques et techniques, la mixité dans ces métiers.

Scenario Escape Game
Les métiers des filières scientifiques

Scenario:

Pendant un repas de famille, Emma informe ses parents qu'elle doit rendre sa fiche d'orientation le lendemain : elle voudrait s'orienter vers une filière scientifique.

Ses parents refusent en lui opposant divers arguments : « Les sciences, c'est pas pour les filles », « Les études scientifiques c'est trop dur et trop long », « il n'y a pas de formation dans le coin ».

Les élèves doivent aider Emma à trouver des arguments pour convaincre sa famille de signer sa fiche d'orientation avant qu'elle aille se coucher 30 min plus tard.

Les élèves seront répartis en équipes correspondant à différents secteurs professionnels scientifiques et techniques :

- mathématiques / physique
- Santé /social
- audiovisuel / multimédia
- Environnement/ Agriculture
- Chimie/ biologie
- Industrie

Enigmes :

- Enigme 1 : chaque équipe reçoit une lettre de mission et des enveloppes à ouvrir au fur et à mesure. Cette lettre les envoie vers le kiosque ONISEP. Ils flashent un code qui les envoie vers un lien learning app : associer des métiers et leurs missions
- Enigme 2 : chercher une information sur une page du site onisep, et à l'aide de la grille de code trouver un nombre.
- Enigme 3 : trouver le nom de métier caché dans le texte. Consulter la fiche ONISEP en lien et trouver un mot-clé.
- Enigme 4 : flasher le code en lien avec le mot clé. Trouver le code chiffré sur la fiche ONISEP. Ouvrir le cadenas.

Vidéo introductive : lien

https://www.powtoon.com/online-presentation/fGDuH5fbBp8/?utm_campaign=copy%2Bshare%2Bby%2Bowner&utm_content=fGDuH5fbBp8&utm_po=3531020&utm_source=player-page-social-share&utm_medium=SocialShare&mode=movie

Enigme 1 :

REALISATION :

- Imprimer la lettre de mission de chaque équipe.
- Imprimer les Qrcode énigme 1 de chaque équipe et les placer dans les cases du kiosque ONISEP correspondantes.

<https://learningapps.org/view6365742>

<https://learningapps.org/view6363418>

PRINCIPE DE L'ENIGME :

Chaque équipe reçoit une lettre de mission qui l'envoie flasher un code. Ce code ouvre une application learning apps. Les élèves doivent associer des métiers de leur domaine avec leurs missions. Une fois l'énigme résolue, les élèves ont un lien pour l'énigme suivante et la consigne d'ouvrir l'enveloppe de l'énigme n°2.

DEROULEMENT DE L'ENIGME :

The screenshot shows a yellow background with several white cards. On the left, there are five mission cards with blue dots at the top: 'Son rôle est d'accompagner la future mère du début de la grossesse au retour au domicile après l'accouchement.', 'Avant une opération, il endort le patient pour le préserver des douleurs.', 'Il/elle met au point des régimes alimentaires spécifiques pour les patients.', 'Sur prescription d'un ophtalmologiste, il/elle adapte et vend les lunettes ou lentilles aux clients.', 'En hôpital, en maison de retraite ou à domicile, il/elle soigne les patients selon les prescriptions d'un médecin.' Below these are profession cards: 'Anesthésiste', 'Diététicien(ne)', 'Opticien(ne)', 'Infirmier/infirmière', 'Sage-femme / Maieuticien', 'Ce/cette spécialiste délivre des médicaments et explique le traitement prescrit par le médecin.', and 'Pharmacien(ne)'. A blue checkmark icon is in the bottom right corner.

Tâche : Associer les métiers avec leurs missions.

Aides (coups de pouce) : Les élèves peuvent cliquer sur la coche pour vérifier s'ils ont juste au cours de l'exercice.

Enigme 2 :

REALISATION :

- Imprimer pour chaque équipe l'énigme 2 (à donner en même temps que la lettre de mission)
- Imprimer pour chaque équipe les fiches « énigme 3 » et les disposer à côté les unes des autres.

PRINCIPE DE L'ENIGME :

Chaque équipe doit chercher une information sur une page du site onisep, et à l'aide de la grille de code trouver un nombre.

DEROULEMENT DE L'ENIGME :

Tâche : Recherche sur le site ONISEP + décodage + addition

Aides (coups de pouce) : Les lettres à additionner sont entourées par des carrés.

Enigme 3 :

REALISATION :

- Imprimer les fiches énigmes 4 et les disposer à côté les unes des autres.

PRINCIPE DE L'ENIGME :

Trouver le nom de métier caché dans le texte. Consulter la fiche ONISEP en lien et trouver un mot-clé. Les élèves peuvent trouver le bon mot en voyant les six mots disponibles.

DEROULEMENT DE L'ENIGME :

	Tâche : trouver le nom de métier caché dans le texte, rechercher sur le site ONISEP et enfin repérer le bon mot clé correspondant au domaine de l'équipe.
	Aides (coups de pouce) : suggérer aux élèves d'aller voir les 6 mots disponibles

Enigme 4 :**REALISATION :**

- Préparer un coffre dans lequel le professeur dispose les fiches synthèses avec comme code de cadenas 1498.

PRINCIPE DE L'ENIGME :

Flasher le code en lien avec le mot clé (exemple dans le domaine santé, le mot à trouver est IMAGERIE). Trouver le code chiffré sur la fiche ONISEP (salaire débutant : 1498€). Ouvrir le cadenas et récupérer une fiche synthèse par élève du groupe.

DEROULEMENT DE L'ENIGME :

	Tâche : Flasher le code en lien avec le mot clé. Trouver le code chiffré sur la fiche ONISEP. Ouvrir le cadenas.
	Aides (coups de pouce) :
	Feedback :

