



LA RÉGION VOUS PLONGE DANS UNE EXPÉRIENCE ORIENTATION INÉDITE

Vivez l'expérience
BIG BANG DE L'EMPLOI !



**RÉGION
PAYS
DE LA LOIRE**

KIT PÉDAGOGIQUE

Sommaire

Séquences pédagogiques

Pages 3 à 14

COMPÉTENCES MÉTIERS

Pages 3 à 6

Public concerné :
fin de collège, lycée,
mission locale

IMAGE DES MÉTIERS

Pages 7 à 10

Public concerné :
collège, lycée

DÉFI MÉTIERS

Pages 10 à 14

Public concerné :
5^e, 4^e

CENTRES D'INTÉRÊTS

Téléchargeable sur le site
Pays de la Loire.fr : [ICI](#)

Public concerné :
Collège, lycée



La compétition Worldskills à Angers

Pages 15 à 18

LES MÉTIERS EN COMPETITION

LES ANIMATIONS « SE TESTER AUX MÉTIERS »

LE KIT PÉDAGOGIQUE « WORLDSKILLS FRANCE »

Ressources métiers

Page 19

LES POCKETS MÉTIER

JEU : QUIZ DES POCKETS MÉTIER

SITE : CHOISIR MON METIER

Ressources orientation

Pages 20-21

GUIDE ORIENTATION APRES 3^E (dont offre de formation)

GUIDE ORIENTATION APRES BAC (dont offre de formation)

SERVICES NUMÉRIQUES (stages, emplois...)

Les métiers à travers les compétences

Public cible : Tout public accompagné (fin de collège, lycée, Mission Locale...)

Matériel nécessaire : Un ordinateur, accès internet, 1 vidéoprojecteur, 1 fiche « Explorer par compétences » par jeune

1

Avant le salon : c'est quoi les compétences ?

Durée : 45 mn

- 1 - Visionner en collectif la courte vidéo « [C'est quoi les compétences ?](#) » puis brainstorming autour de la notion de compétences
- 2 - Par groupe de 2 ou 3, les jeunes choisissent une activité du quotidien et la déclinent en termes de Savoirs, Savoir-faire, Savoir-être sur la **FICHE JEUNE « Explorer par compétences » PARTIE 1**,
- 3 - Mise en commun des différents groupes sur les compétences relevées selon les activités proposées

2

Pendant le salon : j'observe, je teste les métiers

- 1 – Chaque jeune observe, teste, échange puis choisit individuellement 1 ou 2 métiers et complète le tableau de la **FICHE JEUNE « Explorer par compétences » PARTIE 2** avec les savoirs, savoir-faire, savoir-être correspondants.
- 2 – Il reprend ces éléments de compétences dans la **PARTIE 2** pour y ajouter d'autres métiers du salon dans lesquels ils sont également mis en œuvre (notion de compétences transversales).

3

Après le salon : de mes expériences à mes compétences

Durée : 45 mn

- 1 -Chaque jeune note individuellement des expériences personnelles (du quotidien, de loisirs, d'engagement, scolaires ou non scolaires...) et y ajoute les compétences associées sur la **FICHE JEUNE « Explorer par compétences » PARTIE 3**
- 2 – Il peut ensuite aller plus loin en explorant les ressources suivantes :
 - Créer un CV de compétences sur Diagoriente : <https://youtu.be/3baG4Vb07Zc>
 - Découvrir le quotidien des métiers en story. Wilbi, l'application pour se donner une idée concrète des compétences mises en œuvre : <https://wilbi-app.com/>

Groupe : 1

Prénom et nom :

PARTIE 1 : AVANT LE SALON

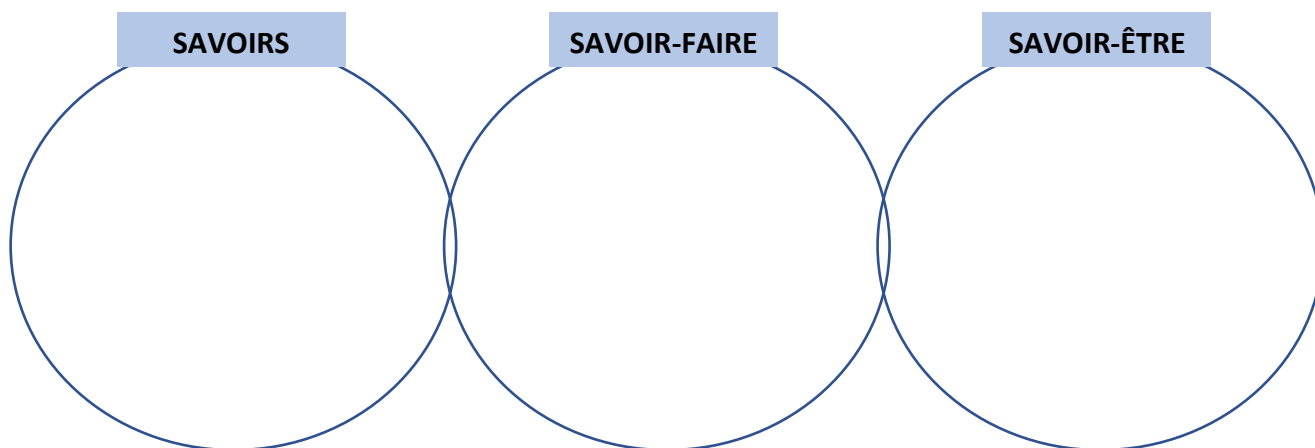
1 – Cliquez sur l'image ci-dessous pour visionner la vidéo : « C'est quoi les compétences ? » ou utilisez le QR Code



2 - Echangez en groupe pour associer des savoirs, savoir-faire et savoir-être à une activité du quotidien que vous avez choisie (ex : réaliser une pâtisserie, faire un montage vidéo, s'entraîner au basket ...).



Activité choisie :



PARTIE 2 : PENDANT LE SALON

1 - Faites individuellement le choix de 2 métiers présents sur le salon, puis complétez le tableau avec leurs savoirs, savoir-faire et savoir-être associés.

Métiers :	1	2
Savoirs	- - -	- - -
Savoir-faire	- - -	- - -
Savoir-être	- - -	- - -

2 - Parmi les compétences du tableau ci-dessus, choisissez 1 ou 2 Savoirs, 1 ou 2 Savoir-faire, 1 ou 2 Savoir-être et associez les à d'autres métiers présents sur le salon.

Exemple :

Savoir-être

- 1 - Créativité
- 2 - Dynamisme

>>
>>

Métiers

Pâtissier, Fleuriste, Paysagiste...
Vendeur, Animateur, Pompier...

SAVOIRS

METIERS

- 1 - >>
- 2 - >>

SAVOIR-FAIRE

METIERS

- 1 - >>
- 2 - >>

SAVOIR-ÊTRE

METIERS

- 1 - >>
- 2 - >>

PARTIE 3 : APRES LE SALON

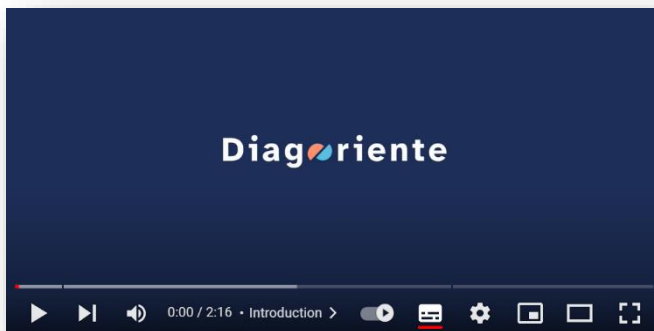
Vos expériences sont des compétences !

Notez des expériences du quotidien, dans vos loisirs, dans des activités scolaires ou extra-scolaires, et indiquez les compétences associées (à compléter individuellement).

Expériences	Vos savoirs	Vos savoir-faire	Vos savoir-être
Exemple : dessiner un personnage de manga	- techniques de dessin - utilisation du matériel	- respecter les proportions - appliquer des ombres	- être créatif - minutieux
1 -	- -	- -	- -
2 -	- -	- -	- -
3 -	- - -	- - -	- - -

Vous pouvez ensuite aller plus loin en explorant les ressources suivantes :

- Créer un CV de compétences sur Diagoriente.



Cliquez sur l'image pour accéder à la vidéo ou utilisez l'URL ci-dessous
<https://www.youtube.com/watch?v=3baG4Vb07Zc>

- Découvrir le quotidien des métiers en story. Wilbi, l'application pour se donner une idée concrète des compétences mises en œuvre.



Cliquez sur l'image pour accéder à la vidéo ou utilisez l'URL ci-dessous
<https://wilbi-app.com/>

Notice enseignant

Faire évoluer l'image des métiers

Public cible : Public accompagné (collège, lycée, Mission Locale...)

Matériel nécessaire : Un ordinateur, accès internet pour la partie « après le salon », 1 vidéoprojecteur, 1 fiche « Image des métiers » par jeune

1

Avant le salon :

Durée : 45 mn

- 1 : Par groupe de 2 ou 3 jeunes : choix de 3 secteurs professionnels présents sur le salon
- 2 : Chaque groupe complète sur la **FICHE JEUNE** « Image des métiers » **PARTIE 1**, les encadrés sur les images qu'ils ont des conditions de travail et qualités nécessaires pour travailler dans ces secteurs

2

Pendant le salon :

- 1 : Chaque jeune complète individuellement la **PARTIE 2 : INFOS – INTOX** sur la **FICHE JEUNE** « Image des métiers ». Les encadrés **Infos** correspondent aux informations recueillies sur la réalité de ces secteurs et les encadrés **Intox** les éléments qui ont évolué dans l'image qu'il avait du métier.

3

Après le salon :

Durée : 45 mn

- 1 : Chaque jeune complète individuellement la **FICHE JEUNE** « Image des métiers » **PARTIE 3**, sur ce qui les a étonnés, ce qui les a surpris et ce qu'ils ont découvert
- 2 : Echanges avec le groupe classe sur les éléments qui ont fait évoluer leurs représentations autour de ces secteurs professionnels
- 3 – Il peut ensuite aller plus loin en explorant les ressources suivantes :
 - Découvrir le quotidien des métiers en story. Wilbi, l'application pour se donner une idée concrète : <https://wilbi-app.com/>
 - Vidéos Les métiers en immersion 360°
<https://youtube.com/playlist?list=PLqvVw037WdRWvnEYqL8o0uDdpTADPvrmi>

Groupe :

Prénom et nom :

PARTIE 1 : AVANT LE SALON

1- Par groupe de 2 ou 3, choisissez 3 secteurs parmi les 7 suivants :

Agriculture-pêche-agro-alimentaire ; Industries ; Santé-Social ; Mobilités (Automobile, Logistique...) ; Numérique ; Sécurité-Armée ; Construction - Bâtiment - Travaux-Publics

2- Complétez les cases ci-dessous avec des mots ou expressions qui, pour vous, décrivent le mieux ces secteurs en termes de conditions de travail et de qualités requises.

Quelques exemples ci-dessous

Intérieur / Extérieur

Seul / En équipe

Masculin / Féminin

Ça recrute

Répétitif / Varié

Minutieux

Force physique

SMIC / Bien payé

De jour /de nuit

Patient

Ajoutez les vôtres !

Secteur 1

Conditions de travail :

-
-
-
-

Qualités :

-
-
-
-

Secteur 2

Conditions de travail :

-
-
-
-

Qualités :

-
-
-
-

Secteur 3

Conditions de travail :

-
-
-
-

Qualités :

-
-
-
-

PARTIE 2 : Pendant le salon, explorez individuellement ces 3 secteurs et leurs différents métiers et complétez les cases « Infos » et « Intox ».

Infos = les infos réelles sur les métiers du secteur

Intox = les images « clichées » sur les métiers du secteur (ou différentes de la réalité)

Secteur 1

Infos

Intox

Infos

Intox

Secteur 2

Infos

Intox

Secteur 3

PARTIE 3 : Après le salon, partagez vos découvertes

Par groupe de 2 ou 3, complétez le tableau suivant puis échangez avec le groupe entier sur ce qui vous a étonné et sur ce que vous avez appris.

	Secteur 1	Secteur 2	Secteur 3
Ce qui nous étonne			
Ce que l'on retient			

Vous pouvez ensuite aller plus loin en explorant les ressources suivantes :

- Découvrir le quotidien des métiers en story. Wilbi, l'application pour se donner une idée concrète. Cliquez sur l'image ci-dessous (<https://wilbi-app.com/>) :



- Playlist de vidéos « Les métiers en immersion 360° ». Cliquez sur l'image ci-dessous (<https://www.youtube.com/playlist?list=PLqvVw037WdRWvnEYqL8o0uDdpTADPvrmi>) :



Notice enseignant

Défi Métiers

Public cible : Public collège (5^{ème}, 4^{ème})

Matériel nécessaire : 1 fiche jeune « Défi Métier », 1 vidéo projecteur avec accès internet

1

Avant le salon :

Durée : 45 mn

1-1 : En groupe classe, visionnage de la séquence pédagogique [Quiz Pocket](#) (en utilisant la roue aléatoire) sur les secteurs présents sur le salon

1-2 : Chaque élève commence le Défi 1 : VRAI - FAUX sur la FICHE JEUNE « Défi Métiers »

2

Pendant le salon :

2-1 : Chaque élève confronte ses réponses au Défi 1 avec l'aide des professionnels présents sur le salon.

2-2 : Il démarre ensuite le Défi 2 : trouver le plus possible de métiers présents sur le salon et associées aux phrases indiquées sur la FICHE JEUNE

3

Après le salon :

Durée : 45 mn

3-1 : En grand groupe, les élèves partagent leurs découvertes : ce qui les a étonnés, ce qui les a surpris, et ce qu'ils ont découvert

3-2 : Ils peuvent continuer à explorer individuellement des ressources en fonction de leurs centres d'intérêts :

- Les [Quiz Pocket](#) en sélectionnant la rubrique « selon vos centres d'intérêts »
- Pour les plus jeunes Les métiers animés de l'ONISEP : <https://www.onisep.fr/Les-metiers-animes>

Prénom et nom :

Classe :

PARTIE 1 – AVANT LE SALON

1 – Découvrez le Quiz Pocket métiers

Cliquez sur l'image ci-contre (ou utilisez le QR Code) et répondez aux questions du quiz Pocket métier.



2 – **Défi 1 : VRAI ou FAUX**

Entourez votre réponse

- VRAI FAUX** ① Pour exercer dans le bâtiment, il faut plutôt être un homme et costaud
- VRAI FAUX** ② Le social, c'est avant tout savoir bien s'exprimer devant tout le monde
- VRAI FAUX** ③ Il faut être expert en jeux vidéo pour travailler dans le numérique
- VRAI FAUX** ④ On utilise de plus en plus des automates (robots) dans l'agriculture
- VRAI FAUX** ⑤ On peut devenir maître de chien dans l'armée avec ou sans le bac
- VRAI FAUX** ⑥ Dans les métiers de l'automobile, on cherche à recruter des femmes
- VRAI FAUX** ⑦ Un tourneur-fraiseur, c'est celui qui s'occupe de faire pousser les fraises

PARTIE 2 – PENDANT LE SALON

1 – Avez-vous bien entouré les bonnes cases lors du **Défi 1** ?

Vérifiez vos réponses grâce aux professionnels présents sur le salon, entourer la bonne réponse et expliquez pourquoi. Vous gagnez 3 points si votre réponse était la même !

- ① VRAI FAUX Points :
- ② VRAI FAUX Points :
- ③ VRAI FAUX Points :
- ④ VRAI FAUX Points :
- ⑤ VRAI FAUX Points :
- ⑥ VRAI FAUX Points :
- ⑦ VRAI FAUX Points :

2 - Défi 2 : ZOOM Métiers


Au sein du salon, trouvez le plus de métiers possibles qui sont concernés par les phrases ci-dessous. Indiquez-les à l'intérieur des encadrés.

Pour chaque métier trouvé, vous gagnez 1 point ! Notez le nombre de points dans

<div>Je passe plus de temps à l'extérieur qu'à l'intérieur</div> <div></div>	<div>J'utilise mon esprit créatif</div> <div></div>	<div>Je travaille parfois le week-end</div> <div></div>
<div>Mon outil de travail c'est mes mains</div> <div></div>	<div>J'ai le sens du contact</div> <div></div>	<div>J'utilise les nouvelles technologies</div> <div></div>

PARTIE 3 – APRES LE SALON

Comptez vos points !

	Points Défi 1	Points Défi 2	Total de vos points
<hr/>			

BRAVO !!

Vous avez fait preuve de curiosité et développé des connaissances importantes pour poursuivre votre réflexion en orientation.

Partagez vos découvertes sur ce qui vous a étonné, et sur ce que vous avez appris

Ce qui m'a étonné	
Ce que j'ai appris	

Continuez à explorer les métiers en fonction de vos intérêts :

- Quiz Pocket : : Cliquez sur l'image ci-dessous (ou utilisez le QR Code) et « sélectionner un Pocket selon vos centres d'intérêt » :



- Les métiers animés de l'ONISEP : Cliquez sur l'image ci-dessous (<https://www.onisep.fr/Les-metiers-animes>)



La compétition Worldskills à Angers

En Pays de la Loire, 46 métiers sont ouverts à la compétition pour les finales régionales qui auront lieu les 3 et 4 mars 2023 au Parc des expositions à Angers.

Pour plus d'informations, vous pouvez [cliquer sur l'image](https://www.paysdelaloire.fr/mon-conseil-regional/toute-lactu-de-ma-region/les-evenements/worldskills-competition-olympiades-des-metiers) ci-dessous



URL : <https://www.paysdelaloire.fr/mon-conseil-regional/toute-lactu-de-ma-region/les-evenements/worldskills-competition-olympiades-des-metiers>

Près de 300 candidats se mesureront dans 46 métiers issus des secteurs de l'alimentation, de l'automobile, de l'industrie, de la création, de la communication ou encore des travaux publics.

Au sein du salon, vous pourrez :

- **Observer et échanger**

Les métiers des nouvelles technologies et de la communication, du bâtiment et des travaux publics, de l'industrie, de l'automobile, de l'agriculture, de l'alimentation, de la création, des soins à la personne s'ouvrent à vous et des professionnels sont là pour répondre à vos interrogations. Ce sont des salariés du secteur, des jeunes en formation, des personnes qui souhaitent vous transmettre leur passion et leurs connaissances.

- **Jouer, essayer, participer**

Des espaces d'animation et de découverte des métiers vont vous permettre de vous essayer à votre tour aux gestes professionnels.

Retrouvez sur la page suivante l'ensemble des animations pour « Se tester aux métiers »

Au sein des espaces d'animation et de découverte des métiers de la compétition Worldskills, retrouvez un programme ludique et interactif :

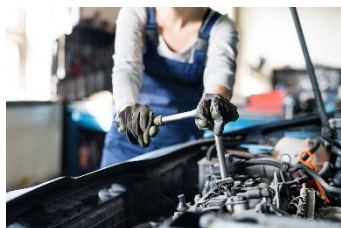
- des jeux de plateaux, jeux de rôles, jeux de cartes, battles...
- essais aux gestes sur des supports réels ou simulateurs
- échanges avec des professionnels sur le quotidien de leur métier

Vous trouverez ci-dessous différentes animations proposées par secteurs (liste non exhaustive)



Agriculture

Sur l'espace animation du pôle agriculture, de nombreux jeux vous sont proposés pour vous permettre de faire le lien entre la graine la plante et le légume tel qu'un quizz sur la chaîne alimentaire. L'élevage est bien représenté avec notamment des animaux présents sur le site. Des professionnels vous renseigneront sur les techniques d'élevage et un camion logeant une salle de traite mobile sera sur site. Vous serez invités à participer à différents quizz métiers et peut-être gagner un lot.



Automobile

L'espace animation du pôle automobile vous propose des ateliers variés : vous pourrez régler par exemple les rayons d'une roue de cycle ou intervenir sur les pneumatiques d'un camion.

Grâce à un casque de réalité virtuelle vous pourrez aussi vous entraîner à peindre une pièce de carrosserie ou changer la pièce d'un véhicule. Et l'atmosphère va s'électriser lors de l'organisation d'une battle autour du montage et démontage d'une roue de tracteur !



Bâtiment

Le secteur bâtiment va vous permettre de vous essayer aux gestes de 15 métiers différents. Vous aurez l'opportunité de tailler des plaquettes de tuffeau avec le tailleur de pierre, de découper du placage avec l'ébéniste ou de câbler une installation comportant des automatismes avec l'électricien. Vous travaillerez sur maquette lors du montage et démontage d'une lucarne sous l'œil attentif du charpentier. Vous pourrez même parfois repartir avec vos réalisations !



Création

En fleuristerie un animateur vous guidera lors de la création d'un bracelet végétal qui repartira à votre bras. Vous pourrez aussi vous plonger dans la création d'une partie d'un bijou à base de plastiline, une pâte modelable.



Alimentation

Sur l'espace alimentation vous assisterez à des démonstrations comme la fabrication de cocktails sans alcool ou la vente en boulangerie. Vous pourrez déguster certains produits. En poissonnerie vous devrez différencier les espèces de poisson, exercice souvent délicat. Tout un programme de découverte où les sens seront en éveil pour mieux comprendre ces métiers !



Travaux publics

Sur cet espace vous pourrez tout à la fois vous essayer aux gestes métier en réalisant une soudure pour une canalisation, participer à un jeu de rôle sur les différents métiers des travaux publics ou bien grâce à un simulateur être aux manettes d'un engin de travaux publics. Sur ce stand on ne peut manquer l'élève posté en haut d'un poteau et en train de réaliser un câblage de réseau.



Communication et numérique

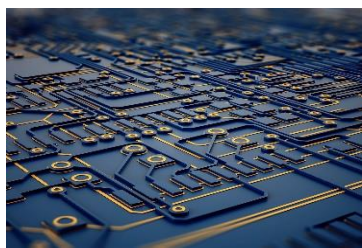
Vous serez sûrement captivés par les différents scénarios sur la cybersécurité élaborés par deux équipes d'élèves, séquences où vous pourrez échanger avec le formateur. De la même façon pour le métier d'administrateur de réseau, le formateur sera à votre disposition pour commenter une épreuve notée en temps réel. Côté essais aux gestes, vous pourrez créer un objet de communication de toutes pièces : travail sur ordinateur, impression et pliage.



merchandising ».

Services

Vous pourrez vous essayer aux gestes de la coiffure en apprenant sur une tête modèle à tresser des cheveux ou en soins esthétiques à réaliser un modelage de mains de type massage. Vous assisterez à des démonstrations comme la mise en place d'une vitrine sur le thème du « visual



Industrie

A l'aide d'un simulateur, vous découvrirez l'usinage sous toutes ces facettes. Vous pourrez également apprendre à programmer un automate, poser des diagnostics et utiliser la documentation technique

...

KIT Pédagogique de la compétition Worldskills

L'association Worldskills, en lien avec l'Onisep, a construit un kit pédagogique utilisable notamment pour votre venue au Big bang d'Angers, événement qui accueillera en parallèle la 47^{ème} édition de la compétition des métiers Worldskills (ex-Olympiades des métiers) pour ses sélections régionales.

Ce kit pédagogique est téléchargeable, globalement ou par partie, ici :

<https://www.worldskills-france.org/la-competition/kit-pedagogique>



Il a pour vocation de permettre la découverte des métiers et faciliter le travail de réflexion sur l'orientation et la construction du projet professionnel, en complément d'une visite de la compétition des métiers.

Vous pourrez notamment y retrouver :

- **64 fiches métiers**, dont ceux présents en compétition à Angers. Vous pouvez cliquer sur l'image ci-dessous pour accéder directement aux fiches métiers



Présentation du métier, exemples de formations, témoignages de champions, explication des épreuves...

- **15 programmes de découverte** pour vous guider dans la découverte des métiers
- **10 activités pédagogiques** à destination du grand public et des équipes éducatives
Réalisées en collaboration avec l'Onisep et adaptées à différents publics, dont un quiz spécialement conçu pour identifier des métiers pouvant vous intéresser (activité « Réfléchir à ses centres d'intérêt et faire le lien avec les métiers de la compétition »)

Ressources métiers

- Présents en format papier sur chacun des Big bang, retrouvez ici les **Pockets Choisir mon métier** en version numérique et leur version augmentée de ressources en ligne !



Découvrez rapidement un secteur professionnel. Une présentation de l'activité à travers quelques chiffres, des exemples de parcours, ainsi qu'une sélection de métiers et formations en Pays de la Loire.

Accédez à la collection des 34 Pockets en cliquant sur le lien ci-dessous :

<https://www.choisirmonmetier-paysdelaloire.fr/info-orientation/article/pockets-choisir-mon-metier>

- Et découvrez **le jeu des Pockets Choisir Mon métier !**

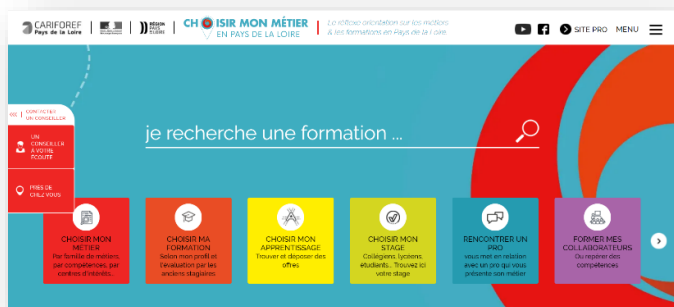
3 quiz en ligne sont disponibles en version aléatoire ou une sélection par centres d'intérêts.

Cliquez sur l'image ci-dessous pour y accéder.



Ce jeu permet d'explorer les métiers de façon ludique, de casser certains clichés, et d'accéder à des ressources sur les secteurs et les métiers adaptées.

- Recherchez des informations sur les métiers et les secteurs qui recrutent dans les Pays de la Loire grâce au portail [Choisirmonmétier](https://www.choisirmonmetier-paysdelaloire.fr)



Une recherche métiers par centres d'intérêts, par familles de métiers ou par compétences.

Ressources orientation

Des guides d'orientation pour accompagner les parcours d'orientation :

- « Après le bac, je m'informe, je construis mon parcours »
- « Après la 3e, je m'informe, je construis mon parcours »

vous sont proposés par la Région des Pays de la Loire avec des ressources et des liens régulièrement actualisés et adaptés aux besoins des jeunes.

Tout au long de leur parcours, ils pourront découvrir les secteurs d'activités, explorer les filières et les formations, prendre le temps de se questionner et trouver les bons interlocuteurs. Ils auront également accès à l'offre de formation régionale par domaines et par types de diplômes.

Cliquez sur l'image correspondante pour accéder au guide de votre choix :



Également accessible sur <https://apresla3e.paysdelaloire.fr>



Également accessible sur <https://apreslebac.paysdelaloire.fr>

Services numériques régionaux

Des espaces numériques régionaux sont à votre disposition pour vous aider dans vos recherches, de stages, d'apprentissage et d'emploi.

Choisir mon stage est une plateforme dédiée pour les collégiens, lycéens et étudiants qui souhaitent trouver un stage dans la Région des Pays de la Loire.

Pour y accéder, cliquez sur l'image ci-dessous (URL : <https://choisirmonstage-paysdelaloire.fr/>)



La plateforme **Nos emplois.fr** regroupe les offres d'emploi dans les Pays de la Loire

Vous pouvez y accéder en cliquant sur l'image ci-dessous (URL : <https://nosemplois.fr/>)



Elle offre des services ciblés aux candidats :

- recherche fine et adaptée
- alerte sur les offres d'emploi, y compris les offres en apprentissage
- valorisation du profil, et création d'un CV orienté compétences

Le site Web rencontreunpro.fr permet aux jeunes d'échanger en direct avec des professionnels volontaires sur l'exercice de leurs métiers au quotidien. Des échanges concrets pour découvrir sa vocation.

