

# Métiers en 3D

## **GENESE DU PROJET**

Au sein de la CCSR, des **entreprises** et des représentants des CPMS et de l'enseignement se sont penchés sur la problématique de la valorisation des métiers industriels et de l'orientation tant au niveau scolaire que professionnelle.

Plusieurs éléments influencent de manière +/- directe le processus d'orientation mais ce qui fait partie intégrante de l'orientation, c'est l'information, la sensibilisation et l'ouverture à la connaissance des métiers et de l'entreprise, et ce, très tôt dans le parcours des individus afin d'avoir un regard éclairé sur son environnement et d'agir de façon responsable.

En effet, l'orientation est garante d'autonomie pour tout individu : elle doit l'amener à être actif dans la société et à l'inscrire dans un processus décisionnel tout au long de sa vie. Le processus d'orientation doit s'inscrire très tôt dans la vie de l'individu, bien en amont du choix professionnel.

Dans ce contexte, le CSEF juge judicieux de définir un plan d'actions de préparation des jeunes entre 10 et 18 ans au monde de l'emploi. Ce plan d'actions implique des actions spécifiques en fonction de la tranche d'âge à laquelle l'action s'adresse.

L'IPIEQ a décidé de monter une action en 2011, Destination Métiers, pour les élèves de fin de primaires (10-12 ans).

Le CSEF, quant à lui, a décidé d'initier une action, pour les 12-14 ans, avant le choix du général, technique ou professionnel, et qui rencontre les préoccupations suivantes :

- la visibilité du monde du travail et des métiers
- la nécessité d'une communication, d'une connexion entre jeunes, entreprises et écoles et l'association d'experts du monde du travail et du monde scolaire
- une orientation par l'action

La finalité de ce projet pilote est de rapprocher, par une action spécifique et concrète, le monde de l'enseignement et le monde de l'entreprise et de concrétiser pour le public jeunes visé la réalité des métiers, du travail, dans le cadre d'une entreprise.

## **DESCRIPTION DU PROJET**

Un groupe de travail pilote du projet est composé de personnes issues du monde de l'entreprise et de l'enseignement :

Savonnerie Vandeputte, PinguinLutosa Foods, Centre de compétences Technofutur, 3 représentants des CPMS (les 3 réseaux), conseiller provincial en information scolaire, responsable conseillère formation (IFP)

Ce projet comporte différentes phases :

1. Une sensibilisation, un éveil aux métiers et au monde professionnel
2. Une présentation du projet aux écoles, avec à la clé un choix d'une entreprise partenaire ; ce qui impliquera le choix d'un éventail professionnel
3. La réalisation/fabrication d'un produit ou d'un objet en lien avec l'activité de l'entreprise partenaire
4. L'élaboration d'un certain nombre d'exercices d'application concrète qui seront exploités dans le cadre des cours (mathématiques, technologie, sciences...)
5. Un jeu de rôle sur base d'une simulation de production collective et vérification de la concordance entre le produit et ce qui est voulu
6. Une résolution d'une situation-problème

Les points 3, 4, 5, 6 doivent être travaillés sur base d'une **concertation enseignant – personne ressource de l'entreprise**. L'école disposera également des ressources des **centres de compétences**, de recherche ainsi que des outils d'animation scientifiques et techniques

7. Une visite-découverte des métiers
8. Une réalisation d'un support de communication du projet, son déroulement et sa plus-value

#### Les étapes clés du projet

#### ***Sensibilisation des élèves (de la classe concernée) au monde du travail et à la culture d'entreprise***

Une animation en classe sur les thèmes « pourquoi travailler, qu'est-ce qu'une entreprise, comment se crée une entreprise ? ». Le but de cette animation est de sensibiliser les élèves à la réalité de l'entreprise, avant la réalisation du produit à fabriquer et de la situation-problème à résoudre. Pour ce faire, un intervenant extérieur pourrait proposer des exercices, jeux de rôle, simulations qui permettraient de resituer le monde du travail et de l'entreprise en faisant le lien avec d'une part avec des éléments de la vie quotidienne et scolaire (cours) des élèves (démarche transdisciplinaire) et d'autre part avec le produit que les élèves devront réaliser.

Exemple de jeu : les élèves sont des naufragés qui débarquent sur une île déserte ; ils doivent s'organiser une nouvelle vie : rien que pour se nourrir, ils devront chasser, planter, cueillir, conserver, transformer... donc organiser le travail.

Les objectifs de cette animation sont de démystifier le monde de l'entreprise et de stimuler l'esprit d'entreprendre, ainsi que d'apprendre le travail collectif, la communication et la prise de décision.

*Cette animation se déroulera sur 2 demi-journées en début de projet et une demi-journée en fin de projet qui aura comme cahier des charges d'évaluer le chemin parcouru par les élèves, au niveau éveil aux métiers industriels et au monde du travail.*

*L'intervenant externe de cette animation-sensibilisation à la culture d'entreprise interviendra donc à 2 moments distincts (sept-oct 2011 et avril-mai 2012)*

## ***Choix d'un produit à fabriquer et d'une situation-problème à résoudre collectivement***

Etapes :

- L'enseignant qui prendra en charge le projet et la personne ressource de l'entreprise décideront ensemble d'un produit à réaliser, en lien avec la production de l'entreprise.  
Exemples : Fabrication d'une huile essentielle, d'un produit ménager, d'un aliment, d'une pièce métallique, d'un objet en béton, d'un objet électrisé...  
Ce produit doit être réalisable par des élèves de 12-14 ans et être représentatif de l'entreprise cible. La constitution et la fabrication du produit doivent comporter des applications scolaires concrètes, faisant intervenir plusieurs disciplines scolaires (exemples : le cours de math pour le calcul des dosages, le cours de dessin pour la forme du produit, le cours de français pour la communication du produit...)  
Enfin, il serait également intéressant que ce produit soit un prétexte pour une situation-problème qu'a connu l'entreprise et à laquelle les élèves devront réfléchir collectivement et apporter une solution (un problème lié au respect de l'environnement, à l'hygiène, à la sécurité, au transport...); les objectifs de cette réflexion collective étant la stimulation à la négociation, à la prise de décision stratégique, à la solidarité collective et la sensibilisation aux notions d'hygiène, de sécurité, d'environnement...
- L'entreprise fournit le matériel et la matière première si c'est nécessaire
- Les élèves travaillent ensemble, dans leur école, à la conception du produit cible et à la résolution de la situation-problème, en étant guidé par l'enseignant qui joue un rôle de facilitateur et qui leur permettra d'apprendre des notions nouvelles de manière active par la recherche d'infos et de solutions via des ressources diverses : internet, intégration des autres disciplines, contacts avec des personnes ressources telles que la personne ressource de l'entreprise cible ou des personnes ressources des centres de compétences, d'organismes de formation, d'écoles techniques ou professionnelles...
- Quant à la fabrication même du produit, deux possibilités peuvent se présenter :
  - soit l'entreprise reçoit les élèves au sein de l'entreprise et leur permet de co-fabriquer le produit (personne ressource de l'entreprise-enseignant-élèves) ; la visite de la chaîne de production et des métiers « autour du produit » pouvant se faire le même jour
  - soit l'entreprise ne peut pas offrir aux élèves la possibilité de fabriquer le produit dans ses murs ; dans ce cas, cela pourrait être un centre de compétences, un organisme de formation ou une école technique et professionnelle qui pourraient prendre le relais. Il reste néanmoins à l'entreprise et à l'enseignant d'organiser la visite de la chaîne de production et des métiers « autour du produit »

### *Communication autour du projet*

Une communication sur le projet, les écoles et les entreprises participantes sera organisée à différents moments du projet : affiches, conférence de presse écrite et télévisée, portfolio de la classe....

L'action pilote démarrera **fin septembre** 2011 par une **rencontre de tous les acteurs** et partenaires du projet : membres de la commission CSEF, dirigeants et personnes ressources des entreprises partenaires, directeurs des écoles partenaires et professeurs responsables du projet, intervenant(s) externe(s) (Agence de stimulation économique...). Une **conférence de presse** sera organisée lors de cette rencontre, ainsi qu'une présentation des entreprises.

### *Pérennité du projet*

Il est évident que ce projet-pilote ne, doit pas être un « One Shoot ». Cependant le CSEF, même s'il est à l'initiative de cette action territoriale concertée, ne se destine pas à devenir un gestionnaire de ce type de dispositif de manière pérenne.

Une évaluation de l'action devra être effectuée et devra servir de base de réflexion au comité de pilotage en vue d'identifier un porteur pour la pérennisation de l'action.

Ce projet-pilote est à inscrire dans le rôle du CSEF de rassembleur des forces économiques et sociales du territoire ainsi que dans un rôle d'encouragement de toute initiative favorisant l'insertion professionnelle. A cet égard, il participe à l'éveil et à la préparation au marché de l'emploi des élèves de la fin des primaires à la fin des secondaires.