

LA BOÎTE À MÉTIERS

La filière du numérique

Du premier téléphone au tout nouveau smartphone... Remontez la chaîne des métiers !

Le principe

Partir d'un objet et remonter toute la chaîne des métiers qui lui est associée. En racontant l'histoire d'objets, de leur conception à leur réalisation, tout en présentant les métiers, les parcours et les formations intervenants dans sa fabrication, l'objectif poursuivi est de faire changer la représentation des jeunes, notamment les filles, sur les métiers scientifiques et techniques.

À partir d'un jeu de rôle attractif et d'une présentation interactive, il s'agit de découvrir la filière du numérique et les différents métiers qui y sont associés, les chiffres clés, les anecdotes...

Le public cible

Ce projet est présenté à des jeunes du secondaire (de la 3^{ème} à la Terminale) pendant l'année scolaire. Plusieurs classes accueilleront donc le projet et pourront faire des retours en vue de l'amélioration du dispositif. L'objectif final étant de répondre au mieux à leurs attentes et leurs problématiques.

Le déroulé

Différents temps seront prévus au sein de l'atelier :

1ère séance en classe (durée 2h) :

- >> Accueil des élèves et arrivée de la flight case chartée comprenant l'objet et le reste du matériel
- >> Introduction sur la thématique de l'atelier
- >> Jeu de rôle sur les métiers avec des missions à remplir
- >> Restitution et questions/réponses
- >> Distribution du questionnaire

2ème séance (en option) :

Intervention d'un professionnel de la chaîne des métiers du numérique présenté lors de la 1ère séance.

L'angle

Les métiers du numérique sont une réelle opportunité pour les jeunes diplômés.

Avec 700 000 emplois directs en France, le numérique est un secteur porteur pour les jeunes.

Web, informatique, mais aussi aéronautique, automobile, objets connectés, robotique... les champs d'application du numérique semblent infinis, grâce à des technologies de plus en plus pointues.



Science Animation

Science Animation est un Centre de Culture Scientifique Technique et Industrielle (CCSTI), labellisé « Science et Culture, Innovation » par le Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche.

Cette structure conçoit et réalise des expositions, organise des événements tels que la Fête de la Science et s'appuie sur un réseau d'acteurs en région, pour mener à bien ses projets.

Pour tout complément d'information
www.science-animation.org