



ORIENTATION : FORMAT ALTERNATIF DU STAGE DE DÉCOUVERTE DE 3^{ème}

Dispositif adapté aux collégiens en situation de handicap (élèves scolarisés en ULIS)

UN PROGRAMME SUR-MESURE EN FAVEUR DES JEUNES ISSUS DES QUARTIERS DE LA POLITIQUE DE LA VILLE, CONÇU, FINANCÉ ET DÉPLOYÉ PAR VINCI

ORIENTATION

ACCOMPAGNEMENT
PERSONNALISÉ

INTÉGRATION

APPRENTISSAGE

INSERTION

PROGRAMME-TYPE D'UNE JOURNEE



Format adapté, dédié aux collégiens en situation de handicap (élèves scolarisés en ULIS)

- 9h - 11h** Atelier "Présentation des métiers"
Échanges avec un collaborateur VINCI en situation de handicap
- 11h - 12h** Atelier "réseaux sociaux"
- 12h - 13h30** Pause déjeuner
- 13h30 - 16h** Atelier "prise de parole en public"



PRÉSENTATION DES MÉTIERS



**1 SALLE
4 FORMATEURS
2H D'ANIMATION**

Règles du jeu

L'objectif est de faire vivre "l'expérience" métiers aux collégiens.

Chaque collégien suit **4 ateliers**.

Un atelier est constitué d'un défi scénarisé par des mises en situation (énigmes, travaux pratiques) permettant de découvrir différents métiers tout en répondant à une modalité ludique.

En équipe, les collégiens ont **20 minutes par atelier** pour trouver la solution, découvrir les métiers associés et les différentes activités de VINCI. Une fois le temps écoulé, ils changent d'atelier pour un nouveau défi.

Ainsi les collégiens découvrent un secteur d'activité et les métiers associés toutes les 20 minutes.

A la fin de l'atelier, ils reçoivent des fiches métiers qui récapitulent l'ensemble des notions ainsi que des cubes de construction si le défi est réussi.

Après 4 défis (2h) les collégiens participent à une dernière épreuve collective afin de consolider leurs connaissances. Chaque bonne réponse leur donne le droit de déposer une ou plusieurs pièces du jeu de construction pour édifier la tour la plus innovante possible et ainsi accéder à la récompense.

ATELIER RÉSEAUX SOCIAUX



1 SALLE
4 FORMATEURS
1H D'ANIMATION



CONTENU

- Décrire les avantages et les limites des réseaux sociaux.
- Prendre conscience de l'impact des réseaux sociaux sur la vie quotidienne des élèves.

Divisés en 4 équipes, les élèves participent à deux activités :

Quiz : les équipes répondent à des questions sur les réseaux sociaux.

Les réseaux sociaux dont vous êtes le héros : les élèves ont-ils conscience des traces de leur action ?

Une restitution collective est faite par équipe.
Puis les élèves rédigent et publient une photo de la tour (atelier 1) sur les réseaux sociaux.

ATELIER PRISE DE PAROLE EN PUBLIC



2 à 3 SALLES
4 FORMATEURS
2H30 D'ANIMATION

Déroulé type de l'atelier*

13h - 13h20 Introduction en plénière / Présentation et Vidéo

13h25 - 13h50 En sous-groupe, nouvel atelier pour "briser la glace"
Objectif : se présenter et donner confiance

13h55 - 14h30 => jeux & mises en situation inspirés des pratiques théâtrales (Bonjour/ Grumelot/ Marionnette)
Objectif : souligner l'importance du para-verbal et non-verbal

14h30 - 14h40 => Pause

14h40 - 15h25 => séquence conviction : Crée ta PUB avec un objet insolite
Objectif : Construire un argumentaire et convaincre



**peut être adapté en fonction des horaires des établissements.*