

Challenge des métiers de l'industrie

Epreuve « Connaissance des métiers de l'industrie »

Objet de l'épreuve :

L'épreuve de connaissance des métiers de l'industrie vise à récompenser la classe qui montrera les meilleures connaissances du monde de l'industrie et de ses métiers. Pour cela, les élèves, répartis en 5 groupes, doivent répondre à 20 questions au moyen de l'application Plikers¹. Afin d'assurer une certaine équité, le nombre maximum d'élèves par classe pouvant participer à l'épreuve est identique pour tous les établissements. Ce nombre correspond à l'effectif de la plus petite classe présente le jour de la finale académique mais dans la limite de 12 élèves maximum.

Contenu à travailler :

Pour se préparer à l'épreuve, les élèves devront travailler les ressources et le jeu sérieux mis en ligne sur le site du challenge. La répartition est la suivante :

- 5 questions sur les Gazettes : (soit une par gazette)
 - <https://challenge-industrie.wixsite.com/auvergne/gazettes>
- 5 questions sur les vidéos métiers
 - <https://challenge-industrie.wixsite.com/auvergne/vid%C3%A9os-m%C3%A9tiers>
- 5 questions sur le parcours d'orientation post 3ème
 - <https://challenge-industrie.wixsite.com/auvergne/orientation-post-3e>
- 5 questions sur le serious game « INDUSTRY RACE »
 - <https://challenge-industrie.wixsite.com/auvergne/jeux-s%C3%A9rieux>

Déroulement du questionnaire :

Les élèves de chaque classe sont répartis en 5 groupes dans une même salle. Chaque groupe dispose d'un carton qrcode plikers différent afin de voter (soit 5 cartons par classe).

Sous la forme d'un QCM, les questions apparaissent sur l'écran accompagnée de quatre réponses possibles (sous forme de lettre : A-B-C-D) mais une seule est juste. Le temps alloué pour répondre est de 30 secondes à chaque fois.

Chaque question permet à la classe de gagner jusqu'à 5 points (1 point par carte qrcode).

Les élèves d'une même classe peuvent communiquer ensemble lors de l'épreuve mais ils doivent faire attention de ne pas être écouté par les autres classes car tout le monde est dans la même salle (auditorium). Cela permet à la classe de définir, dans la limite des 30 secondes allouées, d'une stratégie de réponse. Par exemple, si la classe est certaine de la réponse à donner, les 5 groupes peuvent afficher la même lettre ce qui peut leur permettre d'obtenir 5 points. Par contre si la réponse est moins sûre, les élèves peuvent choisir de diversifier les réponses entre les groupes afin de miser ou non sur certaines propositions et donc de se donner un maximum de chance de gagner des points.

Classe gagnante :

La classe qui obtient le plus grand score, gagne le prix de la meilleure connaissance du monde de l'industrie.

¹ https://s3.amazonaws.com/assets.plickers.com/staticsite-assets/tweets/videos/961065696594546688_video.mp4