

Testé pour vous !

par le

G E P

Qu'en pensez-vous ?



Jeu

« à la découverte des métiers de l'automobile... »

Présentation

L'objectif de ce jeu a 3 dimensions, découvrir :

- Les métiers et les activités professionnelles de l'automobile.
- Les organisations.
- Les lieux et modalités de formation.



**Classe de 3ème à option
découverte professionnelle**



Il apporte aux élèves une vision concrète et réaliste des métiers et des services de l'automobile. Il leur permet d'acquérir une méthodologie de recherche d'informations et les amène à approfondir leurs connaissances générales.

Observation de l'expérience :

Les élèves ont vraiment bien adhéré à ce jeu. Le défi entre les différentes équipes a toutefois été essentiel pour motiver les élèves, le fair-play doit rester de mise. Le professeur est le maître du jeu. Pour plus de détails voir les expérimentations.

Critiques et bilans :

Jeu intéressant, il permet aux élèves de découvrir un domaine qu'ils ne connaissent pas. Mise en place assez difficile, certaines questions sont trop pointues pour des élèves de 3ème qui n'ont pas le permis et dont la culture générale sur l'automobile est assez restreinte.

POINTS FORTS

- Découverte d'un nouveau domaine.
- Défi qui motive les élèves.
- Sensibilise sur l'orientation et les perspectives d'avenir.
- Approche du permis de conduire.
- Simple d'utilisation.

NOTE

8,5/10

POINTS FAIBLES

- Questions de culture générale assez difficiles.
- Pas de sablier pour limiter le temps de réponse.
- Pas assez de ressources papiers pour répondre aux questions.

Liens et ressources: <http://www.metiersdelauto.com>

conçu par l'ANFA

écrit par John Leclerc.

NOLOGIE ...TECHNOLOGIE...TECHNOLOGIE ... TE