

Déroulé pédagogique du parcours « Brigantin »

Le parcours de découverte « Brigantin » est adressé à un public âgé de 18 à 78 ans... au regard des questions posées au cours de la « chasse aux énigmes », invitant le participant à une réelle réflexion, et nécessitant de fait une assise culturelle maturée.

Ce parcours élargit le champ de la filière au nautisme, via l'application « lexique voile ».

Durée : 3 heures

1 Arrivée des participants en Rive Nord de Formed Campus

- Présentation du site de manière succincte, sans s'attarder sur les problématiques partenariales, il s'agit d'un parcours de découverte, pas d'une présentation institutionnelle.
Exprimer que c'est un lieu dédié à la découverte, à la sensibilisation, et à l'orientation vers les métiers en lien avec le maritime.
- Présentation du parcours qui attend les participants.

Timing estimé : 5 mn

2 Diffusion du « quiz culture maritime » (moussillon ou capitaine, au choix en fonction de l'appétence des participants) Rive Nord

- Briefing des participants au quiz (le style de questions, les attendus, ...) – *précision est apportée quant au fait qu'il ne s'agit en aucun cas d'une évaluation stricte, mais bien d'un jeu destiné à connaître leur niveau d'appétence et d'acculturation au monde maritime.*
- Installation des participants sur les PC hybrides, « aide support » éventuelle pour les moins aguerris en matière numérique.
- Une fois les quiz incrémentés, passage sur la table immersive, sur laquelle apparaît le questionnaire.
- Débriefing collégial, échanges avec les participants (les résultats du quiz leur sont adressés par mail automatiquement).

Timing estimé : 15 mn

3 Présentation de la mission « Au Fil de l'Onde » et formation des équipes Rive Nord

- Présentation de la « chasse aux indices », explications et consignes ; précisions sur les récompenses attribuées aux équipes en fin de parcours
- Création de deux équipes, chacune devant désigner un capitaine (chaque équipe devra porter un nom choisi collégalement par ses membres)
- Remise d'une tablette à chacun des 2 capitaines
- Explications sur l'incrémentation des réponses aux questions, devant s'effectuer à chaque fois qu'un atelier est terminé

Il s'agit bien ici de capter l'attention des participants sur tout le parcours par le biais de la « chasse aux indices », créatrice d'intérêt

Timing estimé : 5 mn

4 Vidéos « métiers de la mer » Rive Nord

- Diffusion des vidéos « métiers de la mer » en Rive Nord via les écrans tactiles géants.
 - Les vidéos présentent, sur le parcours « Brigantin », les métiers de « Charpentier Soudeur », « Tuyauteur », « Mécatronicien », « Agent de Maintenance Nautique », « Mécanicien Nautique », « Opérateur Composite ».
- L'idée est ici de sensibiliser les participants à ces métiers en tension, provoquer des réactions et susciter des questions.
- Des questions en lien avec les vidéos sont identifiées au sein de la chasse aux indices « Au Fil de l'Onde ». Pour chacune des questions, outre les bonnes et mauvaises réponses identifiées, seront développés les corps de réponses associés et les liens dédiés, qui seront adressés à chaque membre de l'équipe sous 48 heures, sur leur boîte mail.

Timing estimé : 30 mn

5 Atelier « Lexique Voile » Rives Nord et Sud

- Présentation du module via les tables immersives en rives Nord et Sud, une équipe par rive.
- Les lois de la mer et la complexité des voiliers imposent un langage rigoureux, sans à-peu-près, ni ambiguïté. C'est vrai que le vocabulaire dit « marin » semble parfois un peu compliqué pour un novice. On hésite, on ne se rappelle plus de tous les noms, mais tout vient à point à qui s'entraîne pour ce faire...
- Le « Lexique Voile » répond à une problématique d'apprentissage en matière de vocabulaire technique lié à la voile. A partir d'un lexique illustré, l'utilisateur se familiarise avec son vocable, puis évalue ses acquis via une application 3D mettant en scène la maquette d'un voilier sur laquelle sont repérées des parties du bateau qu'il doit identifier en y associant la bonne terminologie.
- Cet atelier est collectif, après les explications données par l'animateur, chaque équipe agit en autonomie, en interaction avec le fichier illustré sur la table immersive et l'écran tactile dédié à l'accueil de l'application 3D.
- L'atelier est chronométré.

Timing estimé : 30 mn

6 Ateliers simulateurs

a) Simulateur de soudure (en alternance avec les deux groupes) Rive Sud

- Présentation du simulateur
- Présentation des attendus de l'atelier, en sachant qu'il ne s'agit nullement d'évaluer des compétences, mais bien de faire découvrir un champ du métier de soudeur via une technologie empreinte de séduction.
- La mission est de réaliser une soudure droite de 100 mm, sur un T, via la technique MIG/MAG après avoir réalisé les réglages initiaux pour ce faire, (le médiateur technique aura au préalable fait une démonstration détaillée de la mission devant les participants, avec les explications dédiées ; application du casque de Réalité Augmentée avec mise en œuvre des précautions sanitaires, et réglages dédiés à la mission).
- Un débriefing est organisé après chaque séquence.

b) Simulateur de peinture (en alternance avec les deux groupes) Rive Sud

- Présentation du simulateur de manière interactive
- Présentation des attendus de l'atelier, en sachant qu'il ne s'agit nullement d'évaluer des compétences, mais bien de faire découvrir un champ du métier de peintre industriel via une technologie empreinte de séduction.
- La mission est de peindre un demi baril après avoir réalisé les réglages initiaux pour ce faire ; (le médiateur technique aura au préalable fait une démonstration détaillée de la mission devant les participants, avec les explications dédiées – application du casque VR avec mise en œuvre des précautions sanitaires, repères dans la scène de simulation, réglages des débits d'air et de peinture, choix de la couleur, geste approprié).
- Un débriefing est organisé après chaque séquence via la table immersive sur laquelle chaque membre de l'équipe aura pu suivre en direct la performance.

Timing estimé : 30 mn

7 Atelier Cartographie des formations du maritime en Région Sud (Rive Sud ou Rive Nord)

- Sur cet atelier, tous les participants sont de nouveau réunis.
- L'atelier consiste à déployer près des participants une cartographie des formations « métiers de la mer » sur PACA, associée aux entreprises du monde naval.
- Il s'agit de faire interagir les participants sur la table immersive, en fonction de leurs appétences et vœux identifiés en matière de métiers, leur indiquer le site, le lieu géographique, et l'organisme appropriés, ainsi que les entreprises dédiées.
- Il est souhaitable qu'ici, chacune et chacun puisse s'exprimer.

Timing estimé : 20 mn

8 Visite accompagnée des Ateliers du CFA

- Tous les participants quittent le site de Formed Campus pour aller visiter les ateliers dédiés aux formations « mer » du CFA (Chaudronnerie Plastique, Maintenance Nautique, Mécanique Marine, Sellerie Nautique), afin de pouvoir établir une comparaison entre ce qu'ils auront appris durant leur parcours sur la base totem et la réalité du terrain.

Timing estimé : 20 mn

9 Dépouillement des questionnaires, corrections, échanges, désignation de l'équipe gagnante, et remise des lots (Rive Sud ou Rive Nord)

- Sur cet atelier, tous les participants sont de nouveau réunis.
- Il s'agit d'effectuer collégalement les corrections dédiées au questionnaire « Au Fil de l'Eau », autour d'échanges et de partages d'expérience
- Remise des lots.

Timing estimé : 15 mn

Post parcours :

- Les participants sont amenés à renseigner le Livre de Bord (questionnaire de satisfaction).
- Les participants repartent avec une clé USB, synthèse du parcours, sur laquelle sont incrémentées toutes les ressources en lien avec le parcours.
- Sous 48 heures leur sont adressées les résultats aux quiz, ainsi que les corps de réponses associés et les liens dédiés.

Timing estimé : 10 mn