

11 DÉCEMBRE 2025



ACCROCHONS NOS JEUNES

DÉCOUVERTE D'OUTILS D'ORIENTATION

S'inscrire ici



8H30 – 13H30

Outils
pédagogiques

Ateliers de
présentations

Echanges
pratiques

CITÉ DES MÉTIERS DE CHARLEROI

Boulevard Roullier 1 – 6000 Charleroi

la cité
des Métiers

de Charleroi

Avec la collaboration de

PROGRAMME & ATELIERS



8H30

Accueil – café



9H-9H30

Présentation de la Cité des
Métiers et de ses activités
d'orientation



9H30-10H45

Premier atelier de découverte
d'un outil d'orientation



10H45 – 11H15

Pause



11H15-12H30

Deuxième atelier de découverte
d'un outil d'orientation



12H30

Lunch

ATELIER 1 - L'ARBRE DE VIE

« *L'Arbre de vie* » est un outil issu des Pratiques Narratives.

Il propose de (re)visiter le parcours de vie et/ou le parcours professionnel et de se projeter dans le futur à l'aide de la métaphore de l'arbre, une métaphore universelle. Il permet de prendre le temps de se poser dans sa réflexion et **de faire émerger ses forces, ses compétences, son réseau de soutien et ses projets.**

Public visé : tous publics y compris les publics d'autres cultures

Outil à utiliser : en accompagnement individuel ou en groupe

Animatrice : Marianne Lemineur, Expert pédagogique – Formaform.

ATELIER 2 - DÉCOUVERTE DE L'INVENTAIRE DES DIFFICULTÉS D'ORIENTATION (IDO) DE SHÉKINA ROCHAT

Le travail d'accompagnement individuel à l'orientation couvre un vaste champ d'interventions... Comment identifier les aspects sur lesquels personnes accompagnées ont besoin d'appui ?

Pour certains il s'agira par exemple d'un manque d'information, pour d'autres, d'aspects plus émotionnels...

Shékina Rochat a construit un outil qui permet **d'identifier la (les) difficulté(s) d'orientation parmi plusieurs dizaines et propose des pistes pour aider la personne à la (les) dépasser.**

L'atelier explore cet outil de manière ludique.

Outil à utiliser : en accompagnement individuel

Public visé : adolescents à partir de 15-16 ans et adultes.

Animatrice : Julie Françoise, Expert pédagogique – Formaform.

ATELIER 3 – PLANET'LAND

Planet'Land est un jeu de cartes inspiré du principe des escape games.

Développé par l'IBEFE HS il fait découvrir de manière ludique plus d'une **douzaine de métiers porteurs** et leur contribution possible à des **objectifs de développement durable**.

Le jeu se joue en équipe de 2 à 5 joueurs et favorise la coopération, la réflexion et la découverte.

L'outil peut facilement être approprié par les professionnels de l'enseignement, de l'insertion socioprofessionnelle, de la formation ou de l'orientation,... qui peuvent aisément l'adapter à leur public.

Public cible : jeunes à partir de 12 ans et jeunes adultes chercheurs d'emploi.

Outil à utiliser : en groupe.

Animatrice : Kelly Duray, Chargée de mission IBEFE Hainaut Sud.

ATELIER 4 – SALADE DE STEAM

Salade de STEAM a pour objectif de sensibiliser les élèves à la **transversalité** et la **complémentarité des métiers** et **compétences scientifiques** et **techniques** et à leur rôle face aux défis de société, le tout avec un ton décalé dans un univers déjanté et amusant !

Une fois que les jeunes ont sauvé la planète de la manière la plus farfelue qui soit, le jeu ouvre la porte aux thématiques des métiers en pénurie, des compétences transversales, de la résolution de problèmes, de la créativité, des défis sociétaux et de l'intelligence artificielle

Salade de STEAM est un jeu de cartes développé par le Centre de Culture Scientifique, la Cité des Métiers de Charleroi et Kaleidi, avec le soutien de la Wallonie et la collaboration de l'Espace Jeu Vidéo du Quai10.

Public cible : élèves du secondaire et jeunes adultes en reconversion.

Outil à utiliser : en groupe.

Animateur : Alexandre Haye, Chargé de projet au Centre de Culture Scientifique de l'ULB.

ATELIER 5 – EXPÉRIENCE D'ORIENTATION AVEC ENNEABOOST

Chez Enneaboost, nous voyons le **parcours d'orientation comme la composition d'une partition : le jeune en est le compositeur. Au fil des découvertes, il assemble ses notes (profils, valeurs, talents, conditions d'épanouissement), jusqu'à faire émerger son style** musical. Celui-ci sera un guide solide pour faire un choix concret aujourd'hui et aux prochaines étapes de son orientation.

L'atelier débutera par une brève présentation de la collaboration entre l'AMO Le Signe et l'ASBL *Enneaboost*, et de la manière dont nos actions se complètent pour accompagner les jeunes dans leur orientation.

Nous vous inviterons ensuite à vivre une partie de l'expérience proposée aux jeunes : quelques outils issus du carnet Pulsatio© (Ennéagramme, Explorama, MBTI...) pour revisiter son parcours d'orientation et voir sous un jour nouveau ce qui s'est joué pour lui.

Public cible : adolescents à partir de 15 ans et jeunes adultes.

Outil à utiliser : en groupe. Ou en individuel.

Animateurs : Nicolas De Backer (AMO Le Signe), Océane Halin et Isabelle Arimont (Enneaboost)

ATELIER 6 - MÉTIERAMA

Métierama est un jeu qui permet aux enseignants et aux acteurs de l'orientation d'explorer 224 métiers (de 13 secteurs professionnels) avec les jeunes.

Cet outil vise à faire **prendre conscience de la diversité des métiers. Il incite les joueurs à (se) poser des questions sur une grande variété de métiers.** Il vient en support à toute activité de découverte et d'information sur les métiers.

Plusieurs modes de jeu sont possibles. Certains modes permettent aux joueurs de se mettre en scène et de s'imaginer dans un métier, ce qui permet notamment de s'interroger sur les représentations autour de ces métiers.

Métierama peut être le **point de départ d'un questionnement sur ce qu'on aime, sur ses aptitudes, ses savoir-faire,... Il permet d'élargir la réflexion sur son orientation scolaire ou professionnelle.**

Publics : élèves du 1^{er} degré du secondaire et jeunes en réorientation scolaire ou professionnelle.

Outil à utiliser : en groupe.

Animatrice : Aurore Bisconti, chargée de mission de la Chambre Enseignement Hainaut Sud.

ATELIER 7 – PORTAIL DE L'ORIENTATION

Le tout *nouveau Portail de l'Orientation tout au long de la vie (OTLAV)* **centralise les ressources d'orientation pour accompagner chacun dans ses choix d'orientation, d'études, de formation, de création d'activité et d'insertion professionnelle.** Il a été conçu pour être simple, accessible et utile à tous.

Le portail propose des parcours thématiques (s'orienter, apprendre, entreprendre et travailler) reprenant les éléments-clés pour avancer dans la construction d'un projet. Un arbre de décision interactif – l'Orientascan – est accessible pour guider pas à pas les visiteurs vers des conseils personnalisés, des outils informatifs ou d'orientation sélectionnés, des offres de services en orientation.

Intégré au site cdmetiers.be, le portail est le fruit d'une collaboration multi-partenaire à l'initiative du dispositif Orientation Tout au Long de la Vie.

Publics : adolescents à partir de 15 ans et adultes ainsi que les professionnels qui les accompagnent.

Outil à utiliser : en autonomie, accompagné par un professionnel, lors d'entretien ou au cours d'une activité collective.

Animatrice : Line Daco, cheffe de projet Cellule OTLAV (Forem).

ATELIER 8 - EXPLORER DES OUTILS AU SERVICE DE L'ORIENTATION DES JEUNES

Proposé par la Cité des Métiers de Charleroi, cet atelier constitue une porte d'entrée pour les pratiques d'accompagnement des jeunes en questionnement sur leur parcours de formation ou professionnel.

Vous y (re)découvrirez une palette **d'outils pédagogiques et ludiques, sous forme de bilans ou de jeux, centrés notamment sur la connaissance de soi et ancrés dans une « approche orientante ».** Conçus pour être facilement adaptables à différents publics et contextes, ces outils peuvent enrichir vos animations collectives comme vos entretiens individuels.

Une opportunité concrète pour dynamiser vos interventions auprès des jeunes Vers une orientation choisie !

Publics : adolescents et jeunes adultes.

Animateurs : Céline POLOME et Stéphane PERIC, Cité des Métiers de Charleroi.