

*Mystère à l'usine*

# L'alphabétisation mise en jeu

Informatisation, modernisation, changements technologiques, normes de qualité accrues, sont autant de mutations qui affectent les entreprises québécoises qui veulent relever le défi de la compétitivité. Ces transformations ont un impact majeur sur la main-d'oeuvre à qui on demande de s'adapter à de nouvelles façons de travailler, tant au niveau technologique qu'organisationnel.

En effet, les employeurs réclament que les salariés fassent preuve de plus de flexibilité et de polyvalence. Ces derniers sont appelés à accomplir de nouvelles tâches, à travailler en équipe, à diagnostiquer et résoudre des problèmes, à anticiper des dysfonctionnements ou des perturbations. Il en résulte une augmentation des activités mentales abstraites du type analyse, choix et prise de décision.

Le constat est lourd : tous ces bouleversements créent de nouvelles exigences auxquelles ne peuvent plus répondre les programmes de formation existants. Souvent pratiques et axés sur l'adaptation des salariés à des tâches simples, ces programmes ne parviennent plus à combler le fossé toujours grandissant entre l'école et le travail.

par Valérie Poiré

C'est pour créer une passerelle entre les programmes de formation et les nouvelles exigences du travail, que la Centrale des syndicats démocratiques (C.S.D.) a conçu *Mystère à l'usine*. Ce jeu d'aventures et de stratégie permet aux salariés de développer des habiletés et des compétences de haut niveau qui sont facilement transférables dans leur milieu de travail. Tandis que la plupart des outils d'alphabétisation mettent l'accent sur le développement de compétences et l'acquisition de connaissances, *Mystère à l'usine* innove en stimulant le développement de la pensée.

À peine lancé sur le marché, *Mystère à l'usine* recevait, pour deux années consécutives, soit en 1994 et en 1995, le trophée Mérite du français décerné par l'Office de la langue française. ✱

## Sa double nature UN JEU D'AVENTURES

Des employés disparaissent mystérieusement; tous leurs collègues sont inquiets. Mais quand Colette disparaît à son tour, c'est Victor, son amoureux, qui s'affole...

## UN ÉVENTAIL D'ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

Le jeu est une trame de fond à l'intérieur de laquelle sont dispersées 74 activités pédagogiques regroupées en 9 grands thèmes.

### LE JEU D'AVENTURES

Pour développer des habiletés de haut niveau

- capacité de résolution de problèmes
- analyse de données
- synthèse de l'information
- recherche de liens «cause à effet»

Pour développer des compétences

- compréhension de consignes
- prise de notes
- recherche d'information dans un texte
- interprétation basée sur le contexte

Pour découvrir qu'apprendre est...

- agréable
- stimulant
- facile
- gratifiant

### LES ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

Pour acquérir des connaissances spécifiques

- en français
- en mathématiques

Pour développer des compétences

- au travail
- dans la vie quotidienne

## Sa clientèle

Analphabètes fonctionnels  
Salariés en quête d'un  
«rafraîchissement  
académique»

### Ses objectifs

#### DOMAINE COGNITIF

- acquisition de connaissances
- perfectionnement de compétences
- développement de la pensée

#### DOMAINE AFFECTIF

- augmentation de la confiance en soi
- découverte du plaisir d'apprendre
- découverte de sa propre capacité de réussite

#### DOMAINE PSYCHO-SOCIAL

- adaptation aux changements technologiques
- accroissement de l'autonomie
- meilleure flexibilité professionnelle



## Ses atouts

Apprivoiser la technologie

Travailler dans l'intimité

Gérer ses apprentissages

Prendre des décisions

Progresser à son rythme

Développer la confiance en soi

## Matériel fourni

### POUR LES SALARIÉS

- logiciel *Mystère à l'usine*
- logiciel d'initiation à l'ordinateur
- cahier des participants

### POUR LE FORMATEUR

- guide d'intervention
- logiciel du formateur

## Ses exigences

### POUR LES FORMATEURS

- bonne connaissance du logiciel
- bonne connaissance de la clientèle
- aptitude à laisser apprendre

## Configuration minimale

### PLATE-FORME MACINTOSH

- ordinateur Macintosh, 6 Meg
- système 7
- moniteur 256 couleurs
- lecteur CD-ROM

### PLATE-FORME PC

- ordinateur PC-compatible, 486, 8 Meg
- windows 3.1
- moniteur 256 couleurs
- lecteur CD-ROM 2x

Pour plus d'informations  
ou pour commander  
le logiciel *Mystère à l'usine*,  
contactez Jocelyn Lavoie,  
responsable du Service  
de la main-d'oeuvre, au  
(514) 899-1070.