

Révéler les talents par le jeu

Une approche innovante de sélection et d'orientation vers les métiers industriels

INTRO/contexte

Sur le territoire du **Centre-Val de Loire**, le tissu industriel (métallurgie, chimie, agroalimentaire, pharmaceutique, cosmétique...) est confronté à de fortes tensions de recrutement sur les métiers d'opérateurs de production et de conducteurs de ligne. La modernisation et l'automatisation des outils de production font évoluer les compétences attendues, tandis que les départs à la retraite sont plus importants que dans d'autres régions.

Les méthodes de sélection actuellement utilisées (tests, mises en situation classiques) se révèlent très sélectives et génèrent un taux d'échec élevé, notamment pour des publics éloignés des métiers industriels ou peu à l'aise avec les formats d'évaluation traditionnels (ex. : 8 % de réussite observés lors de certaines sessions).

Dans ce contexte, ADECCO Centre-Val de Loire souhaite expérimenter une approche alternative permettant d'identifier autrement les potentiels et de sécuriser l'entrée en formation, en s'affranchissant des prérequis académiques.

◆ Objectifs

Le projet vise à

- Identifier des candidats à potentiel qui ne seraient pas repérés par les méthodes de sélection classiques.
- Réduire les échecs à l'entrée en formation et sécuriser les parcours de professionnalisation.
- Évaluer des compétences clés transversales attendues dans l'industrie (logique, analyse, communication, curiosité, respect des processus).
- Améliorer significativement le taux de réussite à la sélection (objectif visé : 50 %).
- Favoriser l'accès à des parcours de formation qualifiants pour des publics éloignés de l'emploi industriel.

◆ Solution proposée

- Le projet repose sur l'intégration de **mises en situation immersives et ludiques basées sur le gaming** dans la phase amont de sélection des candidats. Ces situations placent les candidats dans des environnements virtuels variés leur permettant de résoudre des problématiques et de révéler leur mode de fonctionnement naturel. L'approche mobilise des apports issus des neurosciences et vise à créer un cadre bienveillant, propice à la confiance et à l'expression des compétences.
L'évaluation est analysée par un expert afin de fiabiliser les résultats et donne lieu à une restitution qualitative mettant en évidence les aptitudes, les modes d'apprentissage et les comportements observés. Les candidats retenus intègrent ensuite un **parcours POE Agent de Montage Assemblage de 168H..**

◆ Public cible

- Demandeurs d'emploi futurs salariés intérimaires, notamment éloignés des métiers de l'industrie.
- Publics orientés par les partenaires locaux : France Travail, Missions Locales, CEP, ETTI.

Le positionnement repose sur un processus combinant information collective, entretiens individuels et évaluation par le gaming.

◆ Période de réalisation : **du 1/02/206 au 30/04/2026**

◆ Date du comité de pilotage final : **Fin avril 2026**

◆ Livrable mis à disposition par le porteur du projet :

- Un **process d'évaluation innovant** basé sur le gaming, transférable et documenté.
- Des **synthèses individuelles d'évaluation** des candidats (compétences, modes d'apprentissage).
- Des éléments de capitalisation sur l'impact de cette méthode de sélection permettant de **documenter et objectiver les apports du dispositif**, notamment en ce qui concerne :
 - L'impact sur le repérage de profils atypiques et la réduction des échecs à l'entrée en formation,
 - Le changement de regard des entreprises utilisatrices sur les profils candidats,
 - La reproductibilité de la méthode dans d'autres bassins d'emploi ou métiers industriels.