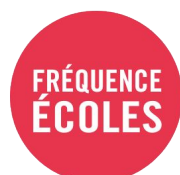


GUIDE D'INTERVENTION SOFT SKILLS

—

Développer ses compétences psychosociales

Les archipels thématiques sont des dispositifs d'appui à la formation, permettant la découverte par la pratique et l'autonomie. Il s'agit de laisser l'apprenant tâtonner et commettre des erreurs, seul ou avec le groupe, afin d'apprendre par la pratique. Cette méthode permet à l'apprenant d'imaginer des solutions pour un problème donné et de tirer des conclusions. In fine, le formateur structure et reformule les notions abordées.



LA PRÉSENTATION DE NOS ACTIVITÉS
www.frequence-ecoles.org

DESCRIPTION

Public : + 12 ans

Capacité : 20 personnes maximum

Durée : 40 minutes

Assimilé à des compétences psychosociales, humaines, le terme “soft skills” désigne les compétences comportementales, qui sont souvent mises de côté dans les écoles au profit de leur opposé les Hard skills, ou compétences dites techniques. Or dans un monde en évolution constante, pouvoir maîtriser ces compétences devient essentiel. **Cet atelier permet aux participant-es de découvrir l'importance de ces compétences, de faire le point sur leur propre maîtrise ainsi que de les développer grâce à un jeu en équipe.**

LES COMPÉTENCES MOBILISÉES

Domaine	Capacités associées
Communication et collaboration	Interagir
	S'insérer dans le monde numérique
Compétences psychosociales	Faire preuve d'esprit critique
	Faire preuve d'esprit logique
	Être capable de résoudre des problèmes
	Savoir prendre des décisions
	Savoir faire preuve de curiosité
	Savoir contrôler ses émotions
	Savoir exprimer ses émotions
	Faire preuve d'empathie
	Savoir communiquer et convaincre
	Être capable de travailler en équipe
	Savoir résister à la pression sociale

Public	+ 12 ans
Objectifs pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"> > Découvrir ce que sont les soft skills > Comprendre en quoi leur développement et leur valorisation sont importantes dans le monde d'aujourd'hui
Animation	<p>Capacité : Classe ou groupe jusqu'à 15 personnes</p> <p>Durée : Entre 45 min et 1h</p> <p>Médiation : Dynamique + interactions Par un.e animateur.trice formé.e à l'atelier</p>
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ● 3 tables "îlot" ● Panneaux et accessoires pour les activités ● 2 tablettes numériques ● Les 5 vidéos "Situations quotidiennes" ● Les 2 interfaces casse-têtes (<i>installer le fichier sur la tablette et l'ouvrir avec Unity</i>)

Pour retrouver l'intégralité des ressources, rendez-vous sur frequence-ecoles.org/ressources-archipels

PLAN DE L'ARCHIPEL

Les soft skills, c'est quoi ?

Les résultats

ILÔT 1

Activité : Pourquoi développer
les soft skills ?

Activité : Mimer/Deviner

ILÔT 2

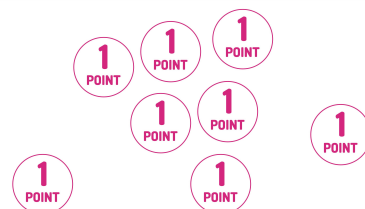
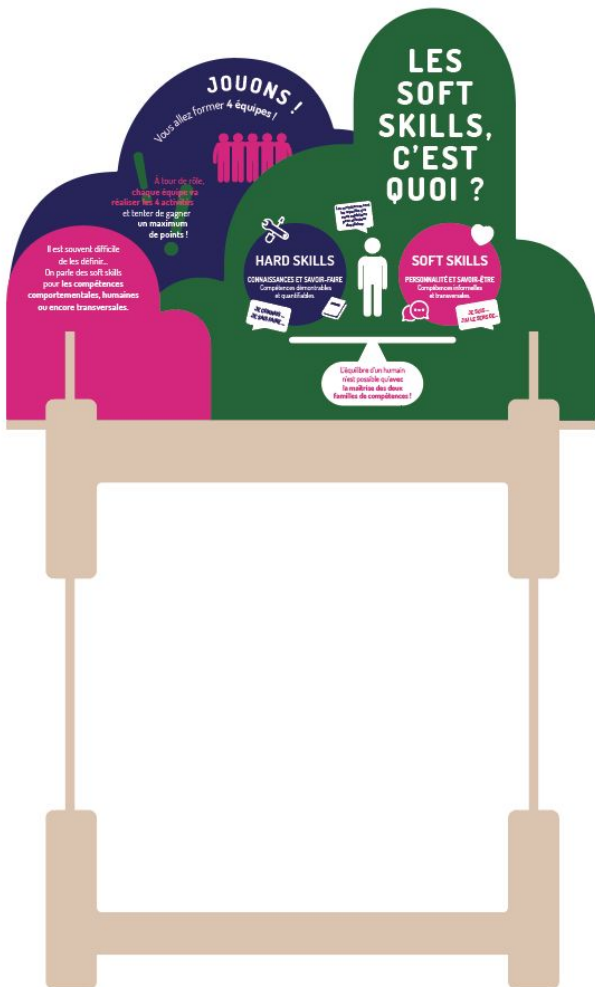
Activité :
Situations quotidiennes

Activité :
La confiance numérique

ILÔT 3

Activité bonus :
Le recruteur

ILÔT 1



ILÔT 2

ACTIVITÉ POURQUOI DÉVELOPPER LES SOFT SKILLS ?

Gagnez 1 point
par puzzle
complété !

ACTIVITÉ MIMER/DEVINER

À tour de rôle,
chaque membre
de l'équipe doit :

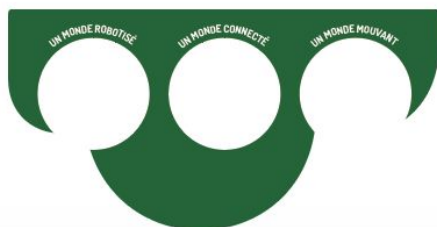
Gagnez 1 point
par compétence
trouvée !

1 Pichez
une compétence

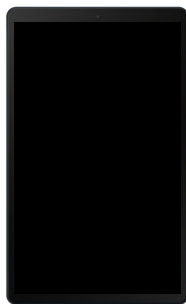
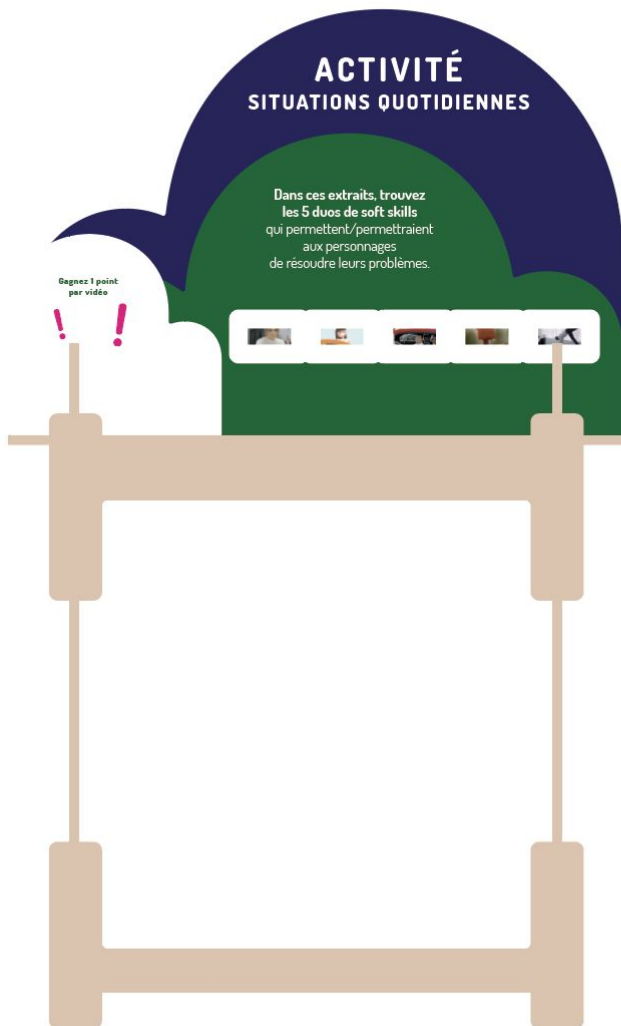
2 Lancez le minuteur
sur 30 secondes

3 Mimez cette compétence
pour la faire deviner
à votre équipe

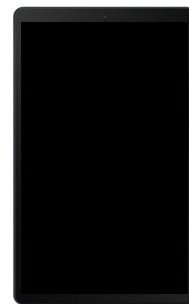
4 Si vous rétroscitez avant
la fin des 30 secondes,
vous gagnez 1 POINT



ILÔT 3



+ 5 vidéos



+ 2 applications casse-têtes

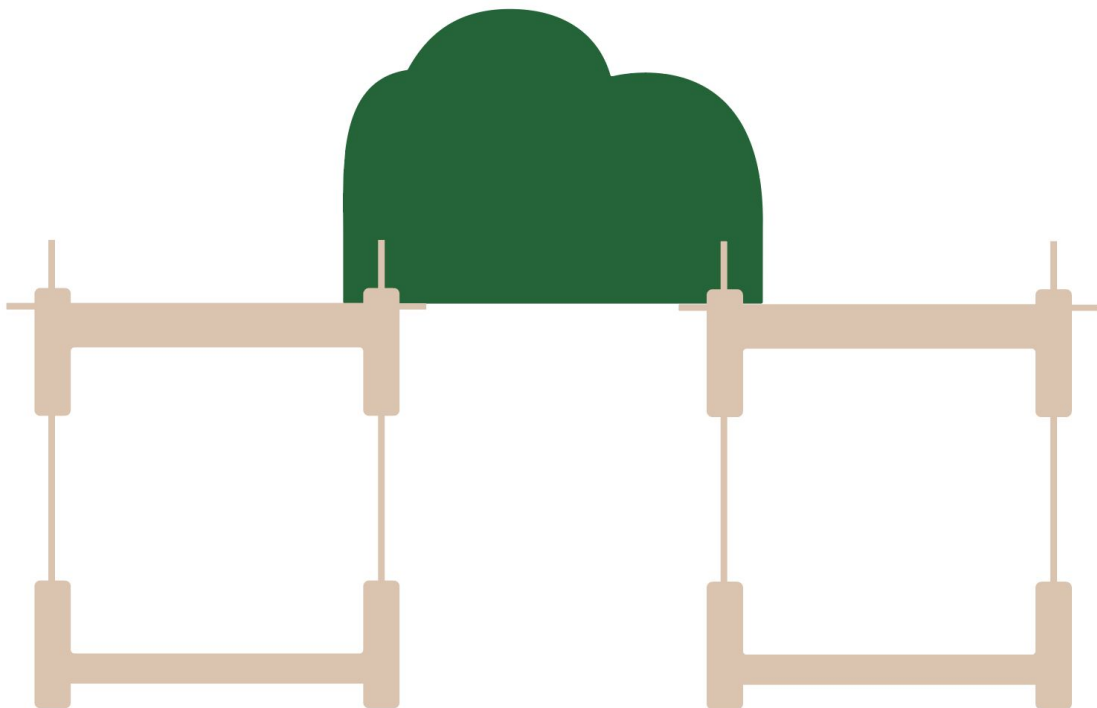
Activité bonus

Chaque entreprise a ses attentes dans le monde des talents. Trouvez quelle candidate se fera recruter dans ces situations.

ACTIVITÉ BONUS
LE RECRUTEUR

SITUATION 1

SITUATION 2




DÉROULÉ DE L'ATELIER


FORMAT

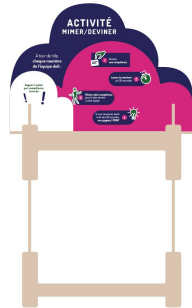
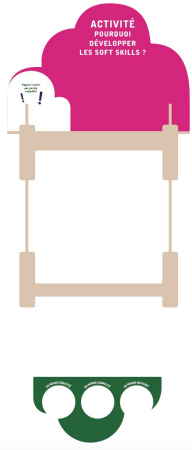
Soft Skills prend la forme d'un jeu par équipe. Ce format permet d'impliquer, de manière ludique, les participant-es dans la découverte et le développement de leurs compétences psychosociales.



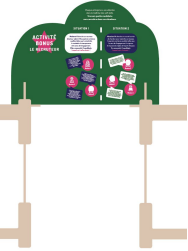
L'intervenant-e prend la casquette de "maître-sse du jeu" et suit les équipes dans la réalisation des défis. Mais qui gagnera à la fin ?


LES ÉTAPES COMMENTÉES

Étapes	Déroulé	Support	Timing
1 - INTRODUCTION C'est quoi les soft skills ?	<p>L'intervenant-e accueille les participant-es dans la cabane. "Bienvenue dans la cabane Soft Skills".</p> <p>Il/elle commence par demander si certain-es connaissent ce que ce mot "mystérieux" veut dire.</p> <p>À l'aide du panneau, il/elle explique donc ce qu'est une soft skill. Traduit de l'anglais, c'est une "compétence douce", elle s'oppose par définition aux "hard skills" qui sont les compétences techniques, les connaissances. Elles sont directement liées à votre attitude, vos comportements. Ce sont les qualités personnelles et comportementales dont vous allez faire preuve, votre "savoir-être" comme par exemple : la courtoisie, la maîtrise de vos émotions, un bon relationnel, la capacité à travailler en équipe....</p> <p>Il est important d'expliquer ce qu'est une compétence et que l'équilibre d'un humain repose sur la maîtrise de ces deux familles de compétences.</p> <p>Petite astuce pour les reconnaître :</p> <ul style="list-style-type: none">- JE SUIS...- J'AI LE SENS DE... <p><i>Par exemple : « Je suis enthousiaste, curieux-euse, empathique, adaptable, autonome... », « J'ai le sens de l'initiative »...</i></p> <p><i>Contrairement à :</i></p> <ul style="list-style-type: none">- JE CONNAIS ...- JE SAIS FAIRE ...	<p>Ilôt 1 "Les soft skills, c'est quoi ?"</p> 	5 minutes

Étapes	Déroulé	Support	Timing
1 - INTRODUCTION C'est quoi les soft skills ?	<p>L'intervenant·e laisse alors les participant·es découvrir la liste non exhaustive des soft skills grâce au jeu Hard Skills/Soft Skills.</p> <p>L'intervenant·e anime l'activité. Il·elle synthétise et échange avec le groupe entier. Les participant·es sont invité·es à se questionner sur les différentes compétences dans la catégorie à laquelle elles correspondent.</p>	<p>Panneau " Les compétences du XXI^e siècle "</p> 	5 minutes
	<p>L'intervenant·e demande alors au groupe pourquoi il/elle est si important de les maîtriser ?</p> <p>L'accélération de la mondialisation et des progrès technologiques a bouleversé notre manière d'être, de produire et de travailler. Cela nous oblige à nous réinventer, solliciter des compétences différentes de celles de nos parents et apprendre à relever des défis au quotidien.</p> <p><i>"Les humain·es inventent des machines pour les remplacer, ils/elles ont donc encore plus besoin d'être des humain·es."</i></p> <p>L'intervenant·e peut insister sur le fait que de plus en plus d'entreprises misent énormément sur la maîtrise des soft skills. De nos jours, le savoir-être est un facteur clé de l'évolution professionnelle, ce sont les comportements qui font la cohésion et la performance de l'entreprise. Nous devons être en mesure de s'adapter et d'apprendre en continu pour innover. Ainsi, les entreprises recherchent désormais des tempéraments intuitifs, chaleureux et optimistes qui vont interagir de façon harmonieuse avec les autres membres de l'équipe.</p>		5 minutes

Étapes	Déroulé	Support	Timing
<p>2 - LE JEU</p>	<p>L'intervenant-e introduit le jeu. Il/elle explique les règles :</p> <p><i>“ Vous allez former 4 équipes, vous réaliserez à tour de rôle les 4 activités qui sont sur les panneaux extérieurs de la cabane. Les activités sont chronométrées (7 minutes). À la fin de chaque activité, je corrige les défis et vous gagnez ou non des points. Vous passez ensuite à l'activité suivante et ainsi de suite. Une fois que chaque équipe a réalisé toutes les activités, nous réaliserons une activité finale puis nous découvrirons l'équipe gagnante. Faites preuve de compétences psychosociales, c'est parti ! ”</i></p> <p>L'intervenant-e utilise le minuteur, tourne entre les groupes et distribue les points.</p>		3 minutes
	<p>ACTIVITÉ : MIMER/DEVINER Les participant-es miment des compétences pour les faire deviner aux personnes de l'équipe.</p> <p>Pour chaque compétence trouvée l'équipe gagne 1 point.</p> <p>Soft skills développées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interagir - Savoir contrôler ses émotions - Savoir exprimer ses émotions - Savoir communiquer et convaincre - Savoir résister à la pression sociale 	<p>“Activité : mimer/deviner”</p> 	7 minutes
	<p>ACTIVITÉ : POURQUOI MAÎTRISER LES SOFTS SKILLS ? Les participant-es découvrent les 3 grands changements majeurs du monde d'aujourd'hui : un monde connecté, un monde robotisé et un monde mouvant. Il-elles doivent reconstituer 3 puzzles correspondants aux différentes soft skills de chaque changement. Ils-elles vont s'apercevoir que les soft skills sont transversales.</p> <p>Pour chaque puzzle complété, l'équipe gagne 1 point.</p> <p>Soft skills développées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'insérer dans les mondes numériques - Faire preuve d'esprit logique - Être capable de résoudre un problème - Être capable de travailler en équipe 	<p>“Activité : pourquoi maîtriser les soft skills ?”</p> 	7 minutes

Étapes	Déroulé	Support	Timing
<p style="text-align: center;">2 - LE JEU</p>	<p>ACTIVITÉ : SITUATIONS QUOTIDIENNES Les participant-es visionnent 5 publicités et doivent attribuer à chacune d’entre elles le duo de compétences psychosociales qui correspond.</p> <p>L’équipe gagne 2 point si elle a tout rangé correctement et 1 point si elle a moins de 3 erreurs.</p> <p>Soft skills développées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire preuve d’empathie - Être capable de résoudre un problème 	<p>“Activité : situations quotidiennes”</p> 	7 minutes
	<p>ACTIVITÉ : LA CONFIANCE NUMÉRIQUE Les participant-es se retrouvent face à une tablette avec 2 défis à relever. Ces 2 exercices casse-tête ont pour thématique les interfaces : les codes, les langages, les gestes ont été bouleversés.</p> <p>L’équipe gagne 1 point par défi relevé.</p> <p>Soft skills développées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire preuve d’empathie - Être capable de résoudre un problème - Faire preuve d’esprit logique - Savoir prendre des décisions - Faire preuve de curiosité - Savoir contrôler ses émotions 	<p>“Activité : la confiance numérique”</p> 	7 minutes
	<p>Une fois que les 4 équipes ont réalisé les 4 activités, l’intervenant-e les rassemble pour une dernière activité. Chaque équipe pourra récolter des points.</p> <p>ACTIVITÉ BONUS : LE RECRUTEUR Les participant-es se mettent dans la peau de Monsieur M qui cherche à recruter un-e nouveau-elle directeur-trice adjoint-e. Il cherche un-e manager avec un fort potentiel humain. Ils/elles doivent analyser le profil de 3 candidat-es et décider lequel/laquelle sera le/la plus adéquat-e pour le poste.</p> <p>Réponse : <i>Madame B est tout de suite mise à l’écart. Elle ne semble pas du tout attachée à des valeurs humaines dans le milieu professionnel. Elle ne sera pas une directrice proche et transparent avec ses employés.</i></p>	<p>“Activité : le</p> 	7 minutes

Étapes	Déroulé	Support	Timing
2 - LE JEU	<p>Monsieur M va finalement retenir Madame A. <i>En effet, Monsieur C semble très convivial, avec un très grand sens de l'esprit d'équipe, de l'entraide. Cependant, sur le plan de l'autorité et du contrôle des performances de l'équipe, il sera moins performant que Madame A. Celle-ci présente un bon contact relationnel en plus d'une excellente capacité à gérer une équipe et à atteindre les objectifs fixés par l'entreprise.</i></p> <p>L'équipe gagne 1 point si elle choisit Madame A.</p>		
3 - RÉSULTATS ET CONCLUSION	<p>Les participant-es scratchent tous leurs points. L'intervenant-e fait monter le suspense et révèle les résultats.</p> <p>Surprise ! Personne n'a gagné et nous découvrons la dernière des compétences psychosociales.</p> <p>En conclusion, l'intervenant-e exprime l'idée qu'il n'existe pas de modèle ou de profil type dans la maîtrise des compétences psychosociales.</p> <p>On peut reprendre l'exemple du recruteur : même si Monsieur C semble le plus "humain", c'est finalement Madame A qui semblait la plus appropriée pour le poste. Nous sommes tou-tes différent-es, heureusement !</p> <p>À retenir : chaque personne, chaque métier et chaque entreprise a ses besoins en soft skills. Ce sont celles-ci qu'il sera important de valoriser !</p>	<p>"Les résultats"</p> 	5 minutes

LA POSTURE DE L'INTERVENANT-E : UN RÔLE ESSENTIEL POUR L'ACTIVITÉ :

L'intervenant-e est le/la maître-esse du jeu. Il/elle doit rendre l'atelier ludique et "fun" pour chaque participant-e se sente pleinement à l'aise. Il est important qu'il/elle challenge chaque équipe pour que chacun-e se dépasse et instaurer un climat de compétition. Cela rendra la fin de l'activité encore plus spectaculaire.

Au cours du jeu, il/elle peut décider de donner 1 point bonus à telle équipe qui a, par exemple, fait preuve d'une grande communication. Ou au contraire, il/elle peut enlever 1 point à une équipe conflictuelle. Cela rythmera la partie. (Il/elle doit cependant faire attention à ce que les équipes ne possèdent toujours pas assez de points pour gagner !)

POUR ALLER PLUS LOIN...

Future Work Skills 2020

While all six drivers
and placement here

KEY

Drivers—disruptive shifts that will reshape the workforce landscape

Key skill needed in the future workforce



INSTITUTE FOR THE FUTURE

Cette organisation rassemble les gens pour les faire imaginer le monde de demain. Elle a développé une étude pour partir à la recherche des compétences à maîtriser dans le monde du travail en 2020.

Rapport et infographie en anglais :
www.iftf.org/futureworkskills/



L'OCDE

L'Organisation de coopération et de développement économiques est une organisation internationale qui œuvre pour la mise en place de politiques publiques pour une vie meilleure. Elle a développé un projet d'éducation pour 2030 basée sur les compétences psychosociales pour relever les défis qui nous attendent.

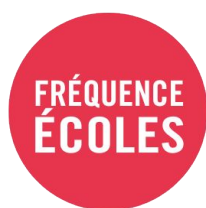
Rapport traduit français :
www.oecd.org/education/OECD-Education-2030-Position-Paper_francais.pdf



PIX

Pix est un service public en ligne d'évaluation, de développement et de certification des compétences numériques.

www.pix.fr



N° Organisme de Formation : 826909821 69

SIRET : 388671281

Fréquence écoles - 08, rue Chaponnay - 69003 LYON

Christophe Doré

christophe@frequence-ecoles.org - 04 72 98 38 32