SKILLPASS

Formation 1 journée en présentiez
1 journée en distanciel

Public cible

Cette formation s'adresse à des professionnels souhaitant accompagner des jeunes dans le repérage de leurs propres compétences à partir du dispositif SkillPass. Elle vise particulièrement des formateurs, animateurs, éducateurs, enseignants, conseillers etc.

Modalités pédagogiques

La formation est pratique et expérientielle. Elle permet une réflexion et une prise de distance. Elle offre des phases de travail individuel et collectif organisées de manière progressive afin de favoriser l'appropriation des outils.

Les participants sont conduits à travailler sur des protocoles d'entretiens afin de faciliter la posture réflexive, le récit biographique. Le dispositif pédagogique donne à chacun l'occasion d'expérimenter les

Formation Prise en main

Identifier et valoriser les compétences avec le dispositif SkillPass

Objectifs de la formation

Cette formation a pour objectif de faire le point sur la notion de compétence et sur les moyens d'identifier celles-ci chez les jeunes dans le but de les mettre en valeur dans le cadre de démarches relatives à leur recherche d'emploi, orientation, insertion socioprofessionnelle, bilan de compétences…

Elle vise à:

✦ Comprendre la notion de compétences à travers les instruments de visibilité et de valorisation (Livret de compétence, ePortfolio, CV Europass/Youthpass…) et se situer dans les dispositifs basés sur les différents référentiels de compétences

✦ Etre capable d'accompagner des jeunes dans leur démarche d'identification de leurs propres compétences et de complétude de supports de valorisation…

✦ S'outiller pour mener des sessions collectives de repérage de compétences avec le dispositif pédagogique SkillPass basé sur un serious game et une application logicielle

Les atouts de cette formation

Donner de nouvelles perspectives aux jeunes en leur permettant d'identifier leur potentiel. Approfondir la notion de compétences au cœur des enjeux d'éducation formelle et non formelle. Se doter d'outils TICE innovants, basés sur une pédagogie immersive enrichissant les pratiques d'accompagnement.

Lieu - Durée

1 jour présentiel + 1 jour distanciel) - 14h

Coût 540.00 euros par personne

Un Pack de Licences du dispositif SkillPass le jeu révélateur de compétences offerte

1 Manuel d'usage

La suite documentaire pédagogique

Un espace Pro gestion des apprenants

✦ Transférer l'approche dans une logique d'insertion professionnelle durable et de mobilité des jeunes et faciliter l'élaboration/validation d'un projet professionnel

Contenus

Cette formation s'aborde sous un angle outil : notion entretien d'explicitation, portfolio de compétences, serious game compétences, logiciel cartes de compétences afin de les intégrer dans ses propres dispositifs de reconnaissance des acquis.

✦ Définition de l'éducation formelle / éducation non formelle/formelle et de la notion de compétences (transversales, soft skills…)

✦ Stratégies locale, régionale et européenne pour favoriser la reconnaissance des acquis : quels partenaires pour quelle reconnaissance

✦ Les instruments pour rendre visible les compétences : exemples d'eportfolio, le CV Europass, le Youthpass, le PEC etc…

✦ Les usages en matière de reconnaissance des compétences : les outils pour faciliter la posture réflexive, le récit biographique, l'analyse pour décrire, catégoriser, ranger… (en collectif et en individuel)

✦ Les supports vidéoludiques pour favoriser chez les jeunes la posture réflexive et libérer la parole…

✦Le numérique comme support d'accompagnement des jeunes

La formation permet de faire vivre à chaque stagiaire le processus tel qu'un jeune en bénéficierait

Programme

1 journée Matin

Introduction/Présentation

09:00 09:30 **Contexte: la compétence au centre des enjeux d'éducation formation.**
Le point sur la reconnaissance des compétences : les stratégies européenne et nationale. Découverte des instruments de valorisation : europass, youthpass, exemples de portfolios/eportfolio, livret de compétences...

9:30 10:00 **Déterminer ses propres enjeux et situer sa pratique**
Etat des lieux de ses pratiques

10:00 10:30 **Serious game: une pédagogie vraiment révolutionnaire ?**
Présentation de dispositifs pédagogiques basés sur des serious game. Eclairage sur les usages, la posture pédagogique...

10:30 10:45 **Installation technique: la pédagogie à la merci de la technologie**...
Comment assurer la fiabilité technique d'une intervention SkillPass

Prise en main du serious game SkillPass : vivre le processus tel un jeune bénéficiaire du dispositif

11:00 11:45 **Exploration du serious game SkillPass – chapitre 1 et animation**
Faire comprendre la notion d'apprentissages, découvrir le processus de Portfolio, sensibiliser à la posture réflexive... Comprendre les compétences en jeu et comment elles se déclinent en capacités/indicateurs

11:45 12:30 **Exploration du serious game SkillPass – chapitre 2 animation**.
S'engager concrètement dans une phase exploratoire pour identifier et lister des expériences; Faciliter le récit biographique en s'appuyant sur des outils tel l'entretien d'explicitation en collectif

Après midi

13:30 14:15 **Application web: produire sa carte de compétences en ligne.**
Prise en main de l'application web

Consigner des expériences et rattacher les activités de ces expériences à des référentiels de compétences. Organiser la diffusion de son identité professionnelle.

14:15 15:30 **Renseigner un CV europass, portfolio, youthpass...**

Aider à consigner ses expériences et ses compétences dans un livret de compétences, portfolios... Démarrer un processus de classification selon le support choisi.

Déployer le dispositif SkillPass dans son organisation, sa pratique

15:45 16:30 **De l'usage aux scénarios d'usage**
Les différents scénarios d'usage possibles (individuel, binôme, collectifs, à distance, en amont/aval d'un RdV...)

16:30 17:30 **Plan d'action : envisager l'usage de SkillPass**
Passer de l'expérimentation aux usages , inclure les équipes, envisager l'innovation pédagogique comme projet...

Evaluation de la formation.
Présentation du plan d'accompagnement en distanciel.

Bon de commande

Pour la formation Prise en main

«Identifier et valoriser les compétences avec le dispositif SkillPass»

2 jours de formation - Un pack de 10 licences - Le Manuel d'usage

Merci de retourner ce bon de commande dûment complété à :

Id6
La Grappe 75 rue Gambetta
59 800 Lille - France

ou par mail: contact@id6tm.org

Adresse de facturation (merci d'écrire lisiblement)

Nom de la structure/Etablissement :……

Adresse : ……..
……

Code Postal ..... Ville ……

Responsable ……

Téléphone fixe ……

Téléphone portable ……

Paiement

Merci de joindre à votre bon de commande un chèque de **540.00€ x participants** libellé à l'ordre de Id6. Une convention de formation vous sera envoyée.
Pour une prise en charge par votre OPCA, merci de nous contacter.
Pour toute commande groupée ou autre moyen de paiement, merci de nous contacter par téléphone au 03 61 76 09 91 ou par courrier électronique : *contact@id6tm.org*

Cachet de la structure/Etablissement

Date et signature

03 61 76 09 91
06 63 69 10 20

www.id6tm.org
www.skillpass-game.com