

PROCHAINE SESSION
« PRISE EN MAIN »
DU DISPOSITIF SKILLPASS
 le 10 et 11 juin 2015 à l'IRAM
 à Saint Etienne (Quartier Créatif)

Inscription : formation@kaleido-scop.eu

PARCOURS D'IDENTIFICATION ET DE VALORISATION DES COMPÉTENCES-CLÉS AVEC LE SERIOUS GAME SKILLPASS

ENJEU 2

UNE FORMATION POUR IDENTIFIER ET VALORISER LES COMPÉTENCES CHEZ LES JEUNES AVEC LE SERIOUS GAME SKILLPASS

Si on acquiert souvent des compétences dans des contextes formels d'enseignement, on en acquiert aussi, soit intentionnellement, soit de manière informelle, dans la vie de tous les jours. Ceci est particulièrement valable quand les jeunes vivent des expériences participatives – engagement, mobilité, volontariat, bénévolat, pratique culturelle et sportive etc.

Aujourd'hui, la reconnaissance des acquis d'apprentissages non formels et informels est à l'ordre du jour politique et est devenue un enjeu majeur. Educateurs, professeurs, animateurs, conseillers d'orientation-psychologues, conseillers d'insertion professionnelle ont un besoin urgent d'enrichir leurs modalités d'identification des compétences face aux nouveaux dispositifs (Conseil en évolution Professionnelle, garantie jeunes...) et à

l'émergence pléthorique de supports tels que les portfolios de compétences Euro-pass, Youthpass... ou e-portfolio (PEC) et autres livrets de compétences.

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, afin de les mettre en valeur dans le cadre de démarches de recherche d'emploi, d'orientation, d'insertion socio-professionnelle, de bilan de compétences... Nous aborderons, sous un angle à fois « outil » et « parcours », les notions d'entretien d'explicitation, d'écoute active, de portfolio de compétences, de serious game, de compétences,... afin de permettre à chaque participant de les intégrer dans son propre parcours de reconnaissance des acquis.

Objectifs de la formation :

- S'outiller pour mener des sessions individuelles et/ou collectives de repérage de compétences avec un dispositif pédagogique global basé sur un serious game
- Mieux comprendre la notion de compétences à travers les instruments de visibilité et de valorisation (ePortfolio, CV Europass/Youthpass...)
- Être capable d'accompagner des jeunes dans leur démarche d'identification et de valorisation de leurs propres compétences
- Utiliser les instruments français ou européens pour rendre visible les compétences : portfolios, CV, référentiels métiers, etc.
- Imaginer les usages en matière de reconnaissance des compétences : outils pour faciliter la posture réflexive, récit biographique, analyse pour décrire, catégoriser, ranger... (en collectif et en individuel)
- Appréhender les supports vidéo-ludiques pour favoriser chez les jeunes la posture réflexive et libérer la parole...

Public :

Animateurs, éducateurs, professeurs, conseillers et tout salarié du monde de la jeunesse souhaitant s'outiller pour identifier et mettre en valeur des compétences chez les jeunes.

Durée : 2 journées, 10 & 11 juin

Coût :

Inscription individuelle ; 780 euros incluant un Pack Licence (10 passations) du dispositif SkillPass le jeu révélateur de compétences + le Manuel d'usage (animation du processus)

Dans cette formation, les stagiaires développent des capacités à :

- S'approprier les concepts de base en lien avec l'acquisition des compétences-clés (éducation formelle/non formelle/informelle, compétences transversales/soft skills/6 compétences clés...)
- Situer les serious game et Skill Pass en particulier dans sa pratique d'animation et/ou d'accompagnement
- S'inscrire dans les stratégies locales, régionales et européenne pour favoriser la reconnaissance des acquis : quels partenaires pour quelle reconnaissance ?

