



20/05/2021

ATELIER COMPÉTENCES TRANSVERSALES

CADRE DE L'EXPÉRIMENTATION

Un référentiel des compétences transversales

L'université du Mans fait partie des partenaires stratégiques d'un projet européen : Rectec +

Un projet qui vise la reconnaissance des compétences transversales en lien avec l'employabilité et les certifications

Développement d'un référentiel gradué des compétences transversales:

- Permettre aux personnes de mieux situer leurs acquis, leur progression et progrès à réaliser
- Faciliter la projection en emploi ou poursuite d'études
- Un outil au service des personnes et des organisations (orientation, formation, évaluation, recrutement, ...)



CADRE DE L'EXPÉRIMENTATION

Compétence transversale ? De quoi parle-t-on ?

La notion de compétence

L'approche RECTEC s'appuie sur cette définition (synthèse des trois auteurs Philippe Perrenoud, Jacques Tardif et Guy Le Bortef)

« Une compétence repose sur la mobilisation, l'intégration, la mise en réseau d'une diversité de ressources :

- **Les ressources internes** propres à l'individu : ses connaissances, capacités, habiletés
- **Des ressources externes** mobilisables dans l'environnement (autres personnes, documents, outils informatiques, etc.) ;

Cette mobilisation des ressources s'effectue **dans une situation donnée**, dans le but d'agir. »

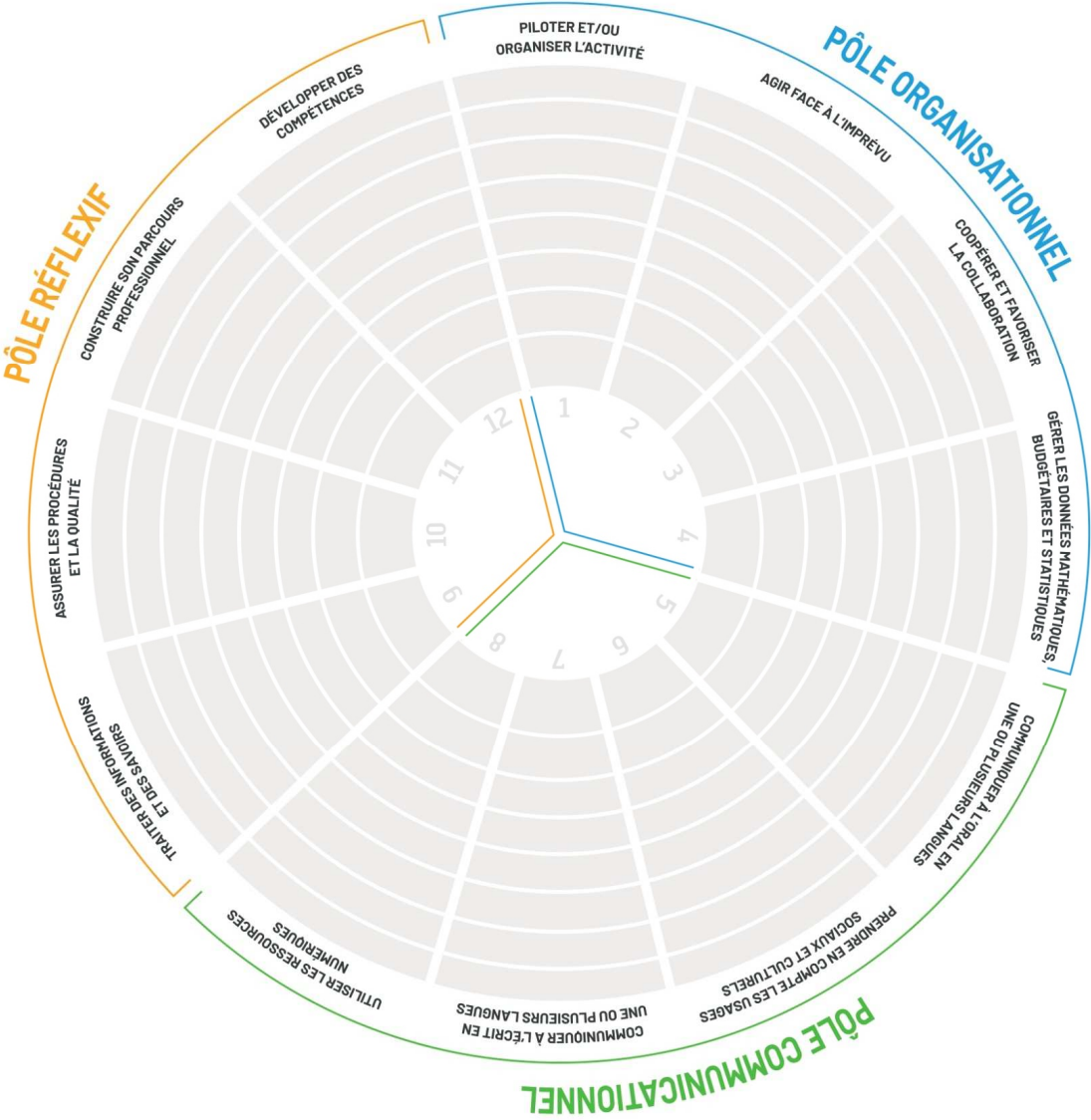
Qu'est-ce qu'une compétence transversale ?

Les compétences transversales sont **des compétences** génériques **mobilisables dans diverses situations professionnelles** (ce qui ne signifie pas pour autant qu'elles soient toutes mobilisées simultanément dans toutes les situations professionnelles).



CADRE DE L'EXPÉRIMENTATION

La carte des compétences transversales RECTEC +



CARTE DES COMPÉTENCES TRANSVERSALES UEO AIDE À L'ORIENTATION AU LYCÉE

PÔLE ORGANISATIONNEL	
ORGANISER L'ACTIVITÉ	COOPÉRER ET FAVORISER LA COLLABORATION
<input type="checkbox"/> 1. Identifie les différentes étapes de l'activité prévue	<input type="checkbox"/> 1. Identifie les modalités de fonctionnement du groupe UEO
<input type="checkbox"/> 2. Applique l'organisation prévue pour son activité	<input type="checkbox"/> 2. Situe le rôle des différents acteurs (intervenants UEO, enseignants, lycéens, ...) et sa position dans le groupe
<input type="checkbox"/> 3. Adapte son organisation aux exigences d'une situation	<input type="checkbox"/> 3. Fait des propositions, partage son expérience et prend en compte les avis des membres du groupe
<input type="checkbox"/> 4. Prévoit et organise son activité et/ou celle de son équipe	<input type="checkbox"/> 4. Anime et développe le travail collectif, peut varier sa place et son rôle
<input type="checkbox"/> 5. Coordonne et suit les activités de son équipe	<input type="checkbox"/> 5. Favorise l'implication individuelle au service de son collectif de travail



CARTE DES COMPÉTENCES TRANSVERSALES UEO AIDE À L'ORIENTATION AU LYCÉE

PÔLE COMMUNICATIONNEL	
COMMUNIQUER À L'ORAL	UTILISER DES RESSOURCES NUMÉRIQUES
<input type="checkbox"/> 1. Communique très partiellement en situation d'échange de face à face	<input type="checkbox"/> 1. Réalise des tâches élémentaires sur / ou avec un outil numérique connu
<input type="checkbox"/> 2. Communique dans des interactions informelles concernant leur vécu d'étudiant	<input type="checkbox"/> 2. Utilise des fonctions de base de quelques outils numériques
<input type="checkbox"/> 3. Communique en fonction de ses besoins et centres d'intérêts dans des situations variées	<input type="checkbox"/> 3. Utilise régulièrement les ressources numériques en fonction de l'activité et du contexte
<input type="checkbox"/> 4. Adapte sa manière de communiquer aux enjeux des interactions	<input type="checkbox"/> 4. Personnalise les ressources numériques au service de sa situation et de ses besoins
<input type="checkbox"/> 5. Construit et anime des présentations liées à son vécu d'étudiant. Gère des interactions courantes, internes et externes (au sein de l'UEO et dans les lycées)	<input type="checkbox"/> 5. Propose des ressources numériques à autrui et accompagne leur appropriation



CARTE DES COMPÉTENCES TRANSVERSALES UEO AIDE À L'ORIENTATION AU LYCÉE

PÔLE RÉFLEXIF	
TRAITER DES INFORMATIONS ET DES SAVOIRS	DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES
<input type="checkbox"/> 1. Identifie les informations mises à disposition pour son activité	<input type="checkbox"/> 1. Énonce ses manières habituelles d'agir et d'apprendre
<input type="checkbox"/> 2. Vérifie la disponibilité des informations nécessaires à son activité	<input type="checkbox"/> 2. Envisage des manières d'enrichir et de varier ses façons d'agir
<input type="checkbox"/> 3. Sélectionne des informations en fonction des objectifs et des circonstances de l'activité	<input type="checkbox"/> 3. Met au point de nouvelles stratégies pour améliorer son action
<input type="checkbox"/> 4. Évalue la pertinence de l'information et la diffuse de façon appropriée	<input type="checkbox"/> 4. Propose de nouvelles manières de faire pour soi et éventuellement pour son équipe
<input type="checkbox"/> 5. Sélectionne et organise la diffusion de l'information nécessaire à l'activité au sein du groupe UEO	<input type="checkbox"/> 5. Met en œuvre une démarche de développement pour soi



FICHE DE POSTE DU TUTEUR LYCÉE

MISSIONS PRINCIPALES

Domaine 1 : Préparer son activité / intervention

Activités associées

- Participer à la réflexion sur les moyens logistiques, les outils et les supports nécessaires à la réalisation de l'action
- Echanger avec un enseignant-chercheur ou une équipe pédagogique de lycée pour préparer son intervention (correspondance par mail, réunion de concertation)
- Participer à la conception du programme d'une intervention ou la progression pédagogique d'un atelier
- Préparer le script de la séance (discours d'ouverture du module, contenu de ses réponses pour l'animation du quizz, etc.)
- Rechercher des documents authentiques
- Concevoir les supports d'animation et les outils pédagogiques (quizz, carte mentale, dossier de ressources documentaires, ...)
- Se mettre en situation (réalisation un diaporama sonorisé, s'exercer à l'animation du quizz à plusieurs voix)

Domaine 2 : Animer une activité

Activités associées

- Se présenter et témoigner de son parcours à l'oral
- Introduire et conclure une séquence d'atelier
- Présenter et promouvoir une formation
- Animer une séance en mode présentiel, hybride ou à distance
- Animer une activité collective (quizz, table ronde, etc.)
- Accompagner des élèves individuellement ou en petits groupes dans la réalisation d'une activité (carte mentale, recherches documentaires)

Domaine 3 : Analyser son expérience

Activités associées

- Explorer et expliciter son parcours devant d'autres étudiants
- Rendre compte de manière explicite de son expérience d'intervention (journal de bord, rapport réflexif)
- Prendre du recul sur ses manières d'agir en situation d'animation
- Identifier ses compétences et ses axes de progression
- Accepter les critiques, tenir compte des conseils pour prendre du recul et progresser



CADRE DE L'EXPÉRIMENTATION

Une logique de progression au sein d'une même compétence

Chaque compétence est graduée en 8 paliers qui correspondent aux 8 niveaux du Cadre Européen des Certifications (CEC).

Ces paliers traduisent une **progression dans la mise en œuvre de la compétence.**

Les compétences sont graduées sur la base de 3 paramètres : **l'autonomie, la responsabilité et la complexité.**

Les descripteurs précisent ce que fait la personne à chacun des paliers

- Chaque palier dépend du degré d'autonomie, de responsabilité et de complexité et donc du contexte dans lequel la personne agit.
- C'est-à-dire en fonction des ressources et des contraintes de la situation et pas uniquement des ressources internes de la personne.
- Les compétences ne peuvent être identifiées que dans l'activité située, c'est-à-dire en lien avec des situations réelles et concrètes.

