

SOMMAIRE

- PRÉFACE.....7**
- INTRODUCTION.....11**
- CHAPITRE 1 - Soft skills ou compétences transversales : de quoi parlons-nous ?**
- 1. LA DÉFINITION DES « SOFT SKILLS » ET LEURS ENJEUX..... 13
 - 1.1. Vers une « Orientation compétences » 13
 - 1.2. Compétences : oui mais de quoi parlons-nous ?20
 - 1.2.1. La dimension individuelle de la compétence..... 20
 - 1.2.2. La dimension cognitive de la compétence..... 21
 - 1.2.3. La dimension sociale de la compétence 21
 - 1.3. Parler des compétences transversales ? 22
 - 1.4. Parler de compétences sociales ?..... 22
 - 1.5. Parler de Soft skills ? 24
- 2. LE RÉFÉRENTIEL DU WORLD ECONOMIC FORUM.....25
- 3. LE RÉFÉRENTIEL DE L'OCDE..... 27
 - 3.1. Compétences clés 28
 - 3.2. Définitions..... 29
 - 3.2.1. Compétences d'accomplissement – Obtenir des résultats..... 29
 - 3.2.2. Compétences interpersonnelles – Développer des relations 29
 - 3.2.3. Compétences stratégiques – Se projeter dans l'avenir 30
- 4. LE RÉFÉRENTIEL HOARAU-MAULÉON-BOURET..... 31
- 5. LE RÉFÉRENTIEL ELENE4WORK 33
- 6. LE RÉFÉRENTIEL BARTH-GÉNIAUX..... 36
- 7. LE RÉFÉRENTIEL DES 4C 38
- 8. LE GUIDE AEFA POUR ÉVALUER LES COMPÉTENCES TRANSVERSALES 39

CHAPITRE 2 - SOFT SKILLS OU COMPÉTENCES TRANSVERSALES : COMMENT DÉVELOPPER UN PARCOURS DE FORMATION INNOVANT ?

1. LE PROJET COMPÉTENCES 3.0	45
2. LA CONSTRUCTION D'UN PARCOURS DE FORMATION	46
2.1. Contenu de la formation	46
2.1.1. Bloc de compétences 1 : apprendre à mieux se connaître.....	51
2.1.2. Bloc de compétences 2 : se positionner dans le monde du travail	52
2.1.3. Bloc de compétences 3 : développer son esprit de service.....	53
2.1.4. Bloc de compétences 4 : développer une posture d'innovation	53
2.2. Le référentiel	53
3. LA LUDIFICATION DE LA FORMATION	55
4. LES BADGES NUMÉRIQUES.....	60

CHAPITRE 3 - SOFT SKILLS OU COMPÉTENCES TRANSVERSALES : RETOURS D'EXPÉRIENCE DE L'EXPÉRIMENTATION ET APPORTS SUR L'INSERTION ET LA RÉINSERTION PROFESSIONNELLE

1. LE RETOUR D'EXPÉRIENCE DU PROJET COMPÉTENCES 3.0	67
1.1. Le retour d'expérience de l'équipe pédagogique de l'Université de Caen.....	67
1.2. Le retour des OPCA.....	68
2. LE RETOUR D'EXPÉRIENCE DU JEU	69
2.1. Quelques exemples de réalisation des apprenants	70
2.2. Le retour du questionnaire d'évaluation du jeu	72
2.3. Le retour d'expérience d'un des maîtres du jeu	87
3. LES PERSPECTIVES FUTURES	88
3.1. Une volonté de rejouer cette formation afin de continuer à expérimenter ce référentiel innovant	88
3.2. Une volonté de développer cette formation dans d'autres parcours formatifs, y compris dans des formations diplômantes	89
3.3. Des perspectives pour outiller les approches RH	89
3.4. Une proposition de définition des compétences 3.0	90

CONCLUSION.....	93
-----------------	----

ANNEXES.....	101
--------------	-----

BIBLIOGRAPHIE.....	131
--------------------	-----