

SÉQUENCE 1

3 HEURES

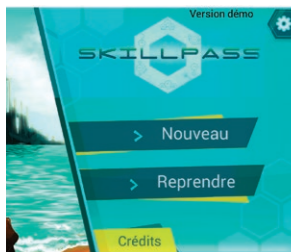
INTRODUCTION
FAIRE CONNAISSANCE
PAGE X



CHAPITRE 1
DU JEU VIDÉO
PAGE X

EXERCICE
DE FIN DE
CHAPITRE
PAGE X

ANIMATION
HORS ÉCRAN
PAGE X



SÉQUENCE 2

3 À 5 HEURES



CHAPITRE 2
DU JEU VIDÉO
PAGE X

EXERCICE
DE FIN DE
CHAPITRE
PAGE X

ANIMATION
HORS ÉCRAN
PAGE X



SÉQUENCE 3

3 À 4 HEURES



CHAPITRE 3
DU JEU
VIDÉO
PAGE X

EXERCICE
DE FIN DE
CHAPITRE
PAGE X



ANIMATION
HORS ÉCRAN
PAGE X



SÉQUENCE 4

2 À 3 HEURES

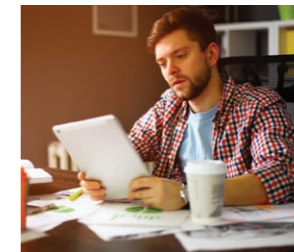
INTRODUCTION
À L'APPLI WEB
PAGE X



INTÉGRER
UNE
EXPÉRIENCE
DANS L'APPLI
PAGE X

ÉCHANGE
EN BINÔME
PAGE X

SUIVI
EN
DISTANCIEL
PAGE X



SÉQUENCE 5

3 À 4 HEURES

INTRODUCTION
À LA VALORISATION
PAGE X



DIFFUSER
SA CARTE
DE
COMPÉTENCE
PAGE X

PRODUIRE
UN CV
EUROPASS,
MAPPING,
EPORTFOLIO
PAGE X

SE «PITCHER»
EN 5'
PAGE X



Objectifs

- Savoir identifier une expérience porteuse de compétences
- Comprendre comment analyser (déconstruire) l'expérience jouée
- Comprendre l'enchaînement de séquences d'activités dans une expérience,
- Assimiler concrètement la logique/méthode d'identification des compétences,
- S'acculturer au vocabulaire des compétences.

Objectifs

- Renforcer la compréhension de la méthode d'analyse
- Comprendre l'enchaînement de séquences d'activités dans une expérience,
- Assimiler concrètement la logique/méthode d'identification des compétences,
- S'acculturer au vocabulaire des compétences.

Objectifs

- S'engager dans un processus introspectif
- Analyser une expérience personnelle
- Préparer à la « mise en mots » de ses expériences
- Effectuer un rapprochement avec le référentiel

Objectifs

- Maîtriser la méthode d'analyse de l'expérience jouée,
- Comprendre l'enchaînement de séquences d'activités dans une nouvelle expérience,
- Maîtriser la logique/ méthode d'identification des compétences,
- S'acculturer au vocabulaire des compétences

Objectifs

- Prendre conscience par la verbalisation de toute la richesse d'une expérience vécue
- Bénéficier de l'écoute du groupe et du retour de chacun sur le récit de son expérience
- Mieux identifier les activités principales porteuses de compétences
- S'exercer à prendre la parole devant une audience pour se présenter

Objectifs

- Consigner ses expériences et produire une cartographie de compétences
- Faire valider des expériences par des tuteurs, formateurs, personnalités, coachs sportifs etc.
- Imprimer la carte sous format visuel et texte (pour CV)

Objectifs

- Faciliter le repérage de compétences en toute autonomie lors de mobilités internationales ou d'immersions professionnelles

Objectifs

- Co-construire la stratégie de diffusion de son identité professionnelle
- Produire un CV type carte mentale ou europass
- S'entraîner à se présenter à l'oral
- Planifier l'usage de l'application logicielle pour enrichir sa carte de compétences
- Exercice de transfert : identifier des champs métiers à partir de référentiels métiers

SE FORMER AVEC LE JEU VIDÉO

Les participants identifient leurs sphères d'apprentissage

Ils s'entraînent à décomposer des expériences du héros

Ils s'entraînent à décomposer des expériences du héros.

Ils découvrent un référentiel de compétences sur un jeu de cartes

Les participants identifient des expériences personnelles

Ils décomposent leurs expériences personnelles

Ils présentent oralement une expérience

Les participants ont fait le bilan de compétences de leur héros

Fin du jeu : combat final !

Ils listent des expériences personnelles et les racontent

Chacun analyse des expériences selon le référentiel utilisé

IDENTIFIER ET CONSIGNER SES COMPÉTENCES DANS L'APPLI WEB

Les participants construisent une cartographie de leurs compétences

Ils font valider des expériences par des tiers

En stage, en mobilité internationale... ils intègrent des expériences et enrichissent leurs cartes

DIFFUSER ET VALORISER SES COMPÉTENCES

Les participants ont un cv type Europass (ou autre !)

Ils diffusent leur nouvelle identité professionnelle sur des forum emploi, des réseaux sociaux pros...