Pour obtenir une licence SkillPass:

SKILLPASS

www.skillpass-game.com

pascal.chaumette@id6tm.org - http://id6tm.org

id6tm

Une recherche action de 3 années conduite par le laboratoire CIREL Université de Lille I

L'étude adossée à ce projet poursuit l'ambition de produire des connaissances relatives à l'influence d'une médiation vidéo-ludique sur la compétence des publics jeunes à identifier leurs compétences (compétence transversale qui constitue une ressource majeure dans les processus d'insertion socioprofessionnelle) d'une part ; sur le renouvellement des pratiques et approches pédagogiques des intervenants (approches par compétences clés) d'autre part, ainsi que sur les compétences et leurs modes d'agencements. A cette fin, la recherche portera sur 4 principaux objets en interaction :

- Le cadre prescrit par le dispositif sociotechnique
- Les pratiques d'accompagnement développées au sein du dispositif pédagogique (usages réels par les intervenants),
- Les usages du dispositif sociotechnique par les jeunes en insertion (sens attribué aux usages),
- Les compétences clés ciblées (développement et/ou évaluation-valorisation).

Ce projet de recherche de 3 années financé par le Conseil Régional Nord Pas de Calais (Dispositif ARCIR) et Pictanovo verra la production d'une étude, d'un numéro dédié de la revue TransFormations, un séminaire international de valorisation…

Se former à l'usage de SkillPass

Id6 propose une formation de 2 jours pour identifier et valoriser les compétences chez les jeunes avec le serious game SkillPass.
Pour obtenir la fiche formation : **contact@id6tm.org** ou **id6tm.org**

Les partenaires du projet

Partenaires conception

Office pour l'Orientation, la Formation Professionnelle et Continue de Genève - Suisse, Tempo Libero - Italie, Filoxenia - Grèce, Mission locale Anderlecht- Belgique, Intras - Espagne, Kaléido'Scop - France , Centre d'Echanges Internationaux de Londres - Royaume Uni, Conseil Suisse des Activités de Jeunesse - Suisse

Partenaires expérimentation

Mission Locale chef de file : Réussir en Sambre Avesnois, Mission locale Flandre Intérieure, Mission locale de Douai, Mission locale de Roubaix, Mission locale Dunkerque, Mission locale Métropole Nord Ouest, Mission locale Val de Marque, Mission locale Pévèle Mélantois Carembault, Mission locale Rives de l'AA et de la Colme, Mission Locale Val de Marque, Mission Locale Lens Liévin.

CCCP · Erasmus+ · Pictanovo · Fondation Orange · Fondation KPMG · Free · Université Lille 1 · CIREL Trigone

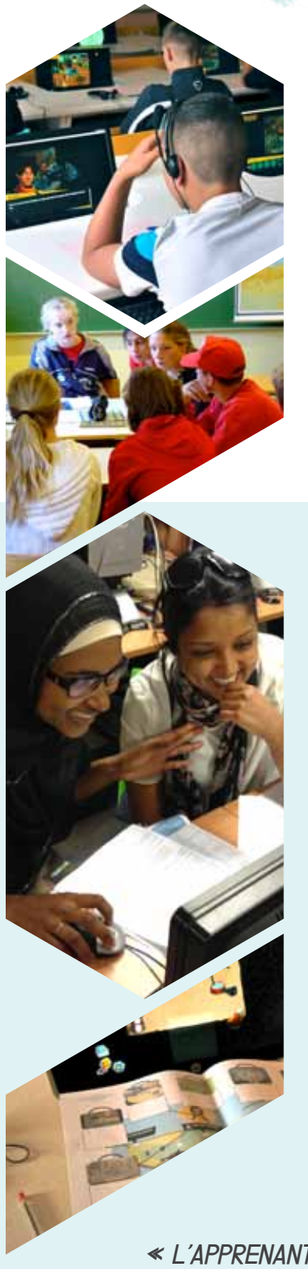
SKILLPASS

LE JEU RÉVÉLATEUR DE COMPÉTENCES

UN SUPPORT D'INTERVENTION POUR LE SERVICE CIVIQUE, LA GARANTIE JEUNES, LE CONSEIL EN ÉVOLUTION PROFESSIONNELLE, L'EUROPASS ET LE YOUTHPASS, LES BILANS ET PORTFOLIOS DE COMPÉTENCES, LES ATELIERS CV…

www.skillpass-game.com

SKILLPASS



Présentation de Skillpass

Skillpass est un dispositif pédagogique multilingue basé sur un serious game permettant aux jeunes d'identifier et de valoriser des compétences transversales acquises tout au long de leur vie.

La mise en valeur de ces compétences prend un caractère de nécessité impérieuse dans la mesure où elle constitue bien souvent l'unique ressource dont les jeunes disposent pour crédibiliser leur profil sur un marché de l'emploi aux critères élevés. Ces compétences ont la faveur des recruteurs qui, confrontés à l'évolution du marché du travail, sont en quête de recrues réactives, inventives, capables de résoudre des problèmes, de travailler en équipe et de communiquer efficacement…
Le dispositif concerne des compétences issues d'expériences diverses : vie quotidienne, loisirs, sport, mobilité internationale, stage, engagement citoyen, bénévolat…

Synopsis

Kaméha, descendant de la civilisation pacifique des Atlantes, se voit confier une mission délicate: sauver son archipel Euryno d'une catastrophe naturelle provoquée par Scylla, une créature diabolique. Pour cela, il va devoir faire appel à des pouvoirs en lui qu'il ne soupçonnait pas jusqu'alors…

Usages pédagogiques

SkillPass s'utilise en collectif et prévoit la présence d'un médiateur (éducateur, professeur, animateur, conseiller d'orientation-psychologue, conseiller d'insertion professionnelle…). Ce dernier s'appuie sur la progression de l'apprenant-joueur pour provoquer une démarche d'introspection individuelle s'inspirant de ses propres expériences...

SkillPass a une durée de jeu réel de 4h. L'animation d'une session alterne des temps de jeu , d'échanges, d'écriture... La durée totale d'exploitation varie selon les objectifs du médiateur (bilan de stages, bilan de compétences, livret d'expériences, CV, Europass, Youthpass…).

15-25 ANS **Age :** 15 – 25 ans (adolescents et adultes)

Durée : par séquence de 50' à une demi journée réparties sur plusieurs jours à plusieurs semaines.
Possibilité d'usage alternant distanciel/présentiel.

Public cible : 3ème à Bac+, jeunes en insertion, en orientation, en bilan professionnel, jeunes apprentis, ou de retour de mobilité…

Passation : collective

Matériel : SkillPass s'exécute à partir d'un fichier sur PC ou Mac, Flash actualisé.

Support pédagogique : manuel d'usage animateur (en complément des supports visés par la séance : CV, livret de compétences, Eportfolio, Youthpass, Europass…)

Indications :
- Identification et valorisation de compétences
- Connaissance de soi
- Orientation scolaire et professionnelle
- Recherche d'emploi
- Bilan de stage

Points forts :
- En passation collective permet de faciliter la posture réflexive par l'échange
- Basé sur une expérience scientifique de référence (Compétences clés OFPC de Genève)
- S'utilise en complément d'autres supports : photolangage, ligne de vie, tests d'intérêts…
- Permet de structurer la démarche par un travail collectif ou individuel sur plusieurs séances
- Outil qui a bénéficié d'une longue phase d'expérimentation
- Support ludique et attractif avec une prise en main rapide

TRAVAILLER EN ÉQUIPE

- Collaborer avec le leader
- Coopérer dans un groupe
- Favoriser l'esprit d'équipe…
  - Ecouter et prendre en compte l'avis de chacun
  - Solliciter l'avis du leader
  - Se consulter mutuellement

TRAITER L'INFORMATION

- Analyser
- Mémoriser l'information
- Faire des associations..
  - Déterminer les données utiles
  - Retenir les principaux éléments de l'information

COMMUNIQUER

- Gérer son comportement
- S'affirmer, négocier
  - Respecter les temps de parole
  - Respecter l'opinion des autres
  - Eviter d'interrompre

RÉSOUDRE DES PROBLÈMES

- Gérer l'imprévu
- Faire preuve de créativité
  - Utiliser les moyens existants pour résoudre des problèmes
  - Proposer des solutions originales et

ENCADRER

- Animer un groupe
- Prendre le leadership
  - Etre attentif aux membres du groupe, les encourager à s'impliquer
  - Déterminer une stratégie d'action
  - Conduire un groupe vers un objectif…

ORGANISER

- Comprendre les objectifs
- Planifier, gérer le temps
- Gérer une situation
  - Préparer le calendrier des activités
  - Coordonner les différentes activités/ tâches entre elles
  - Connaître l'environnement de la situation et ses contraintes…

« L'APPRENANT-JOUEUR S'IMMERGE DANS UN JEU D'AVENTURE DONT LE HÉROS (QU'IL INCARNE) EST MIS EN SITUATION D'ACQUISITION PROGRESSIVE DE COMPÉTENCES. »