

KOMPETENCES



BATMAN

BATMAN



HTTPS://MY.KORA.LI/S/KOMPETENCIES

[QUOI]

CET ATELIER PERMET A UNE EQUIPE D'IDENTIFIER LES COMPETENCES NECESSAIRES (SOFT & HARD SKILLS), ET VOIRE OU CHACUN EN EST PAR RAPPORT A CETTE LISTE.

[POURQUOI]

IL EST ALORS POSSIBLE D'IDENTIFIER UN PROFIL POUR LE RECRUTEMENT ET AUSSI UN PLAN DE FORMATION DES COLLABORATEURS.

[COMMENT]

IMPRIMER: UN JEU DE FICHES #1 A #5 PAR PERSONNE. 30 FICHES #7. 20 FICHES #8 PAR PERSONNE (EN DEMI FORMAT, EX: A5). UN FEUTRE PAR PERSONNE. DU SCOTCH DE PEINTRE POUR LE GRAPHE DES COMPETENCES.

[QUAND]

2H30.

PRESENTATION!

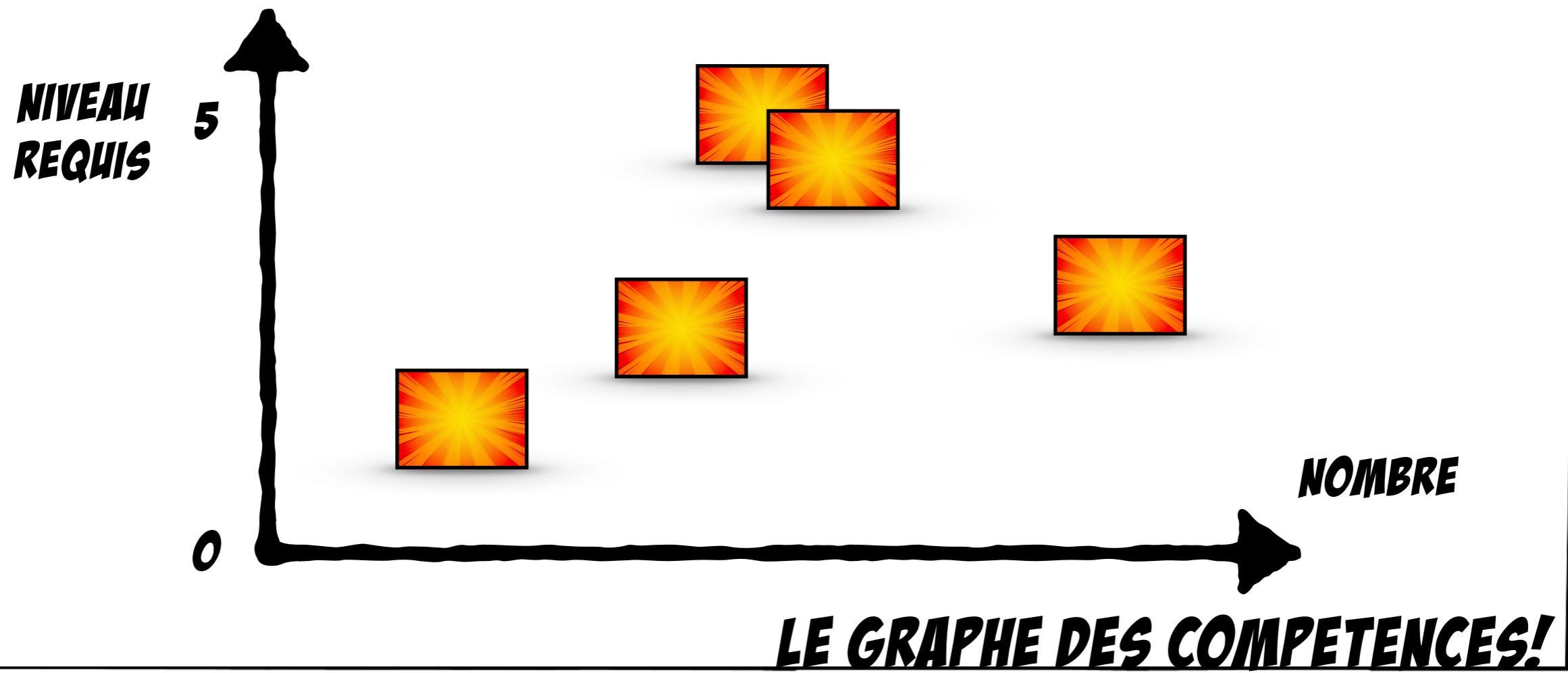
1. **ICEBREAKER - REVERSED INTERVIEW - EN BINOME, LE CANDIDAT ENNONCE UN DEFAUT, LE RECRUTEUR EN FAIT UN ATOUT. RECOMMENCER CRESCENDO. [20']**
1. **DISTRIBUER LA FICHE #1 A CHACUN POUR LA REMPLIR EN 4'. PUIS #2. PUIS #3. PUIS #4. ET ENFIN #5. [20']**
2. **FORMER DES BINOMES. ECHANGER, VOIRE COMPLETER. NOTER CHAQUE COMPETENCE SUR UN POSTIT [15']**
3. **CHACUN LEUR TOUR LES BINOMES VIENNENT POSER UN POSTIT [10']**
4. **CHACUN SON TOUR CHACUN PREND UN POSTIT JUSQU'A EPUISEMENT, PUIS PREND UNE FICHE #7 PAR POSTIT ET LA REMPLIT [7']**
5. **FORMER DES BINOMES. ECHANGER, COMPLETER. [7']**
6. **REFORMER JUSQUE CHACUN AIE VU TOUTES LES FICHES. [15']**
7. **CHACUN VIENT PLACER SES COMPETENCES #7 (CF. FICHE SUIVANTE). [15']**
8. **CHACUN REMPLIT POUR LUI UNE FICHE #8 PAR COMPETENCE. SELON L'EQUIPE ANNONCER QUE C'EST PERSONNEL OU PARTAGER [20']**
9. **CLOTURE - COLLEGUE TOTEM : CHACUN PREND LA COMPETENCE LA PLUS IMPORTANTE ET VIENT LA PARTAGER POUR LE COLLEGUE PARFAIT. [10']**

REGLES DU JEU!

1. [COMPETENCE] = NOM DE LA COMPETENCE
2. [PROJET(S)] = DANS QUELS PROJETS ELLE EST UTILE / NECESSAIRE
3. [METIER/TECHNIQUE/MANAGEMENT] = TYPE DE LA COMPETENCE
4. [SAVOIR] = CONNAISSANCE PURE
5. [SAVOIR-FAIRE] = COMPETENCE OPERATIONNELLE, CAPACITE (EPROUVREE PAR LA PRATIQUE), A REALISER CONCRETEMENT UNE TACHE. HARD SKILL.
6. [SAVOIR-ETRE] = COMPETENCE COMPORTEMENTALE, QUALITE PERSONNELLE (EX : CAPACITE D'ECOUTE, SENS DU TRAVAIL EN EQUIPE), SOFT SKILL, POSTURE.
7. [DESCRIPTION / QUESTIONS] = ELEMENTS POUR PRECISER LA COMPETENCE.
8. [RAISONS] = POURQUOI CETTE COMPETENCE EST UTILE.
9. [APPRENTISSAGE] = COMMENT PEUT-ON L'ACQUERIR OU LA RENFORCER.
10. [BADGES] = QUELLES DISTINCTIONS POURRAIT ON OBTENIR.
11. [DIFFICULTE] = A QUEL POINT LA COMPETENCE EST DIFFICILE A ACQUERIR.
12. [NOMBRE] DE PERSONNES DANS L'EQUIPE DEVANT AVOIR CETTE COMPETENCE.
13. [NIVEAU REQUIS] = EXPERTISE NECESSAIRE, ATTENDUE.
14. [VOLATILITE] = A QUEL POINT LA CONNAISSANCE SE PERIME VITE.
15. [DATES/DUREES/FREQUENCES] = QUAND LA COMPETENCE EST-ELLE UTILE.

7. CHACUN VIENT PLACER SES COMPETENCES #7. [15']

- 1. AVEC DU SCOTCH TRACER DEUX AXES GRADUÉS AU MUR**
- 2. A L'HORIZONTAL : LE « NOMBRE » DE TECHNICIENS NÉCESSAIRES**
- 3. A LA VERTICAL : LE « NIVEAU REQUIS » (DE 0 À 5 PAR EXEMPLE)**
- 4. CHACUN PLACE SES COMPETENCES AU BON ENDROIT**
- 5. ENSUITE CONSIDÉRER LES COMPETENCES EN HAUT ET CELLES A DROITE**



[KUDO CARDS]

- [HTTPS://AGILESTRIDES.COM/BLOG/IMPLEMENTING-KUDO-CARDS/](https://agilestrides.com/blog/implementing-kudo-cards/)
- [HTTPS://MANAGEMENT30.COM/PRACTICE/KUDO-CARDS/](https://management30.com/practice/kudo-cards/)

[MOVING MOTIVATORS]

- [HTTPS://AGILESTRIDES.COM/BLOG/MOVE-YOUR-MOTIVATORS/](https://agilestrides.com/blog/move-your-motivators/)

[DELEGATION POKER]

- [HTTPS://AGILESTRIDES.COM/BLOG/DELEGATION-BOARDS-COMBINING-TRADITIONAL-HR-WITH-MANAGEMENT-3-0/](https://agilestrides.com/blog/delegation-boards-combining-traditional-hr-with-management-3-0/)

[TEAM COMPETENCE MATRIX]

- [HTTPS://AGILESTRIDES.COM/BLOG/EXPERIENCE-REPORT-TEAM-COMPETENCE-MATRIX/](https://agilestrides.com/blog/experience-report-team-competence-matrix/)

RESSOURCES...

[HTTPS://AGILESTRIDES.COM/BLOG/EXPERIENCE-REPORT-TEAM-COMPETENCE-MATRIX/](https://agilestrides.com/blog/experience-report-team-competence-matrix/)

Team Competency Matrix (Example)

	John	Emma	Liz	Matt	Sue
Cocktails	1 1	●	●	●	●
Customer Service	0 5	●	●	●	●
Cooking	2 1	●	●	●	●
NVC	5 0	●	●	●	●
Book-keeping	1 1	●	●	●	●

● Expert Knowledge

● Practitioner

● Novice

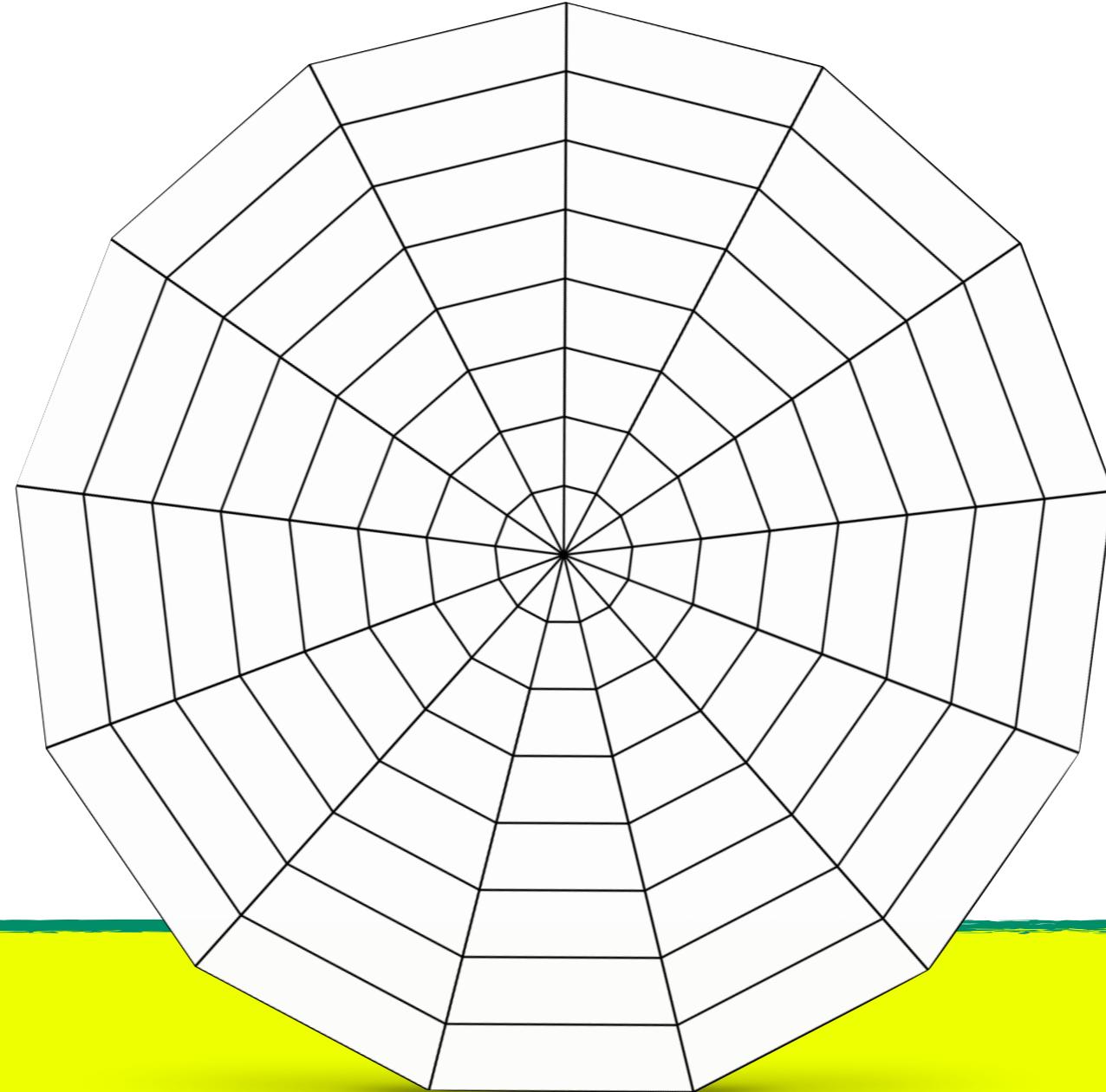
TEAM COMPETENCES MATRIX [#]



CURRENT, DATE :



TARGET, DATE :



Teammate Name

TEAM COMPETENCES RADAR (#)

*RESUMER LES PRINCIPALES SITUATIONS
AVEC LES PIRES COLLABORATEURS
SANS LES NOMMER*



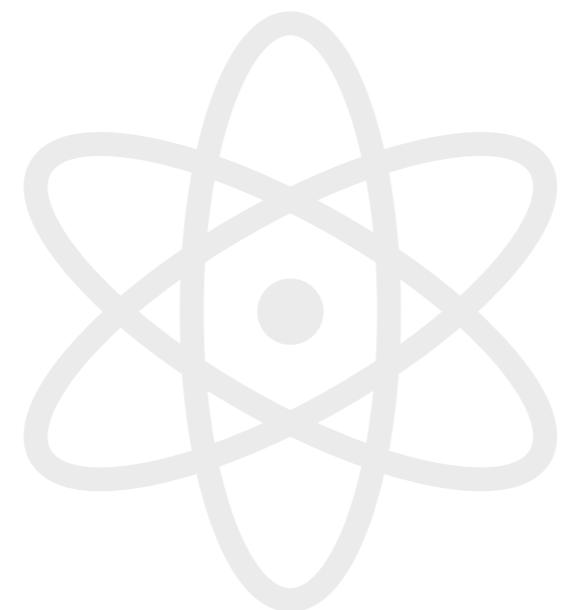
PIRES COLLABORATEURS

*PRESENTES /
MANQUANTES*

*SOFT /
HARD SKILLS*

COMPETENCES

*RESUMER LES INTERACTIONS
PRINCIPALES OU LES PLUS FREQUENTES
QUE VOUS AVEZ AVEC DES COLLEGUES*



COLLABORATEURS & INTERACTIONS

*PRESENTES /
MANQUANTES*

*SOFT /
HARD SKILLS*

COMPETENCES

*LISTER LES PRINCIPALES ACTIVITES
ET LES OUTILS UTILISES.
PENSER AU DIFFERENTS MOMENTS.*



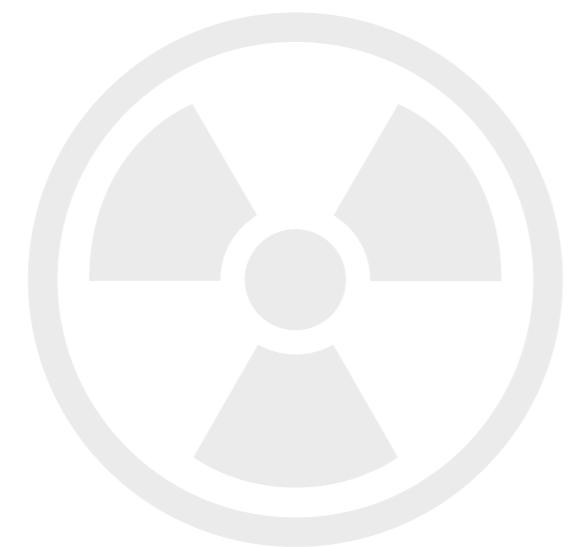
ACTIVITES & OUTILS

*PRESENTES /
MANQUANTES*

*SOFT /
HARD SKILLS*

COMPETENCES

*LISTER LES PRINCIPALES SITUATIONS
DE CRISE QUI VOUS ONT TOUCHEES
DE PRES OU DE LOIN*



CRISES

*PRESENTES /
MANQUANTES*

*SOFT /
HARD SKILLS*

COMPETENCES

*LISTER LES SUCCES
QUE VOUS AVEZ VECUS
OU PRESQUE*



SUCCES

*PRESENTES /
MANQUANTES*

*SOFT /
HARD SKILLS*

COMPETENCES

AVATAR / ANIMAL

RAIDS

NOM

PERSONNALITE :

POUVOIRS :

PASSIONS :

LIVRE :

MENTOR :

1.

2.

3.

2 FAKE NEWS & 1 SECRET

COMPETENCE

PROJET(S)

METIER TECHNIQUE MANAGEMENT

DESCRIPTION / QUESTIONS

DIFFI-
CULTE

NOMBRE

VOLA-
TILITE

RAISONS

NIVEAU
REQUIS

DATES / DUREES / FREQUENCES

SAVOIR

APPRENTISSAGE

SAVOIR FAIRE

SAVOIR ETRE

BADGES



COMPETENCE

ACQUIS :



NOM

OBJECTIF :



PROGRESSION :



DEPUIS :

SOURCES

RAIDS

ACTIONS & ECHEANCES