

OKOMPETENCES



BATMAN

BATMAN

MERCI A :
ALEXANDRE S.
IGOR V.
DAVID G.
ALEXIS X.
DAMIEN S.
CEDRIC D.

NICOLAS B.



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 POUR LES COLLABORATEURS.

[COMMENT]

IMPRIMER: UN JEU DE FICHES #1 A #6 + #H PAR PERSONNE. 6 FICHES #7 ET #8 PAR PERSONNE (EN DEMI FORMAT, EX: A5).

UN FEUTRE PAR PERSONNE, DU SCOTCH DE PEINTRE POUR LE GRAPHE (FICHE #E).

[QUAND]

DUREE: 2H30.

PRESENTATION!

1. ICEBREAKER - VOIR LES CARTES #I, #J ET #K. [20']
2. DISTRIBUER LA FICHE #I A CHACUN POUR LA REMPLIR EN 3'. PUIS #2. PUIS #3. PUIS #4. ET ENFIN #5. PUIS LAISSER 5' POUR REVOIR LES CARTES. NE PAS FILTRER : LE BUT EST DE LISTER DES COMPETENCES. [20']
3. FORMER DES BINOMES, ECHANGER ET NOTER UNE COMPETENCE PAR POSTIT. [10']
4. PAR TOUR LES BINOMES POSENT LES POSTIT AU MUR. PRENDRE UNE PHOTO. [10']
5. PAR TOUR CHACUN PREND UN POSTIT, ET REMPLIT UNE FICHE #7 PAR POSTIT (VOIR FICHE #C). RECOMMENCER JUSQU'A EPUISEMENT. [7']
6. FORMER DES BINOMES. ECHANGER, COMPLETER. [3']
7. REFORMER JUSQUE CHACUN AIE VU TOUTES LES FICHES. [15']
8. CHACUN VIENT PLACER SES COMPETENCES #7 AU MUR (VOIR FICHE #E). [15']
9. CHACUN REMPLIT POUR LUI UNE FICHE #8 PAR COMPETENCE (VOIR FICHE #D). SELON L'EQUIPE ANNONCER QUE C'EST PERSONNEL OU PARTAGER [20']
10. REPORTER CES FICHES SUR LE RADAR FICHE H [3']
11. 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 NECESSAIRES AVEC 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.

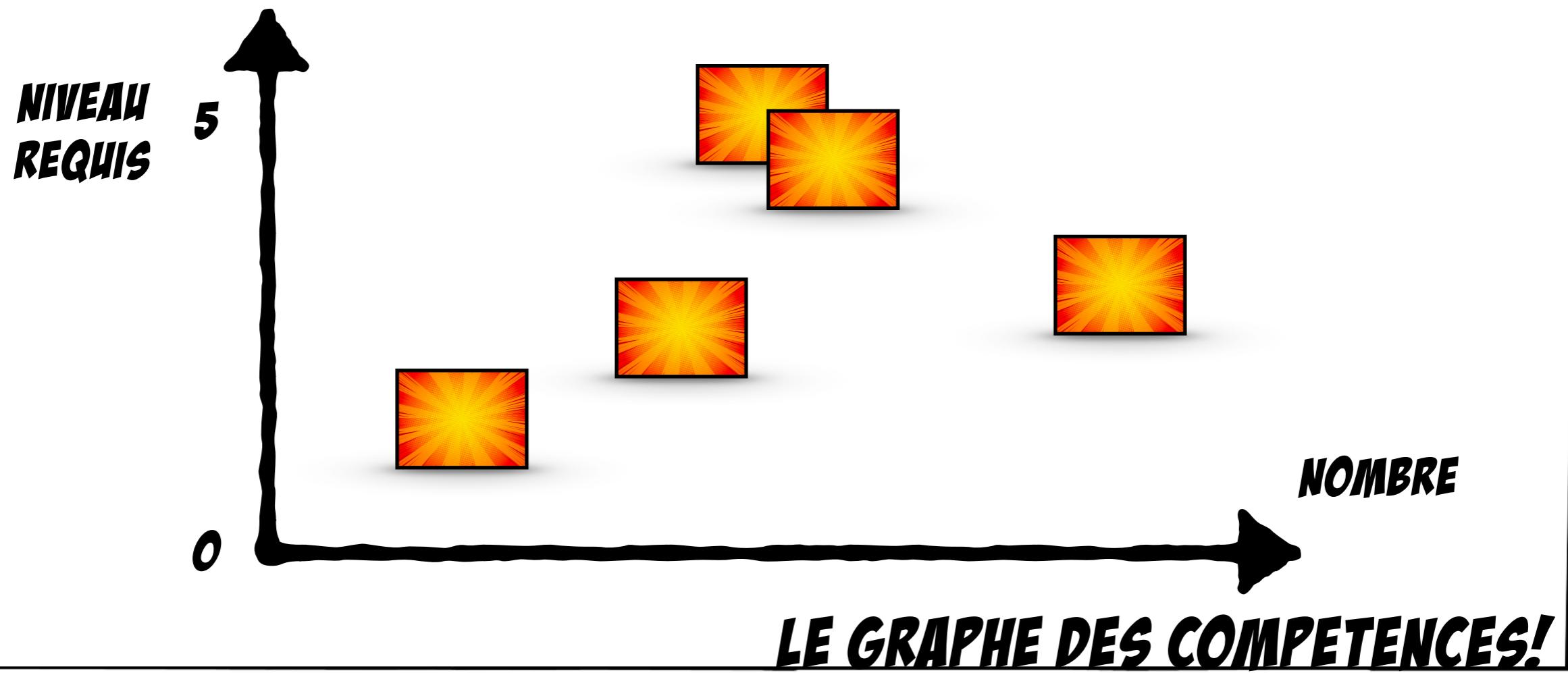
1. **[COMPETENCE]** = NOM DE LA COMPETENCE
2. **[NOM]** = NOM DE LA PERSONNE
3. **[ACQUIS]** = NIVEAU ACTUEL
4. **[OBJECTIF]** = NIVEAU CIBLE
5. **[PROGRESSION]** = NIVEAU DE DIFFICULTE POUR PROGRESSER.
6. **[DEPUIS]** = PREMIERE EXPERIENCE AVEC CETTE COMPETENCE.
7. **[SOURCES]** = COMMENT AMELIORER CETTE COMPETENCE. EVENTUELLEMENT LES SOUTIENS NECESSAIRES
8. **[RAIDS]** = QUELLES SONT LES ACTIONS PASSEES RELATIVES A CETTE COMPETENCE.
9. **[ACTIONS & ECHEANCES]** = QUELLES ACTIONS MENER POUR AMELIORER CETTE COMPETENCE ET A QUELLE ECHEANCE.

FICHE #8 - PERSONAL COMPETENCE



CHACUN VIENT PLACER SES COMPETENCES #7:

- 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. PRENDRE UNE PHOTO.**
- 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/>

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

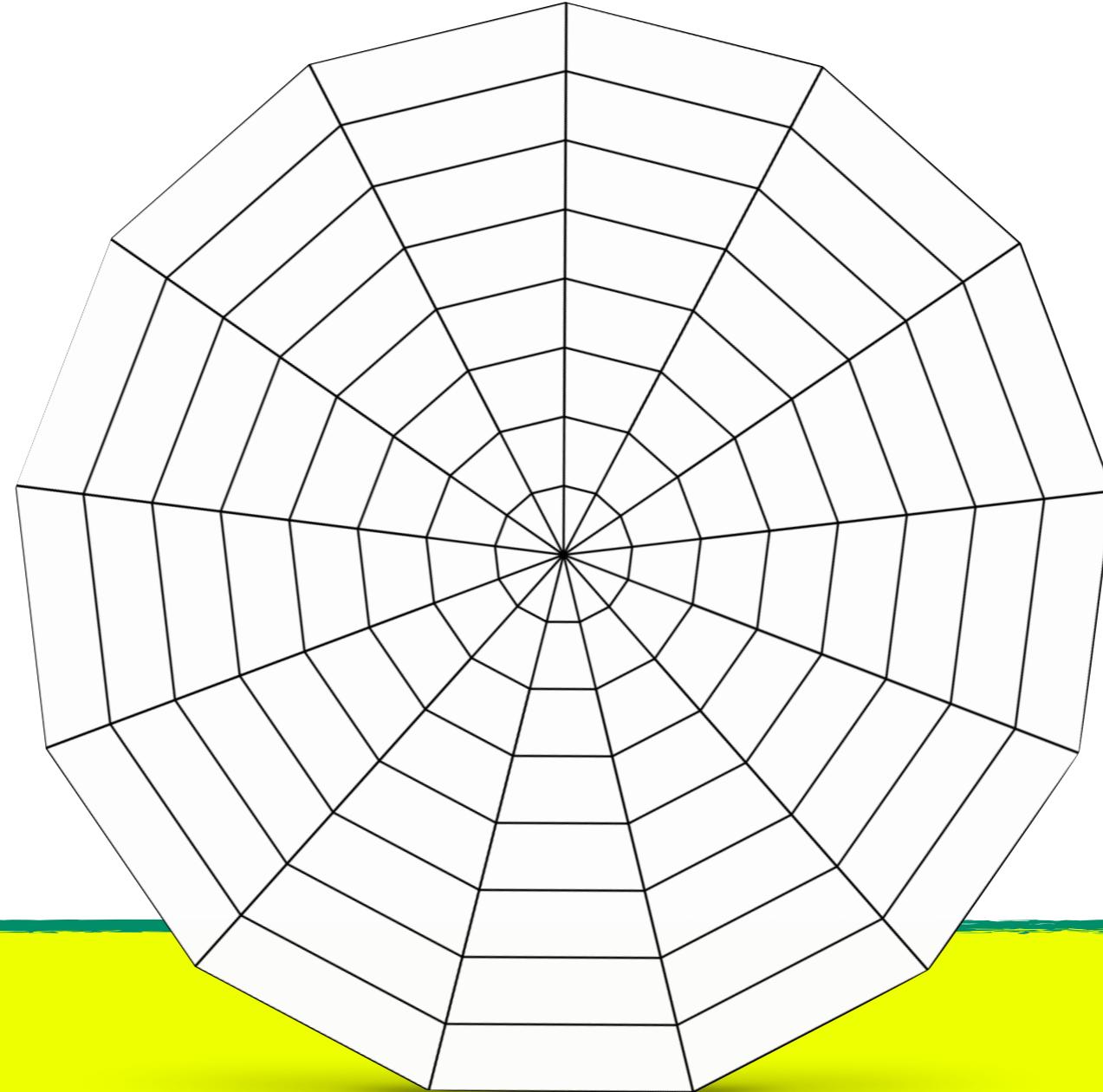
TEAM COMPETENCES MATRIX [#]



CURRENT, DATE :



TARGET, DATE :



Teammate Name

TEAM COMPETENCES RADAR (#)



FORMER DES BINOMES, IDEALEMENT ENTRE PERSONNES QUI SE CONNAISSENT PEU :

- ✓ IL Y A UN RECRUTEUR, ET UN CANDIDAT A L'EMBAUCHE.**
- ✓ LE RECRUTEUR DEMANDE AU CANDIDAT: «DONNEZ MOI UNE QUALITE»**
- ✓ LE CANDIDAT ENNONCE ALORS UN DEFAUT,
PAR EXEMPLE « JE SUIS SOUVENIR EN RETARD »**
- ✓ LE RECRUTEUR EN FAIT UN ATOUT « CA TOMBE BIEN CAR ... »**
- ✓ RECOMMENCER, CRESCENDO...**
- ✓ A LA MI-TEMPS, INVERSEZ LES ROLES.**
- GARDER 3 MINUTES A LA FIN POUR DEBRIEFER :
« QU'AVEZ VOUS PENSE ? RESENTE ? RETENU ?... »**

REVERSED INTERVIEW - ICEBREAKER # 1

AVEC L'EQUIPE, SUR UN TABLEAU BLANC, FAIRE 2 COLONNES ET LISTER DIFFERENTES HARD ET SOFT SKILLS, SANS SE SOUCIER DU PROJET, POUR LIBERER LA REFLEXION...

**HARD SKILLS
(TECHNIQUES & ACQUISES)**

- **LA MAITRISE D'UN LANGAGE DE PROGRAMMATION**
- **LA MAITRISE D'UN OUTIL BUREAUTIQUE**
- **LA MAITRISE D'UNE LANGUE ETRANGERE**
- **LA MAITRISE D'UN DOMAINE SPECIFIQUE (COMPTABILITE, FINANCE, MARKETING DIGITAL...)**
- **L'ANALYSE DE DONNEES**
- **LA GESTION DE PROJET**

**SOFT SKILLS
(QUALITES PERSONNELLES)**

- **LA GESTION DU TEMPS**
- **LA GESTION DU STRESS**
- **LA CREATIVITE**
- **L'AISANCE RELATIONNELLE**
- **LE SENS DE LA COMMUNICATION**
- **LE SENS DE L'ECOUTE**
- **LA CURIOSITE INTELLECTUELLE**
- **L'ESPRIT CRITIQUE**
- **LA RESOLUTION DE PROBLEMES**
- **L'ESPRIT D'EQUIPE**
- **L'EMPATHIE**

ICEBREAKER #2

QUI SOMMES NOUS [20']

- ✓ **DISTRIBUER UNE FICHE #6 PAR PERSONNE**
- ✓ **CHACUN PREND LE TEMPS DE LA REMPLIR [5']**
- ✓ **PUIS CHACUN SON TOUR LES PERSONNES PRÉSENTENT LEUR CARTE [10']**
- ✓ **EN LISANT FAKENEWS ET SECRET: PUIS LES AUTRES VOTENT POUR LE SECRET**
- ✓ **1 POINT PAR BON CHOIX, ET -2 PAR MAUVAIS CHOIX**
- ✓ **CELUI QUI A LE PLUS DE POINT À LA FIN A GAGNÉ...**
- ... TOUT LE RESPECT DE SES CAMARADES ADORES ;0)**

WILL.I.AM - ICEBREAKER #3

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



PIRES COLLABORATEURS

1

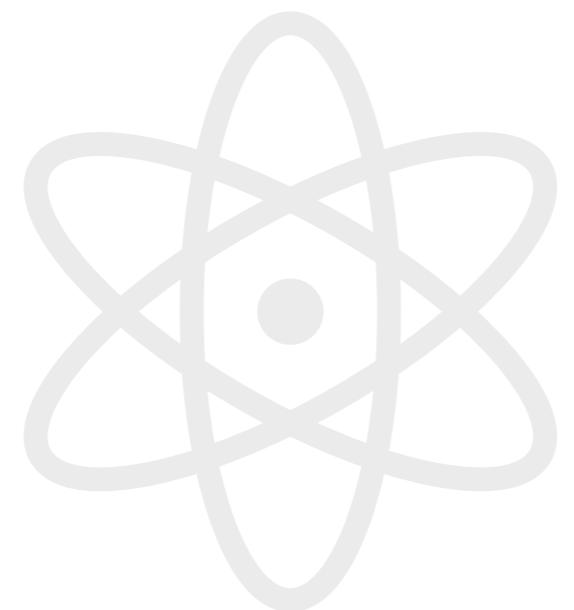
*PRESENTES /
MANQUANTES*

*POUR L'INDIVIDU / LE
GROUPE / LE PROJET*

*SOFT /
HARD SKILLS*

COMPETENCES

*IDENTIFIER VOS PRINCIPAUX
COLLABORATEURS,
RESUMER LES INTERACTIONS*



COLLABORATEURS & INTERACTIONS

#2

*PRESENTES /
MANQUANTES*

*POUR L'INDIVIDU / LE
GROUPE / LE PROJET*

*SOFT /
HARD SKILLS*

COMPETENCES

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



ACTIVITES & OUTILS

#3

*PRESENTES /
MANQUANTES*

*POUR L'INDIVIDU / LE
GROUPE / LE PROJET*

*SOFT /
HARD SKILLS*

COMPETENCES

*LISTER LES PRINCIPALES SITUATIONS
DE CRISE A VOTRE CONNAISSANCE,
LEUR FREQUENCE ET CRITICITE.*



CRISES

#4

*PRESENTES /
MANQUANTES*

*POUR L'INDIVIDU / LE
GROUPE / LE PROJET*

*SOFT /
HARD SKILLS*

COMPETENCES

*LISTER LES SUCCES
QUE VOUS AVEZ VECUS
OU PRESQUE*



SUCCES

#5

*PRESENTES /
MANQUANTES*

*POUR L'INDIVIDU / LE
GROUPE / LE PROJET*

*SOFT /
HARD SKILLS*

COMPETENCES

AVATAR / ANIMAL

NOM

PERSONNALITE :

POUVOIRS :

PASSIONS :

LIVRE :

MENTOR :

1.

2.

3.

2 FAKE NEWS & 1 SECRET

#6

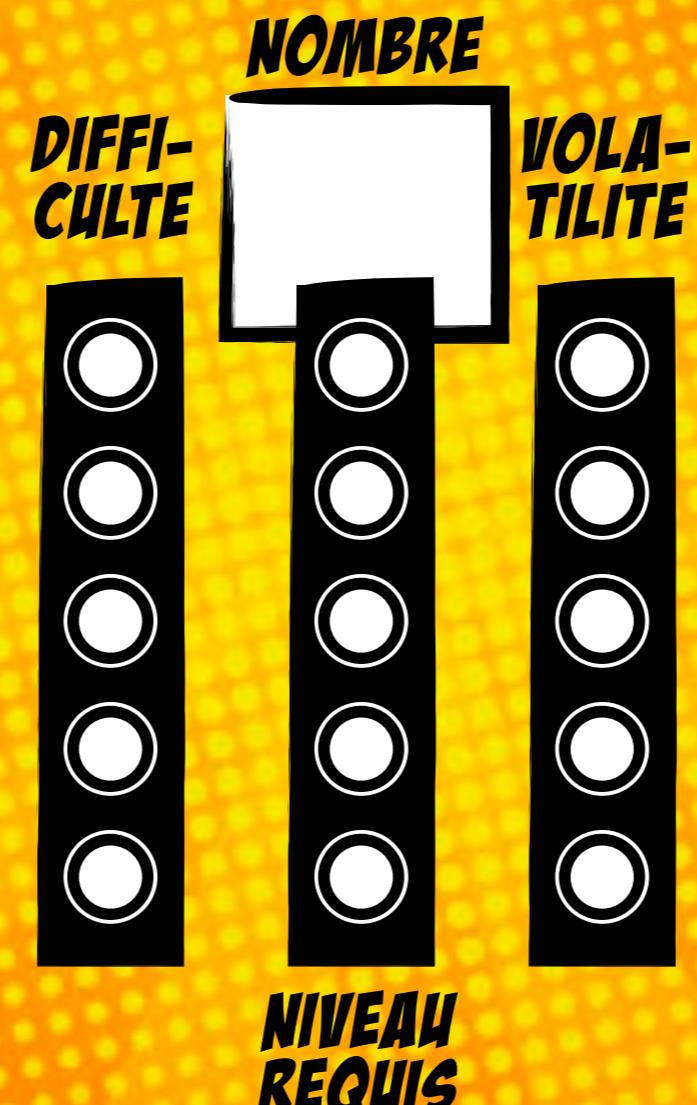
RAIDS

COMPETENCE

PROJET(S)

METIER TECHNIQUE MANAGEMENT

DESCRIPTION / QUESTIONS



RAISONS

DATES / DUREES / FREQUENCES

SAVOIR SAVOIR FAIRE SAVOIR ETRE .
APPRENTISSAGE

BADGES



#7

COMPETENCE

ACQUIS :



OBJECTIF :



PROGRESSION :



DEPUIS :

NOM

SOURCES

RAIDS

#8

ACTIONS & ECHEANCES