

Jeu de cartes SKILLS – Mini-manuel d'utilisation

RESILIENZA - Cartes (© S. Rochat, 2021)

Version [imprimable](#) – Version [online](#)

Objet	Les compétences désignent des capacités qui sont fondées sur un savoir ou une expérience, que l'on reconnaît à quelqu'un (Académie française, 2019). Toujours liées à un contexte, les compétences sont parfois transférables et généralement développables.
Ancrage	Le jeu SKILLS s'appuie sur 12 domaines de la vie professionnelle qui sont plus ou moins mobilisés dans les différents secteurs d'activités : leadership, management, communication, résolution de problème, éthique, flexibilité, créativité, gestion de projet, personnel, interpersonnel, gestion de carrière et maîtrise technique.
Principe	Le jeu SKILLS vise à soutenir le processus de conseil en orientation en permettant : • de décrire de manière souple ses compétences perçues ; • d'identifier celles dont l'exercice procure du plaisir et de la satisfaction ; • de repérer d'éventuelles pistes professionnelles ou sources de tension liées au niveau de maîtrise ou au vécu subjectif de ces compétences. Ces compétences peuvent également être abordées avec un inventaire, mais l'utilisation d'un jeu de cartes favorise un rapport dialogique, collaboratif et réflexif, plutôt qu'évaluatif.
Processus	En référence au modèle des 5As du conseil en orientation, le jeu SKILLS est particulièrement pertinent dans la phase : • d'Activation de l'introspection, pour favoriser la connaissance de soi à partir des compétences perçues et du plaisir ressenti lors de leur mobilisation et ainsi ouvrir la réflexion sur l'adéquation entre la personne, les exigences d'un métier et les possibilités de développement.
Contenu	Le jeu SKILLS comprend 140 cartes, chacune représentant une compétence transversale. Les cartes sont réparties dans les 12 domaines mentionnés précédemment. Chaque domaine comprend 10 cartes, à l'exception du domaine interpersonnel qui en comprend 30 en raison de la diversité et de l'importance des compétences relationnelles dans la plupart des contextes professionnels.
Passation	1. Inviter la personne à classer les cartes selon le degré auquel elle pense maîtriser la compétence en question ; 2. Inviter la personne à classer les cartes selon le degré de plaisir ou de satisfaction éprouvé lors de l'exercice de cette compétence ; 3. Examiner ensemble les pistes professionnelles correspondant aux compétences à forte maîtrise et fort plaisir, les pistes de formations pour celles à fort plaisir, mais faible maîtrise, les risques associés à celles à forte maîtrise, mais faible plaisir.
Interprétation	Les pictogrammes sur chaque carte peuvent aider à dégager des tendances :  = leadership ;  = management ;  = communication ;  = résolution de problème ;  = éthique ;  = flexibilité ;  = créativité ;  = gestion de projet ;  = personnel ;  = interpersonnel ;  = gestion de carrière ;  = maîtrise technique.
Compléments	Pour approfondir : • Le livre « L'art du conseil en orientation » (chapitre 5.4) • Le livre « Les 5As du conseil en orientation » (chapitre 4.1)