

# SAVOIR ÊTRE

Ce module se déroule en deux sessions, séparées d'au moins une semaine pour laisser le temps aux élèves d'intégrer la première session et de réfléchir, tout en préparant la deuxième session. Il sera cependant possible, en fonction des disponibilités des établissements scolaires, d'animer les deux parties à la suite.

## PUBLIC CONCERNE

- Elèves des collèges et lycées de 4ème à Bac+2, SEGPA
- Jeunes de 16 à 25 ans en insertion professionnelle 2 fois 2 Heures Classe Entière

## OBJECTIFS

- Appréhender les codes et les comportements adaptés au monde du travail
- Montrer l'importance de se connaître pour définir son projet de vie et son projet professionnel
- Mettre les élèves en situation d'expliquer leur projet professionnel

## MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Echanges avec les élèves, interactivité, exemples vécus, documents réels (profils, fiches de postes...) Implication et participation des élèves requises, poursuites des travaux entre deux séquences.

## PRÉREQUIS

La présence de l'enseignant est obligatoire

## MATERIEL à mettre à disposition par l'établissement scolaire

Un tableau numérique avec ordinateur ou à défaut un vidéoprojecteur et un grand tableau blanc sur lequel on peut projeter et écrire et dispositif audio

### « SAVOIR-ÊTRE 1 | 1ère partie

Présentation de l'association, des intervenants, de la classe But et plan de l'intervention

- 1/ Ce qu'est le savoir-être
- 2/ Les composantes du savoir-être
- 3/ Les codes de l'entreprise et le comportement pendant le stage
- 4/ Les attentes de l'entreprise (rôle des « compétences comportementales » lors des embauches)
- 5/ Connaissance de soi (compétences, personnalité, centres d'intérêts, isoler trois « qualités personnelles »)

### SAVOIR-ÊTRE 1 | 2<sup>ème</sup> partie | Les codes de l'entreprise

- 5/ Correspondance atouts /qualités avec le projet personnel, projet professionnel et métier
- 6/ Préparation à la simulation d'entretien (deuxième session)
- 7/ Scénarii de prise de contact téléphonique (et contacts réels si programmés)

L'élève choisit un métier en fonction de sa future orientation, de ses qualités, de sa personnalité de ses centres d'intérêts et de ses compétences.

Sensibilisation des élèves et des professeurs sur les points suivants :

- L'élève devra se préparer et rédiger un cv et une lettre de motivation simple mais structurée.
- Il pourra également revêtir une tenue vestimentaire adaptée.

## DUREE : 2 heures

### SAVOIR-ÊTRE 2 | (Une à deux semaines après)

- 1/ Bilan des préparations depuis la séance N°1
- 2/ Introduction : l'objectif, le déroulé de la session et règles du jeu
- 3/ Exemples d'entretiens vidéo et échanges
- 4/ Simulations d'entretien avec les élèves volontaires et mises en situation avec leur projet et « Débriefing » après passage de chaque élève
- 5/ Bilan général. Enseignements pour « demain »

## DUREE : 2 heures