

Jouer le jeu de l'alternance

THÈMES ABORDÉS

Référentiels métiers, capacités professionnelles, savoir être, gestion de l'alternance, cahier des charges.

NATURE ET MODALITÉS D'UTILISATION

- ▮ Coffret jeu : règle du jeu, support d'évaluation des comportements, exemples de grilles de capacités, fiches modèles.
- ▮ 3 protagonistes : le stagiaire, le formateur et le tuteur de l'entreprise.
- ▮ A utiliser dans le cadre de la formation qualifiante.

RÉFÉRENCE DE L'OUTIL

Greta du Val d'allier

Bernadette Delouche, Yves Marie & Claire Simondon

Année de création : 1988

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Il a été choisi comme outil de référence au niveau national sur le programme P.A.Q.U.E (Préparation active à la qualification et à l'emploi).

L'outil n'est plus commercialisé.

Prendre contact avec le Greta du Val d'Allier.

OBSERVATIONS

Cet outil est applicable à tout type de parcours ; il a été élaboré en 1988 dans un contexte de licenciement de l'entreprise Ducellier (63).

A partir d'un échantillon d'entreprises, 28 comportements ont été sélectionnés : travail sur le vocabulaire, choix de 8 comportements à repérer par rapport à un poste donné. Une banque de grilles de capacités (plaquiste-aménagement intérieur, agent de service des collectivités, comptabilité, secrétariat, informatique, bureautique).

Il s'agit d'adopter un langage commun, d'établir une communication basée sur la transparence de l'information ; dans ce contexte, l'essentiel est de définir un cadre de référence de l'évaluation.