

# **Co-Lab : Conception de situations d'apprentissage expérientiel afin de permettre une évaluation réflexive de soft skills**

**Yann VERCHIER,**

Dr, Responsable du centre d'innovation pédagogique de l'UTT [yann.verchier@utt.fr](mailto:yann.verchier@utt.fr)

**Chloé DUVIVIER,**

Ingénieur pédagogique au centre d'innovation pédagogique de l'UTT [chloe.duvivier@utt.fr](mailto:chloe.duvivier@utt.fr)

Université de Technologie de Troyes

12 rue Marie Curie, CS 42060

10004 TROYES CEDEX

## **Résumé**

L'atelier participatif que nous proposons s'articule autour des *soft skills* ou compétences "humaines". Le concept de *soft skills* est aujourd'hui mis sur le devant de la scène, en particulier dans le cadre des situations professionnelles. Le développement de ces compétences est essentiel, notamment pour travailler en équipe, ou évoluer et interagir au sein d'une organisation. Dans le cadre de la formation des étudiants en filières scientifiques, l'accent est souvent mis sur l'acquisition de savoirs et de savoir-faire disciplinaires. Or, les apprenants de ces formations doivent être formés autour de ces *soft skills* afin d'accompagner leur insertion professionnelle et le développement de leurs compétences tout au long de leur vie. Plus généralement, les *soft skills* sont des compétences cruciales pour leur développement et il s'avère pertinent d'en faire partie intégrante des cursus de formation académiques.

Les *soft skills* sont ainsi intimement liées au concept "d'agir ensemble", qui nécessite de faire appel à de nombreux savoirs-être. Si ces *soft skills* sont aujourd'hui identifiées et documentées, le défi est d'être capable de les faire émerger, voire de parvenir à les évaluer. A travers cet atelier, nous souhaitons faire prendre conscience aux participants de ces deux problématiques. Pour ce faire, nous proposons aux participants de concevoir et de tester des situations d'apprentissage expérientiel permettant d'apprécier au sein d'un groupe des

compétences humaines ou *soft skills* spécifiques. Ces situations seront pensées dans le cadre de simulations ou jeux sérieux qui favorisent la mobilisation de *soft skills* cibles. L'atelier débutera par un temps de présentation du concept de *soft skills* pour ensuite laisser une place importante à des temps de travail collaboratif et de réflexivité concernant ses propres compétences humaines et celles invoquées dans les situations conçues.

### **Abstract**

The participative workshop we propose is based on soft skills or "human" skills. The concept of soft skills has come to the forefront, especially in professional situations. The development of these skills is essential, especially for working in a team, or evolving and interacting within an organization. In the training of students in scientific fields, the emphasis is often placed on the acquisition of disciplinary knowledge and know-how. However, students in these programs must be trained in these soft skills in order to support their professional integration and the development of their skills throughout their lives. More generally, soft skills are crucial for their development and it is relevant to make them an integral part of academic training programs.

Soft skills are intimately linked to the concept of "acting together", which requires the use of numerous soft skills. If these soft skills are now identified and documented, the challenge is to be able to bring them out, and even to evaluate them. Through this workshop, we want to make participants aware of these two issues. In order to do so, we propose to the participants to design and test experiential learning situations allowing to assess specific human competencies or soft skills within a group. These situations will be designed within the framework of simulations or serious games that promote the mobilization of target soft skills. The workshop will start with a presentation of the concept of soft skills and will then leave an important place for collaborative work and reflexivity concerning one's own human skills and those invoked in the situations designed.

### **Mots-clés**

Simulation, serious game, soft skills, compétences, formation

## 1. Intérêt du sujet

Nous proposons un atelier participatif d'une durée de 2h autour des *soft skills* ou compétences "humaines". Le concept de *soft skills*, s'il ne date pas d'hier (Duru-Bellat, 2015) est aujourd'hui mis sur le devant de la scène, en particulier dans le cadre des situations professionnelles (Bouret, Hoarau, et Mauléon, 2018). Le World Economic Forum met ainsi en avant en 2020, les "10 compétences professionnelles de demain", dont les deux principales sont l'esprit critique et la résolution de problèmes complexes, deux *soft skills* (<https://www.weforum.org/agenda/2020/10/top-10-work-skills-of-tomorrow-how-long-it-takes-to-learn-them/>). Le développement de ces *soft skills* est essentiel dans l'ensemble des situations professionnelles, dont le travail d'équipe et la capacité à évoluer et interagir au sein d'une organisation (Theurelle-Stein et Barth, 2017). Les entreprises en sont actuellement fortement demandeuses, que ce soit dans le recrutement de collaborateurs ou pour la montée en compétences de ceux-ci (Verrier et Bourgeois, 2020). Dans le cadre de la formation des étudiants en filières scientifiques, l'accent est souvent mis sur l'acquisition de savoirs et de savoir-faire disciplinaires. Or, les apprenants des formations académiques traditionnelles (par exemple des cycles de formation scientifiques) se tournent pour la plupart vers des entreprises à la suite de leur cursus : ils doivent donc être formés à ces *soft skills* afin d'accompagner leur insertion professionnelle. Plus généralement, les *soft skills* sont des compétences cruciales pour leur développement et il s'avère pertinent d'en faire partie intégrante des cursus de formation académiques : les *soft skills* sont par exemple essentielles pour le travail en mode projet, format de plus en plus présent au sein des cursus d'ingénieurs.

Les *soft skills* sont ainsi intimement liées au concept "d'agir ensemble", qui nécessite de faire appel à de nombreux savoirs-être. Si ces *soft skills* sont aujourd'hui identifiées et documentées (Faure et Cucchi, 2020), le défi est d'être capable de les faire émerger et de parvenir à les évaluer. A travers cet atelier, nous souhaitons faire prendre conscience aux participants de ces deux problématiques. Pour ce faire, nous proposons aux participants de concevoir et de tester des situations d'apprentissage expérientiel permettant d'apprécier au sein d'un groupe des compétences humaines ou *soft skills* spécifiques. Ces situations seront pensées dans le cadre de simulations ou jeux sérieux qui favorisent la mobilisation de *soft skills* cibles. L'atelier débutera par un temps de présentation du concept de *soft skills* pour ensuite laisser une place importante à des temps de travail collaboratif et de réflexivité

concernant ses propres compétences humaines et celles invoquées dans les situations conçues.

L'atelier se déroulera en plusieurs temps

- Présentation des *soft skills*
- Identification collective des compétences clefs
- Exemple de simulations permettant de mobiliser des *soft skills*
- Création de groupe de situations mettent en jeu des *soft skills* choisies
- Test, analyse et partage de ces situations
- Mutualisation et possibilités de transposition

## 2. Déroulement de l'atelier

L'atelier proposé se déroule en plusieurs étapes :

- **Introduction : présentation du concept de soft skills**
  - Définition
  - Présentation de *soft skills*
  - Présence de la problématique des *soft skills* dans l'actualité
  - Place donnée actuellement aux *soft skills* dans le développement des compétences des étudiants (parcours ingénieurs)
  - Intérêt des *soft skills* dans le parcours des étudiants
  - Démarche d'étude des *soft skills* au sein de l'UTT

*Cette étape constitue l'approche théorique du sujet, et permet la contextualisation des mises en situations proposées par la suite.*

- **Discussion / Retour d'expériences des participants**
  - Comment sont abordés les *soft skills* au sein des différentes structures ?
  - Quels sont les dispositifs mis en place pour accompagner le développement des *soft skills* ?

*L'objectif de cette étape est de créer une dynamique de partage de pratiques entre les participants.*

- **Mise en situation**
  - Création de groupes
  - Au sein de chaque groupe, construction d'un scénario d'apprentissage autour d'un *soft skill* tiré au hasard, pour un public d'apprenants donné, dans un temps limité.
  - Restitution et test : chaque groupe fait tester son scénario d'apprentissage par un autre groupe, phase d'auto-évaluation

*L'objectif ici est de permettre l'appropriation par les apprenants des concepts abordés au cours de l'atelier.*

- **Présentation du projet d'Escape Game au sein de l'UTT**

*Il s'agit ici de présenter un exemple de projet visant à favoriser l'émergence de soft skills et leur évaluation.*

- **Bilan de l'atelier**

## **Références bibliographiques**

Theurelle-Stein, D. & Barth, I. (2017). Les *soft skills* au cœur du portefeuille de compétences des managers de demain. *Management & Avenir*, 95, 129-151.

Bouret, J., Hoarau, J., Mauléon, F. (2018). *Soft Skills: Développez vos compétences comportementales, un enjeu pour votre carrière*. Paris: Dunod.

Lépinard, P., Vandangeon-Derumez, I. (2019) Apprendre le management autrement : la ludopédagogie au service du développement des soft skills des étudiant·e·s. *XXVIIIe Conférence Internationale de Management Stratégique*. Dakar, Sénégal.

Faure, F. & Cucchi, A. (2020). Quelle caractérisation du savoir-être ? Une revue de la littérature en deux temps. *RIMHE : Revue Interdisciplinaire Management, Homme & Entreprise*, 39,9, 3-25.

Duru-Bellat, M. (2015). Les compétences non académiques en question ». *Formation emploi*, 13-29.

Verrier, G. & Bourgeois, N. (2020). Chapitre 18. Les populations à forte valeur ajoutée. Dans : , G. Verrier & N. Bourgeois (Dir), *Les RH en 2030: 30 pistes concrètes pour réinventer l'entreprise* (pp. 162-170). Paris: Dunod.