



## MODULE 5 : SAVOIR ETRE

### **PUBLIC CONCERNE**

- Elèves des collèges et lycées de 4<sup>ème</sup> à Bac+2, SEGPA
- Jeunes de 16 à 25 ans en insertion professionnelle

Ce module, adapté pour chaque niveau scolaire, est réalisé à la demande :

- des chefs d'établissements et des professeurs
- d'organismes de formation relevant de dispositifs mis en place pour les jeunes de 16 à 25 ans

### **OBJECTIF**

- 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

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

### **MÉTHODE PÉDAGOGIQUE**

*Echanges avec les élèves, interactivité, exemples vécus  
Implication et participation des élèves requises*

### **PRÉREQUIS**

La présence de l'enseignant est obligatoire

## 1<sup>ère</sup> session : SAVOIR ETRE 1

*1<sup>ère</sup> partie :*

**PRÉSENTATION** de l'association, des intervenants, de la classe.  
But et plan de l'intervention

**Contenu :**

**1/ Ce qu'est le savoir-être**

**2/ Les composantes du savoir-être**

**3/ Les codes de l'entreprise**

**4/ Connaissance de soi (compétences, personnalité, centres d'intérêts)**

2ème partie :

### **5/ Correspondance atouts /qualités avec le projet personnel, projet professionnel et métier**

### **6/ Préparation à la simulation d'entretien (deuxième session)**

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.** Il pourra également revêtir une tenue vestimentaire adaptée.

**DUREE :** 2 heures

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

- un tableau numérique avec ordinateur et système audio
- ou à défaut un vidéoprojecteur avec ordinateur et système audio et un grand tableau blanc pour projeter et écrire (\*)

*LE TOUT PRET A L'EMPLOI*

## 2ème session : SAVOIR ETRE 2

**1/ Introduction :** l'objectif, le déroulé de la session et règles du jeu

**2/ Exemples d'entretiens vidéos et échanges**

**3/ Simulations d'entretien** avec les élèves volontaires et mises en situation avec leur projet

« débriefing » après passage de chaque élève

**4/ Bilan général. Enseignements pour le futur**

**DUREE :** 2 heures

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

- un tableau numérique avec ordinateur et système audio
- ou à défaut un vidéoprojecteur avec ordinateur et système audio et un grand tableau blanc pour projeter et écrire (\*)

*LE TOUT PRET A L'EMPLOI*