



www.lets-digital.eu



LE CADRE DES COMPÉTENCES



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

LE CADRE DES COMPÉTENCES

LE CADRE DES COMPÉTENCES

Contributeurs

EUROCIRCLE ASSOCIATION, FRANCE

I BOX CREATE, SOCIEDAD LIMITADA, ESPAGNE

CENTER FOR KNOWLEDGE MANAGEMENT, MACÉDOINE DU NORD

ASOCIACIÓN PARA LA PROMOCIÓN Y GESTIÓN DE SERVICIOS SOCIALES GENERALES Y ESPECIALIZADOS (PROGESTIÓN), ESPAGNE

PROGRAMMA INTEGRA SOCIETA COOPERATIVA SOCIALE, ITALIE

FRANÇAIS POUR L'INSERTION SOCIALE ET PROFESSIONNELLE EN EUROPE, FRANCE



Cofinancé par le
programme Erasmus+ de
l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

TABLE DE MATIÈRE

Introduction.....	5
Domaine de Compétence : Idées et Opportunités.....	6
1.1 Repérer les opportunités de manière informée et sécurisée	7
1.2 Créativité.....	8
1.3 La visualisation	9
1.4 La valorisation des idées	10
Domaine de Compétence : Ressources.....	11
2.1 La Conscience de soi et de sa propre efficacité.....	12
2.2 Motivation et Persévérance	13
2.3 Mobilisation des Ressources	14
2.4 Connaissances financières et économiques.....	15
2.5 Mobiliser les autres	16
Domaine de Compétence : En action.....	17
3.1 Prendre l'initiative	18
3.2 Planification et gestion	19
3.3 Faire face à l'incertitude, à l'ambiguïté et au risque	20
3.4 Travailler avec d'autres personnes	21
3.5 Apprendre par l'expérience.....	22

INTRODUCTION

Le cadre des compétences a été conçu afin de définir clairement les compétences et les comportements adaptés pour un emploi, une tâche ou une activité. Il est généralement équilibré entre les compétences spécifiques liées à l'activité et les compétences générales qui mènent à la réussite dans n'importe quel emploi. Il donne une nouvelle perspective aux formateurs/rices qui peuvent renforcer les projets entrepreneuriaux des migrantes grâce à l'acquisition et le renforcement de compétences numériques des deux côtés. Ce cadre accompagnera les partenaires dans le développement de modules d'apprentissage numérique innovants, destinés spécifiquement aux migrantes.

Selon la Taxonomie de Bloom, il y a 3 modules thématiques ("Idées et opportunités", "Ressources" et "Mise en action"), chacun ayant des compétences distinctes, ancrées dans 3 domaines :

- "Les connaissances" (compétence cognitive) ;
- "Les compétences" (compétence fonctionnelle), et
- "Les valeurs et comportements" (compétence sociale).

- **La méthodologie : l'élaboration de ce cadre**

Le cadre fait suite au rapport d'étude transnationale qui a évalué l'état de préparation des formateurs/rices et la situation des migrantes dans les pays d'accueil partenaires. Il est aussi basé sur les directives que nous avons élaborées à l'intention des formateurs/rices pour développer des formations efficaces et fournir de meilleurs services d'accompagnement qui favorisent l'intégration professionnelle des migrantes.

Il a également été créé en combinant le Cadre d'Entrecomp¹ (*le cadre européen de référence pour la compétence en entrepreneuriat*) et le DigComp² One (*pour la compétence en numérique*), en utilisant la méthode taxonomique de Bloom, comme indiqué. Chaque partenaire du projet a établi une liste de compétences, avant une évaluation collective des pairs afin de définir avec précision nos objectifs et le groupe ciblé.

¹ Commission européenne ; *EntreComp: The European Entrepreneurship Competence Framework, 2019*,
<https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&langId=en&pubId=8201&furtherPubs=yes>

² Carretero Gomez, S., Vuorikari, R. and Punie, Y., *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use, 2017*,
<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281>

**DOMAINE DE
COMPETENCE :
IDEES ET
OPPORTUNITES**

1.1 REPERER LES OPPORTUNITES DE MANIERE INFORMEE ET SECURISEE

COMPÉTENCE	Repérer les opportunités de manière informée et sécurisée	
<p>DESCRIPTION</p>	<p>Définir les besoins en matière d'informations et de recherches de données, afin de saisir efficacement les opportunités entrepreneuriales pertinentes dans l'environnement numérique. Identifier les besoins et les défis à relever lors d'une recherche en ligne. Utiliser les outils numériques pour établir de nouveaux liens afin de provoquer des débouchés entrepreneuriaux favorables. Avoir l'esprit critique lors de l'analyse, l'interprétation et l'évaluation de données, d'informations et de contenus numériques, et savoir gérer leur organisation, stockage et récupération par des moyens numériques.</p>	
Connaissances	Compétences	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre les principaux outils de navigation. - Savoir que certains résultats de recherche ne sont pas en accès libres et exigent des frais d'inscription ou d'accès. - Avoir conscience que les contenus gratuits sont souvent sponsorisés par des publicités ou par la commercialisation des données de l'utilisateur. - Avoir conscience qu'il y a une série de facteurs qui impacte les résultats de recherche, les flux d'activité des médias sociaux et les propositions de contenu. - Avoir conscience que l'environnement internet contient tout type d'informations, y compris celles fausses, biaisées et erronées, et qu'un sujet largement rapporté peut ne pas être exact. - Comprendre la différence entre la désinformation (fausse information avec l'intention de tromper) et la mésinformation (fausse information sans l'intention de nuire). - Connaître l'importance d'identifier les auteurs de ces informations (par exemple sur les médias sociaux) et l'importance de recourir à plusieurs sources pour les vérifier et comprendre le point de vue ou le parti pris à l'origine de ces informations et données 	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir choisir le moteur de recherche le plus susceptible de répondre à ses besoins d'informations. - Savoir comment améliorer les résultats en utilisant les fonctions avancées du moteur de recherche (par exemple, en spécifiant une expression exacte, la langue, la région, la date de la dernière mise à jour). - Savoir comment rechercher et filtrer des données, des informations et des contenus numériques. - Savoir développer des méthodes de recherche efficaces à des fins personnelles et professionnelles. - Savoir comment collecter des données numériques à l'aide d'outils de base et les présenter de manière accessible. - Savoir différencier les différents types d'emplacements de stockage et identifier les plus appropriés. - Savoir analyser les premiers résultats de la recherche, car ils peuvent refléter des intérêts commerciaux et autres plutôt. - Savoir analyser et évaluer de manière critique les résultats et les flux d'activités des médias sociaux, afin de déceler leurs origines, de reconnaître les rapports de faits des opinions et de déterminer si les résultats sont véridiques, erronés ou biaisés. - Savoir retrouver l'auteur ou la source de l'information, afin de vérifier sa crédibilité. 	<ul style="list-style-type: none"> - Montre un intérêt pour découvrir d'autres notions et informations relatives à l'esprit d'entreprise sur les portails et les sites en ligne afin d'enrichir ses idées d'entreprise et élargir ses perspectives. - Ne cherche pas à se laisser distraire ni à se laisser submerger par le flot d'informations et de données lors de sa navigation. - Se soucie de vérifier une information et d'en évaluer l'exactitude, la fiabilité et la légitimité, en privilégiant, si possible, des sources primaires plutôt que des sources secondaires d'information. - Prend en considération les conséquences possibles avant de cliquer sur un lien afin de ne pas tomber dans le "clickbait" qui mène à des contenus non désirés.

1.2 CREATIVITE

COMPÉTENCE	Créativité	
DESCRIPTION	Savoir développer plusieurs pistes et opportunités pour créer de la valeur ; optimiser les solutions face aux défis existants et nouveaux grâce aux moyens numériques ; explorer et expérimenter des formules innovantes ; associer connaissances et ressources pour obtenir des retombées bénéfiques.	
Connaissances	Compétences	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Avoir conscience que les outils numériques sont un bon moyen pour exprimer sa créativité. - Maîtriser le processus de création de contenus et de compétences numériques nouveaux, originaux et pertinents. - Comprendre l'application des droits d'auteur et de licence aux informations et contenus numériques. 	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir comment créer et éditer des contenus simples dans des formats de base. - Savoir exprimer sa créativité par des moyens numériques simples. - Faire preuve d'une adaptabilité, individuellement et collectivement, dans un traitement cognitif simple pour comprendre et résoudre des problèmes et des situations conceptuels simples dans un environnement numérique. - Être habile dans la création et la modification d'un contenu numérique simple. - Savoir convertir en éléments nouveaux grâce à la modification, l'affinement, l'amélioration et l'intégration des informations issues de données simples. - Savoir identifier des règles d'application des droits d'auteur et de licence aux informations et contenus numériques - Maîtriser l'usage des outils et technologies numériques simples utilisés pour développer ses connaissances et innover les processus et les productions. 	<ul style="list-style-type: none"> - Est enclin/e à combiner divers types de contenu et de données numériques pour mieux exprimer des faits ou des opinions personnelles et professionnelles. - Est enclin/e à explorer d'autres voies pour développer du contenu numérique. - Est ouvert/e à la création d'un nouveau projet à partir de contenus numériques existants, à travers des méthodes de conception itératives (ex. : créer, tester, analyser et affiner des idées). - Est enclin/e à aider les autres à améliorer leur contenu numérique (par exemple, en fournissant des commentaires utiles). - Est respectueux/euse des droits qui touchent les autres (ex. : propriété, conditions contractuelles). - Fait preuve d'un esprit d'équipe en participant dans la création de nouveaux produits et services pour produire une valeur économique ou sociale pour les autres. - Est prêt/e à s'engager dans des processus collaboratifs pour concevoir et cocréer de nouveaux produits et services.

1.3 LA VISUALISATION

COMPÉTENCE	La visualisation	
DESCRIPTION	Montrer que l'on sait imaginer l'avenir : transformer les idées en actions. Savoir visualiser les scénarios futurs et orienter ses efforts et actions grâce aux moyens numériques et des outils en ligne.	
Connaissances	Compétences	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Avoir conscience d'avoir un rôle à jouer pour faire une différence dans la société en tant que citoyen/ne, entrepreneur/euse, homme/femme. - Avoir conscience du rôle des médias traditionnels (par exemple, les journaux, la télévision) et des nouvelles formes de médias (par exemple, les médias sociaux, Internet) dans les sociétés démocratiques et les économies libérales. - Connaître les plates-formes Internet de la société civile qui offrent aux citoyens la possibilité de participer aux développements au niveau mondial avec des objectifs de durabilité au niveau local, régional, national, européen et international. - Savoir reconnaître l'intérêt des outils technologiques numériques dans la communication et la collaboration. - Comprendre que la réussite d'une interaction numérique avec les autres requiert de bonnes compétences numériques ainsi que de réelles qualités relationnelles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir reconnaître les technologies numériques simples et appropriées pour se donner les moyens d'agir, d'exprimer une ambition et de contribuer à la société en tant que citoyen et entrepreneur. - Savoir identifier des services numériques simples afin de jouer un rôle dans la société et l'économie. - Savoir mettre à profit les outils numériques, notamment par le biais de tableaux visuels partagés et de toiles numériques (par ex. Murale, Miro, Padlet), afin de renforcer les collaborations. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se montre proactif/ve dans un environnement numérique en participant activement à la société, à l'économie et à la communauté. - Est moteur dans une collaboration numérique permettant à chacun/e de participer de manière constructive. - Fait preuve de responsabilité dans la gestion des objectifs, de développement des ressources ou de partage de connaissances.

1.4 LA VALORISATION DES IDEES

COMPÉTENCE	Valoriser les idées	
DESCRIPTION	Faire preuve de clairvoyance dans ce qu'est la valeur en termes sociaux, culturels et économiques. Reconnaître le potentiel créateur d'une idée et en tirer le meilleur parti.	
Connaissances	Compétences	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Avoir conscience du procédé de conception et définir une idée (faire une carte mentale, remue-méninges, recherches sur le terrain, etc.). - Comprendre le processus pour évaluer la faisabilité et la valeur d'une idée. - Connaître la différence entre la valeur sociale, culturelle et économique. - Connaître le processus de vérification de faisabilité des idées. - Maîtriser les outils numériques pour créer un plan stratégique, faire une étude de marché, se servir de l'outil MOFF, etc 	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir reconnaître les différentes formes de valeurs créatives issues un projet d'entreprise. - Savoir évaluer les forces et les faiblesses d'une idée. - Faire preuve d'habileté dans l'utilisation des outils numériques pour créer une analyse du contexte social, culturel et économique. - Savoir élaborer un plan stratégique pour passer d'une idée à un projet. - Être capable de mettre en œuvre une idée et d'établir une stratégie pour tirer profit des opportunités qui en découlent, afin de créer de de la valeur. - Pouvoir mettre en valeur une idée en utilisant la méthode PAS. - Savoir percevoir les dangers et les faiblesses liés au développement d'une idée afin de la perfectionner et l'adapter au contexte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Porte un intérêt au contexte et fait preuve de créativité. - Possède le sens de l'organisation. - Fait preuve de souplesse et d'adaptabilité. - Est à l'écoute des autres et de leurs suggestions. - Montre un esprit critique et analytique pour évaluer une idée et son processus de mise en œuvre. - Est enthousiaste et doté d'un bon sens de la communication.

**DOMAINE DE
COMPETENCE :
RESSOURCES**



2.1 LA CONSCIENCE DE SOI ET DE SA PROPRE EFFICACITE

COMPÉTENCE	La conscience de soi et de sa propre efficacité	
DESCRIPTION	Réfléchir à ses besoins, aspirations et désirs à court, moyen et long terme. Identifier et évaluer les forces et les faiblesses individuelles et collectives. Se croire capable d'influencer le cours des événements, malgré l'incertitude, les revers et les échecs temporaires.	
Connaissances	Compétences	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la différence entre les compétences non techniques et techniques et leur rôle dans le développement d'un esprit d'entreprise. - Connaître les outils numériques exploitables pour identifier et évaluer ses compétences dans le but de se perfectionner. - Se rendre compte que bien se connaître permet de comprendre ses limites et de prendre les mesures appropriées pour réduire les risques (par exemple, une formation visant à améliorer ou à développer certaines compétences ou à faire participer des personnes douées ou qualifiées à certaines tâches). - Reconnaître l'importance des évaluations périodiques pour déterminer la progression du travail et identifier les points critiques. - Être conscient/e de la discrimination entre homme et femme dans le milieu du travail et des préjugés entourant les entrepreneurs. 	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir définir ses propres compétences (douces et dures) et utiliser des outils d'évaluation pour les renforcer et les améliorer. - Réaliser une évaluation pour relever les forces et notamment les faiblesses d'un travail/équipe/projet et proposer des améliorations. - Montrer une certaine facilité à utiliser des moyens en ligne et hors ligne pour évaluer ses besoins et ses ambitions (par exemple, à l'aide de la méthode IKIGAI) - Savoir recourir à différentes approches et outils pour recueillir les critiques/commentaires de ses collègues. - Savoir définir un plan et un schéma pour répondre à ses besoins et aspirations. - Être en mesure de gérer son temps pour se consacrer à la formation afin d'améliorer ses compétences et son efficacité entrepreneuriales. - Être toujours prêt/e à approfondir ses connaissances et ses compétences. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fait preuve d'une curiosité envers les avis des uns et des autres. Est à l'écoute et attentif/ve aux critiques qui peuvent être constructives. - Est prêt/e à apprendre, souhaitant s'améliorer. - A conscience de soi et être à même de miser sur ses forces pour contenir ses craintes (par exemple, la peur de l'échec). - En tant que femme, ne pas avoir de crainte à se sentir incompétente et ce malgré les stéréotypes qui touchent les femmes dans le milieu professionnel.

2.2 MOTIVATION ET PERSÉVÉRANCE

COMPÉTENCE	Motivation et persévérance	
<p>DESCRIPTION</p>	<p>Se fixer des objectifs et être déterminé/ée à les transformer en actions. Continuer à essayer d'atteindre les objectifs individuels ou collectifs à long terme malgré les difficultés et les défis. Être résilient/e et patient/e même sous pression ou en cas d'adversité et d'échec temporaire. Alimenter sa volonté et son énergie pour soi-même et pour les autres.</p>	
Connaissances	Compétences	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Connaît le rôle et les responsabilités d'un/entrepreneur/e afin de gérer et de motiver une équipe. - Connaît l'importance d'avoir un rôle de leader/euse et de médiateur/rice dans les discussions de groupe (physiquement ou à distance). - Connaît les services, outils et dispositifs numériques qui peuvent être utilisés pour créer un réseau de soutien pour obtenir de l'aide et des conseils. - Connaît la signification des messages numériques non verbaux (par exemple, "non-comment", "non-réponse", un emoji). - Comprend l'importance de la motivation et du moral de l'équipe. - Connaître les outils pour atteindre les objectifs à court terme afin de maintenir la motivation de l'équipe. - Comprendre que les commentaires négatifs peuvent influencer son équipe (par exemple, les commentaires externes sur les réseaux sociaux) 	<ul style="list-style-type: none"> - Peut analyser et évaluer de manière critique les résultats des réseaux sociaux, identifier leurs origines, distinguer les faits des opinions et déterminer si les résultats sont véridiques ou partiaux. - Possibilité de sélectionner et de restreindre les personnes avec lesquelles le contenu est partagé. - Capable de reconnaître les messages ou activités hostiles ou méprisants. - Peut utiliser les outils numériques pour développer et maintenir une communication informelle personnelle avec son propre réseau. - Sait comment organiser les données et les informations pour son propre développement ou celui du groupe. - Capable d'utiliser les outils numériques dans la stratégie de motivation pour garder une équipe motivée à distance. - Capacité à motiver une équipe pour atteindre les objectifs. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prudent/e, attentive/ve, et peu influençable par des informations en ligne . - Assumer la responsabilité de ses propres choix - Faites des efforts, tout en vous consacrant du temps et du repos - Prêt/e à surmonter les déceptions - Ouverture d'esprit et acceptation des revers de fortune. - Détermination - Conscience de soi (par exemple, écouter son niveau de motivation) ; - Attentif/ve aux besoins de son équipe et à leur niveau de motivation - Savoir adapter son comportement dans un contexte numérique (par exemple, face à des commentaires négatifs, essayer de ne pas être impatient/e ou de ne pas perdre le contrôle).

2.3 MOBILISATION DES RESSOURCES

COMPÉTENCE	Mobiliser les ressources	
<p>DESCRIPTION</p>	<p>Collecter, identifier, obtenir et gérer les ressources matérielles, immatérielles (compétences, temps), humaines et numériques nécessaires à la réalisation d'une idée. Familiarité avec les outils numériques pour rechercher, suivre et gérer ces ressources. Capable de constituer une équipe avec les compétences nécessaires, gérer cette même équipe et la maintenir motivée pour atteindre les objectifs. Utiliser le partenariat, la mise en réseau, l'externalisation et le crowdsourcing afin d'obtenir et de gérer les ressources et les compétences (par exemple, techniques, juridiques, fiscales et numériques) nécessaires à tout moment.</p>	
Connaissances	Compétences	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> -Connaître les différentes ressources (matériaux, ressources humaines, financières) nécessaires pour entreprendre une activité spécifique. -Connaît des outils numériques pour gérer les ressources (par exemple, des listes de contrôle, des méthodes de recherche pour trouver des possibilités de financement, etc.) -Connaître les canaux de communication nécessaires pour créer et étendre un réseau et développer des partenariats. -Connaître les différents canaux de financement (appel à projet, crowdfunding, etc.) pour récupérer des fonds. - Conscient/e des avantages des matériaux, dispositifs et données numériques pour créer un travail interactif et coopératif. -Conscient/e des avantages et des risques liés à la gestion d'une ou de plusieurs identités numériques dans les systèmes, applications et services numériques. 	<ul style="list-style-type: none"> - Capable d'utiliser avec succès les outils numériques pour influencer les autres. - Sait utiliser les outils numériques coopératifs pour gérer et planifier les projets. - Capable de recueillir des informations et d'utiliser des pratiques de communication efficaces pour construire une identité positive. - Capacité à gérer son propre profil à l'aide de différents outils, dispositifs et sites web ; permettre et empêcher le suivi, la collecte ou l'analyse des données. - Capable de mettre en place des procédures efficaces de gestion des ressources pour atteindre les objectifs. -Sait comment réaliser une analyse des besoins afin d'identifier les ressources nécessaires. -Il est possible de suivre les ressources acquises et requises de manière numérique (gestion des finances, coordination du stockage et de la livraison des ressources matérielles). -Apte à définir les besoins et les limites pour trouver/chercher la bonne ressource. - Capable de définir les besoins en termes de compétences et d'attitudes spécifiques pour développer des partenariats adéquats. 	<ul style="list-style-type: none"> -Savoir choisir et utiliser des outils numériques sécurisés pour favoriser la coopération de groupe. - Être méticuleux/se quant au partage de données et d'informations privées et/ou personnelles (par exemple, être prudent/e quant aux engagements politiques et aux stratégies de partenariat). -Pensée créative - Volonté d'apprendre/de chercher, de trouver et de se nourrir des ressources d'information. - Aptitude à la négociation

2.4 CONNAISSANCES FINANCIÈRES ET ÉCONOMIQUES

COMPÉTENCE	Connaissances financières et économiques	
DESCRIPTION	Estimer le coût de la transformation d'une idée en une activité créatrice de valeur. Planifier, mettre en place et évaluer les décisions financières dans le temps. Gérer les finances pour que l'activité créatrice de valeur puisse durer sur le long terme. Être à l'aise dans l'utilisation d'outils numériques et en ligne pour faciliter le processus.	
Connaissances	Compétences	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Comprend les principes de la gestion financière, de la comptabilité et du droit financier. - Connaissance des outils financiers numériques et/ou en ligne pour les entrepreneurs/es et les entreprises. - Connaissance des outils de marketing et de gestion des ventes en ligne. - Comprend les façons d'accéder et gérer des finances en ligne. - Comprend les principes de la gestion opérationnelle et la façon dont ils se reflètent dans les finances. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sait comment tirer parti des décisions financières. - Sait gérer les finances de son entreprise à l'aide d'outils numériques. - Sait comment faire des recherches en ligne pour trouver le bon support. - Sait gérer un budget, suivre les dépenses, les revenus et les pertes avec des outils numériques/en ligne. - Capacité à élaborer une proposition commerciale pour faciliter l'accès au financement. - Capable d'élaborer une stratégie marketing à l'aide d'outils numériques. - Capable de faire des prévisions financières à l'aide d'outils numériques. 	<ul style="list-style-type: none"> - A un bon sens de l'initiative et du leadership. - Ouverture et aisance dans l'utilisation des nouvelles technologies, des outils et des logiciels. - Une attitude de recherche et de prise de risque. - Grand sens de la propriété et de la responsabilité. - Résilience et persévérance. - Gestion du stress. - Résolution des conflits. - Flexibilité. - Contrôle et gestion des émotions. - Pensée autocritique.

2.5 MOBILISER LES AUTRES

COMPÉTENCE	Mobiliser les autres	
DESCRIPTION	Inspirer et motiver les parties prenantes concernées par des moyens en ligne et numériques. Obtenir le soutien nécessaire pour obtenir des résultats valables. Démontrer une communication, une persuasion, une négociation et un leadership efficaces dans la communication en ligne.	
Connaissances	Compétences	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Sait ce qu'est une communauté sociale. - Connaît les principaux réseaux sociaux. - Comprend le fonctionnement des réseaux sociaux. - Comprend ce que signifie le capital humain. - Comprend l'importance des liens et des réseaux informels. - Comprend les principes du DPI. 	<ul style="list-style-type: none"> - Capable de repérer les occasions de mobiliser les autres. - Capable de modérer une conversation en ligne. - Capable de communiquer en ligne. - Sait comment exploiter les ressources collectives. - Sait comment faire du réseautage en ligne. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attitude motivante et inspirante. - Bon communicant / bonne communicante - Ouvert/e au réseautage et à la socialisation. - Esprit collaboratif - Ouvert/e au partage d'informations et à épauler les autres.

DOMAINE
DE
COMPETENCE :
EN ACTION



3.1 PRENDRE L'INITIATIVE

COMPÉTENCE	Prendre l'initiative	
DESCRIPTION	Lancer des processus qui créent de la valeur. Relever des défis. Agir et travailler de manière indépendante et avec l'équipe pour atteindre les objectifs, respecter les intentions et exécuter les tâches prévues.	
Connaissances	Compétences	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Connaît l'importance d'initier des processus qui créent de la valeur grâce à l'utilisation d'Internet et des outils numériques. - Connaît les risques et les avantages du projet avant de prendre des initiatives. - Connaît les stratégies et les méthodes de résolution des problèmes. - Connaît les outils numériques de planification du projet afin de choisir le bon moment pour développer une idée. - Connaître les plateformes numériques, les événements ou les réseaux sociaux qui peuvent être utilisés pour prendre des initiatives. - Connaître les politiques et les lois concernant les activités entrepreneuriales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sait rechercher les occasions de prendre des initiatives en utilisant Internet et les technologies numériques. - Sait comment lancer des activités valorisantes et valorisables. - Sait utiliser Internet et les outils numériques pour initier des processus valorisables. - Sait comment s'engager avec les autres par le biais des outils numériques pour le développement durable de la société. - Sait comment rechercher des moyens participatifs constructifs pour une prise de décision démocratique et une participation aux activités civiques (par exemple, en participant à des consultations organisées par la municipalité, les décideurs politiques, les ONG, en signant une pétition sur une plateforme numérique). - Capable de préparer une bonne planification afin de mesurer le bon moment pour prendre des initiatives. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ouverture d'esprit - Créatif/ve - Confiance en soi - Ouvert à la résolution de problèmes. - Etre proactive/ve dans l'utilisation d'Internet et des outils numériques. - Soucieux/euse de faire participer l'équipe à des activités.

3.2 PLANIFICATION ET GESTION

COMPÉTENCE	Planification et gestion	
<p>DESCRIPTION</p>	<p>Gérer le projet et l'équipe. Fixer des objectifs à long, moyen et court terme. Définir les priorités et les plans d'action de l'équipe. Définir les tâches et leur répartition au sein de l'équipe. Adapter le plan aux changements imprévus.</p>	
Connaissances	Compétences	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Connaît l'importance et la nécessité d'élaborer un plan d'action identifiant les objectifs et fixant les étapes pour les atteindre - Connaît les stratégies et la méthode de création d'un business plan en utilisant les outils et technologies numériques. - Sait que l'utilisation d'internet, des outils et technologies numériques est la clé de la réussite du/de la cheffe de projet. - Connaît les approches techniques susceptibles d'améliorer l'inclusion et l'accessibilité du contenu et des services numériques (par exemple, des outils tels que le zoom et la fonctionnalité texte-voix). - Connaît des risques potentiels liés à la dépendance exclusive aux outils numériques - Connaît les outils et technologies numériques liés à la gestion et à la communication (outils de plan d'action, outils de Mind Mapping, diagramme de Gantt, Zoom, Drive...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Sait utiliser Internet et les outils numériques pour élaborer un plan d'action identifiant les objectifs et fixant les différentes étapes pour les atteindre. - Savoir utiliser Internet et les différentes technologies et outils numériques liés à la gestion de projet. - Capable d'adopter une approche progressive pour identifier l'origine d'un problème technique (par exemple, matériel ou logiciel) et d'explorer diverses solutions face à ce dysfonctionnement technique. - Sait trouver des solutions sur internet lorsqu'il/elle est confronté/ée à un problème technique. - Sait identifier les priorités et les jalons pour atteindre les objectifs en utilisant Internet et les outils numériques. - Sait affiner les priorités et les plans pour s'adapter à l'évolution des circonstances grâce à l'utilisation de l'internet et des technologies numériques. -Capacité à élaborer un calendrier de gestion de projet afin de suivre l'évolution et de rester concentré sur les objectifs à court et à long terme. - Capacité à utiliser des outils de gestion en ligne pour planifier et programmer, tels que des calendriers électroniques, trello et des outils de communication. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bien organisé/ée - Responsable -Ouvert/e pour explorer et repérer les opportunités. -Perception de l'évolution des priorités et des plans pour s'adapter aux circonstances changeantes. - Leader/euse - Avoir une conscience critique des risques potentiels liés à la dépendance exclusive aux technologies numériques. - Être proactif/ve dans l'utilisation d'Internet et des outils numériques.

3.3 FAIRE FACE A L'INCERTITUDE, A L'AMBIGUÏTE ET AU RISQUE

COMPÉTENCE	Faire face à l'incertitude, à l'ambiguïté et au risque	
<p>DESCRIPTION</p>	<p>Prendre des décisions lorsque le résultat de cette décision est incertain, lorsque les informations disponibles sont incomplètes ou peu claires, ou lorsqu'il existe un risque de résultats non voulus. Dans le cadre du processus de création de valeur, prévoir des moyens structurés pour tester les idées et les prototypes dès les premières étapes, afin de réduire les risques d'échec. Gérer les situations qui évoluent rapidement avec rapidité et souplesse.</p>	
Connaissances	Compétences	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Connaît l'importance et la nécessité d'évaluer les risques liés à une activité donnée. - Connaître les stratégies et méthodes de mesure du risque potentiel - Connaît les différents niveaux de risque. - Connaît les différents types de risques dans les environnements numériques, tels que l'usurpation d'identité, les escroqueries, les attaques de logiciels malveillants. - Sait que l'utilisation de différents mots de passe forts pour différents services en ligne est un moyen d'atténuer les effets négatifs de la compromission d'un compte. - Connaît les mesures permettant de protéger les appareils et d'empêcher les autres d'accéder à toutes les données. - Connaît les problématiques liées aux réseaux Wi-fi ouverts pour effectuer des transactions financières, des opérations bancaires en ligne ou pour partager des données professionnelles et personnelles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir faire une analyse de risque avec l'utilisation des outils numériques pour évaluer les risques liés à une activité donnée. - Capable d'évaluer les avantages et les risques des différentes options pour faire des choix valorisables. - Capacité à élaborer un business plan plus solide afin d'éviter les risques élevés. - Sait comment adopter des gestes sécuritaires appropriés en ce qui concerne les mots de passe et leur gestion en toute sécurité (par exemple, en utilisant un gestionnaire de mots de passe). - Sait comment installer et activer les logiciels et services de protection pour protéger le contenu numérique et les données personnelles . - Sait comment activer la double identification lorsqu'elle est disponible (par exemple, en utilisant des mots de passe à usage unique, OTP, ou des codes avec les identifiants d'accès). - Capable de chiffrer les données sensibles stockées sur un appareil personnel ou dans un service de stockage cloud. - Peut réagir de manière appropriée à une violation de la sécurité (c'est-à-dire un incident entraînant un accès non autorisé à des données, des applications, des réseaux ou des dispositifs numériques, la fuite de données personnelles telles que des identifiants ou des mots de passe). 	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre l'initiative - Responsable - Peser les risques et prendre des décisions malgré l'incertitude. -Ouverture aux conseils afin d'éviter le risque. -Garder la confidentialité des données de l'entreprise. - Veillez à équilibrer l'utilisation des outils numériques et de l'internet, car de nombreux facteurs de la vie numérique peuvent avoir un impact sur la santé, le bien-être et la satisfaction de la vie. - Veillez à ne pas laisser les ordinateurs ou les appareils mobiles sans surveillance dans les lieux publics. - Être prêt/e à faire des erreurs tout en essayant de nouvelles choses grâce à l'utilisation d'Internet et des outils numériques, afin de pouvoir en tirer des enseignements. - Soucieux/euse de considérer l'atténuation des risques comme un moyen d'être plus conscient/e des opportunités.

3.4 TRAVAILLER AVEC D'AUTRES PERSONNES

COMPÉTENCE	Travailler avec les autres	
<p>DESCRIPTION</p>	<p>Travailler et coopérer avec différentes personnes de manière appropriée, en créant un réseau, afin de développer des idées et de les mettre en œuvre de la meilleure manière possible.</p>	
Connaissances	Compétences	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Connaît les différents registres de communication et sait quand les utiliser. - Connaît la valeur de la diversité (par exemple, respecter et prendre en compte des opinions et des stratégies différentes ou jamais envisagées auparavant). - Connaît l'importance et la repercussion des conflits au niveau du temp et l'importance de la négociation et du maintien de bonnes relation. - Connaît les principaux outils numériques de collaboration (par exemple Teams, Slack, etc.) pour travailler et communiquer à distance avec une équipe. - Connaît l'importance du travail en réseau et connaît les principaux canaux de communication numérique/réseaux sociaux afin d'entrer en contact avec de nouvelles parties prenantes. - Connait la difficulté de maintenir la motivation d'une équipe tout en travaillant à distance. - Connaît la "Netiquette" afin d'avoir une communication appropriée et fluide en ligne. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sait comment communiquer efficacement à différents publics. - Capable de gérer les conflits et d'utiliser des stratégies de résolution de problèmes. -Capable d'utiliser des stratégies de négociation dans des situations complexes. - Capacité à mener à bien les tâches et les objectifs dans les délais impartis et à tenir les autres informés/ées de l'évolution de la situation. - Sait comment fournir un feedback clair et constructif. - Sait comment utiliser les outils numériques et les réseaux sociaux pour créer ou développer un réseau. - Sait comment utiliser la netiquette afin d'assurer une bonne communication en ligne et d'éviter les malentendus. -Savoir collaborer à distance en utilisant des outils numériques de collaboration. - Sait maintenir une équipe motivée et engagée tout en travaillant à distance. - Sait comment partager et promouvoir ses activités à travers les canaux de communication numériques. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attitude pour le travail en équipe. - Être prêt/e à écouter et à faire l'effort de comprendre la vision du monde d'autrui. -Ouverture aux opinions des autres et aux suggestions. - Volonté d'écouter les membres de l'équipe et d'établir de bons rapports avec les autres. - Prêt à valoriser et reconnaître le travail de chacun et chacune. - Respectueux/euse - Prêt/e à donner et à recevoir des critiques. - Soucieux/euse de valoriser l'opinion des autres. - Soucieux/euse d'impliquer les autres, de partager les motivations et les objectifs.

3.5 APPRENDRE PAR L'EXPERIENCE

COMPÉTENCE	Apprendre par l'expérience	
<p>DESCRIPTION</p>	<p>Réfléchir et apprendre de toute expérience, qu'elle soit réussie ou non, afin d'y apporter de la valeur et de l'apprentissage. Apprendre avec les autres, y compris les pairs et les mentors. Prendre en considération l'expérience antérieure de l'équipe. Valoriser l'expérience acquise dans différents pays.</p>	
Connaissances	Compétences	Attitudes
<ul style="list-style-type: none"> - Comprend que la peur de l'échec empêche un bon apprentissage. - Conscient/e que la maîtrise d'une compétence est un processus continu avec l'apprentissage par les expériences et les réflexions. C'est aussi un processus de conceptualisation et d'expérimentation. - Conscient de l'importance de la valorisation des expériences antérieures. (par exemple, dans le pays d'origine) - Connaît l'existence de versions d'essai/gratuites de divers outils en ligne qui peuvent être testés pour voir s'ils conviennent à la réalisation des activités. - Connaît les difficultés que peut poser l'introduction de nouveaux outils numériques dans le flux de travail. 	<ul style="list-style-type: none"> - Capable de mettre en pratique les leçons apprises même dans des contextes/situations différents. - Capable de réfléchir et de juger les réussites et les échecs et d'en tirer des leçons. - Capable d'accepter des erreurs éventuelles et de les considérer comme un moyen de découvrir ce qui ne fonctionne pas et comment faire mieux la prochaine fois. - Capable d'utiliser de nouvelles situations et de les combiner avec de nouvelles idées. - Sait comment capitaliser les enseignements tirés de l'expérimentation de nouveaux outils numériques (par exemple, si un outil plutôt qu'un autre est plus adapté à une certaine activité/un certain projet/une certaine équipe). - Sait analyser les difficultés rencontrées lors de l'utilisation d'un outil numérique afin de trouver une bonne stratégie pour l'adapter à ses besoins ou réaliser qu'un autre type d'outil est nécessaire. 	<ul style="list-style-type: none"> - Curieux/euse de nouveautés, c'est-à-dire de nouvelles situations, de nouvelles personnes, de nouvelles stratégies, de nouveaux apports. - Ouvert/e à l'écoute sans jugement. - Ouvert/e à l'observation réflexive pour analyser ce qui a bien fonctionné et ce qui pourrait être amélioré. - Ouvert/e à l'expérimentation de nouvelles façons d'agir et de faire. - Être prêt/e à apprendre des autres. - Curieux/euse de tester des outils numériques innovants. - Capable de s'adapter à différentes situations professionnelles.





PARTENAIRES DU PROJET



www.lets-digital.eu



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

Le projet Let's Digital est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui n'engage que ses auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.