

FICHE COMPÉTENCE

Faire preuve de débrouillardise pour résoudre un problème

astucieux - futé - ingénieux - malin.

IDENTIFICATION

Icône ou
catégorie ?

Intention (cf. Objectif, p. 2) ?

Identifiant unique ?
Code [1]

Classement

Famille de compétence
Résolution de problèmes

Sous-thématique
Débrouillardise

Niveau

1. fondements (introduction),
2. bases + (éléments requis),
3. action centrée (fonctions),
4. compréhension x (extras),
5. critique/transfo (évolution)

Mots-clés

#autonomie, réactivité

Couleur culture

Culture : **TTCCC** - TCCCC

CARACTÉRISATION

Description

Énoncé résumant en quoi consiste la compétence (phrase à l'infinitif)

Mettre à profit sa débrouillardise pour résoudre un problème en démontrant ainsi une certaine autonomie dans la prise de décisions et une capacité à inventer des solutions

Faire preuve d'une grande capacité de réactivité (versus anticipation)

Capacité à rassembler ses connaissances et expériences antérieures pour résoudre un problème,

Illustration

Exemples d'application

Illustrations de l'utilisation de la compétence dans un contexte pratique donné.

Juliette, chargée de communication pour une compagnie de danse, a réalisé un visuel sur un logiciel de création graphique. Le matin de rendre un projet, sa licence expire et elle ne peut plus accéder à son visuel. Elle cherche alors des solutions en ligne pour tenter de régler le problème, utiliser un autre outil en ligne pour réaliser son visuel.

Utilité ou pertinence

Fonctions concernées

Gestionnaires d'organisme, chargée de projet, responsable marketing, responsable de la formation, coach, formateurs, RH

Domaines d'application

Secteurs d'activité culturelle ou artistique et types de projets ou de processus pour lesquels cette compétence est demandée.
Projet marketing, de design web

Explications

Commentaires

Justification de l'intérêt de consacrer une fiche à cette compétence.

Précisions au besoin pour éviter des confusions possibles autour de la signification de la compétence («ne pas confondre avec» ou définition de termes qui ne sont pas univoques).

Antonymes :

Autre face de la compétence [Voir aussi Relations (p. 3)]

* si une compétence à «couleur» plutôt technique a une contrepartie plutôt culturelle, ou vice-versa, nommez-la pour ne pas l'oublier (et vous libérer l'esprit) :

ÉVALUATION

Comment l'évaluer ?

Objectifs

Objectif principal

Objectifs secondaires

*Seuil de réussite [2] **

Seuil de réussite 1

Seuil de réussite 2

Éléments de compétence +

Élément de compétence 1

Élément de compétence 2

Élément de compétence 3

Élément de compétence 4

Critères d'évaluation

Critère d'évaluation 1

Critère d'évaluation 2

Critère d'évaluation 3

Critère d'évaluation 4

Critère d'évaluation 5

Barèmes (degrés de maîtrise correspondant)

Excellent

Très satisfaisant

Satisfaisant

Peu satisfaisant

Non satisfaisant

Exemple d'action démontrant la réussite

(niveau satisfaisant)

MODALITÉS D'ACQUISITION

Formations existantes

Intitulé du cours

Institutions et organisations dispensant des formations de ce genre

Universités

TelUQ

CÉGEPs

Centres de formation

Organismes pouvant monter des formations susceptibles de vous aider

Conseils régionaux de la culture

Regroupements sectoriels

CLD

CABM

Formatrices/teurs qualifié.e.s

Nom, Prénom

Nom, Prénom

Cours et ateliers en lignes

MOOC

ThotCursus

Les Affaires

Coursera

Autres ressources

Tutoriels et guides

Portails

Boîtes à outils

Forums et communautés

RELATIONS

Compétences associées

Compétences parentes

Attribut possible : « a pour prérequis »

Compétences cousines

Complémentaires

Compétences enfants[3]

Approfondissements (par exemple, formation sur le même thème mais du niveau suivant dans cette zone ou du niveau de base dans la zone suivante)

Compétences sœurs

Variantes pour d'autres domaines d'activités (adaptations)

RÉFÉRENCES

Mentions de la compétence

Présence de la compétence dans d'autres référentiels

Écrits à propos de la compétence (pour aller plus loin)

NOTES

[1] Code : Suggestion de syntaxe pour l'identifiant unique : [CNRXXYYZZCT]

CN = chantier compétences numériques ; R = RADN

XX = Thématique principale (01 = Administration, 02 = Production, 03 = Réalisation 04 = Communications)

YY = Sous-thématique (code numérique à déterminer)

Z= Niveau de difficulté: 01 = Niveau 1 02 = Niveau 2 03 = Niveau 3 .etc.

NN = Numéro de la compétence pour cette sous-thématique

CT= Degré sur le continuum culture-technique (traduction numérique du code à 5 lettres)

[2] Seuil de réussite :

Lorsqu'une compétence comporte plusieurs éléments, il se peut que ceux-ci doivent être regroupés en deux (ou plus) «seuils de réussite». Par exemple, pour la rédaction d'un texte littéraire, il y aurait le fond et la forme. La perfection au niveau de la forme ne devrait pas pouvoir compenser une insuffisance au niveau du fond. Et réciproquement, une profondeur d'idées et d'émotions ne signifie pas que le texte puisse négliger toutes les règles de la grammaire, de l'orthographe et de la syntaxe. Ainsi, les personnes évaluées devront manifester une capacité à réussir sur les deux «fronts» pour obtenir les crédits associés à la compétence.

[3] Attribut possible : «est prérequis pour»

LÉGENDE

% = Élément de présentation

& = Contenu constant pour un même contexte (ou variable selon les contextes mais pas les contenus)

? = Facultatif

* = facultatif mais peut y en avoir plus qu'un)