

# Quelques compétences du 21<sup>ème</sup> siècle

## Activité : Découvrir les compétences du 21<sup>ème</sup> siècle

En groupe de 5 enseignants, en utilisant les compétences du 21<sup>ème</sup> siècle cité ci-dessous placer ces compétences sur la carte mentale en les divisant en 3 domaines : domaine cognitif, domaine interpersonnel et domaine intra-personnel.



**Gérer et employer les TIC** : la gestion et l'emploi de divers outils, programmes et applications technologiques...



**Prise de décision** : La prise de décision consiste à considérer les coûts et bénéfices afin de choisir les actions les plus appropriées.



**Collaboration** : Le travail d'équipe permet d'intégrer diverses perspectives dans l'atteinte des objectifs et favorise l'efficacité dans l'amélioration ou le développement de l'apprentissage



**responsabilité** : c'est le devoir de répondre de ses actes, toutes circonstances et conséquences comprises, c'est-à-dire d'en assumer l'énonciation, l'effectuation, et par suite la réparation voire la sanction lorsque l'attendu n'est pas obtenu..



**Gestion :** Les diverses compétences de gestion sont la gestion du temps et des ressources, l'identification des ressources nécessaires au succès.



**Résolution de problèmes :** La résolution de problèmes fait appel à diverses compétences complémentaires :

- évaluer la situation et cerner le problème ;
- rechercher divers points de vue et évaluer ces derniers objectivement...



**Connaissance de soi :** elle inclut l'intuition, la connaissance de ses forces et de ses faiblesses, la découverte et l'enrichissement de ses talents.



**Pensée critique :** La pensée critique consiste à utiliser la logique et le raisonnement pour identifier des forces et des faiblesses dans des alternatives de solutions, de conclusions ou d'approches.



**Créativité et innovation :** Le produit novateur peut prendre la forme d'un bien, service, procédé, modèle commercial... **La créativité** est nécessaire pour repenser les procédés, l'organisation, la formation, la manière de tirer profit d'une innovation et pour intégrer de nouvelles idées aux connaissances existantes.



**Communication :** La communication consiste à :

- lire et comprendre l'information sous diverses formes (textes, graphiques, tableaux, schémas);
- écrire et parler tout en favorisant l'écoute et la compréhension des autres ;
- écouter et questionner pour comprendre le sens et la valeur du point de vue des autres

...



**Utilisation éthique des données :** Des compétences éthiques doivent être développées, comme un usage prudent et respectueux des TIC sur les plans personnel et social et l'application de mesures de sécurité.



**L'autorégulation :** c'est une aptitude que nous apprenons tout au long de la vie. Les fondements de cet apprentissage se font durant la petite enfance. L'autorégulation se développe lorsque des adultes bienveillants réagissent de façon sensible à un enfant. Un attachement sécurisant favorise l'autorégulation chez l'enfant.





**Production :** Il s'agit ici de la priorisation, la planification, l'action, la gestion des résultats, l'utilisation d'outils et la capacité de créer des produits pertinents.



**Analyse :** la compétence d'analyse est reconnue comme essentielle, que ce soit pour analyser des données, des besoins...



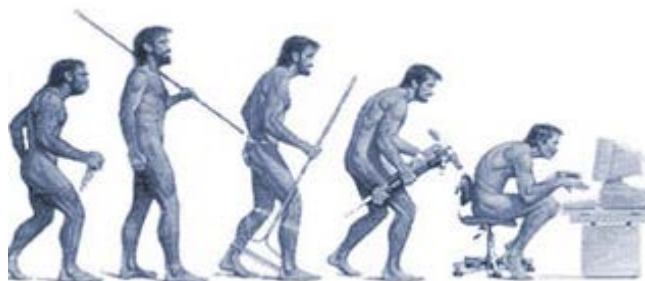
**Construction du savoir :** Utiliser ses connaissances antérieures et ses prérequis comme contexte aux nouveaux apprentissages.



**Compétences sociales, civiques ou culturelles :** Les compétences sociales, civiques ou interculturelles sont celles qui permettent à un individu de participer de façon constructive et efficace à son milieu social, sa classe, son collègue et sa maison...



**Leadership :** c'est la capacité d'un individu à mener ou conduire d'autres individus ou organisations dans le but d'atteindre certains objectifs.



**Adaptabilité et flexibilité :** L'adaptabilité est la capacité de gérer des situations nouvelles, changeantes et incertaines, y compris les nouvelles tâches ou procédures.