



YESict

Project co-funded by the European Union



Erasmus+

Les compétences
entrepreneuriales



UNIVERSITY OF NICOSIA

FH | JOANNEUM
University of Applied Sciences

Les Compétences Entrepreneuriales

Table 1. Description des niveaux de compétences

Niveau de compétences	Niveau 1-2 : DÉBUTANT S'appuyer sur le soutien des autres	Niveau 3-4 : INTERMÉDIAIRE Construction de l'autonomie	Niveau 5-6 : AVANCÉ Prise de responsabilités
Progression	Sous supervision directe ou Avec un soutien réduit des autres, un premier niveau d'autonomie et s'appuie ses pairs	Commence à travailler par lui (elle)-même et avec ses pairs ou Prend et partage quelques responsabilités	Donne quelques conseils et travaille en groupe ou Prend des responsabilités, prend des décisions et travaille avec les autres

Tableau 2. Les Compétences Entrepreneuriales

Compétence	Description	Indicateurs	Niveau 1-2 Découvrir et explorer	Niveau 3-4 Expérimenter et oser	Niveau 5-6 Améliorer et renforcer
CRÉATIVITÉ	Développer plusieurs idées et possibilités pour créer de la valeur, y compris de meilleures solutions aux défis actuels et nouveaux.	Être curieux et ouvert	<ul style="list-style-type: none"> L'élève montre de la curiosité pour des choses nouvelles L'élève explore de nouvelles façons d'utiliser les ressources existantes 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève expérimente en mobilisant ses aptitudes et compétences dans des situations nouvelles pour lui/elle L'élève recherche activement de nouvelles solutions qui répondent à ses besoins. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève recherche activement de nouvelles solutions qui améliorent le processus de création de valeur. L'élève exploite la compréhension de différents contextes pour transmettre des connaissances, des idées et des solutions dans différents domaines.
	Explorer et expérimenter des approches novatrices.	Développer des idées	<ul style="list-style-type: none"> L'élève développe des idées qui résolvent des problèmes pertinents pour lui et son entourage Seul et en équipe, l'élève développe des idées créatrices de valeur pour les autres 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève expérimente différentes techniques pour trouver des solutions alternatives aux problèmes, en utilisant les ressources disponibles de manière efficace L'élève teste la valeur de sa solution avec les utilisateurs finaux 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève décrit différentes techniques pour tester des idées innovantes avec les utilisateurs finaux L'élève met en place des processus pour impliquer les parties prenantes dans la recherche, le développement et la mise à l'essai des idées.
	Combiner les connaissances et les ressources pour obtenir des effets bénéfiques				

Compétence	Description	Indicateurs	Niveau 1-2 Découvrir et explorer	Niveau 3-4 Expérimenter et oser	Niveau 5-6 Améliorer et renforcer
RÉSOLUTION DE PROBLÈMES	Agir et travailler pour atteindre les objectifs, s'en tenir aux intentions et accomplir les tâches prévues	Identifier les problèmes	<ul style="list-style-type: none"> L'élève aborde les problèmes ouverts (problèmes qui peuvent avoir plusieurs solutions) avec curiosité L'élève explore les problèmes ouverts de plusieurs façons afin de générer des solutions multiples 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève participe à la dynamique de groupe et définit des problèmes ouverts. L'élève repense les problèmes ouverts en fonction de ses compétences 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève peut décrire et expliquer différentes approches pour façonner des problèmes ouverts et différentes stratégies de résolution de problèmes L'élève peut aider les autres à créer de la valeur en encourageant l'expérimentation et en utilisant des techniques créatives pour aborder les problèmes et trouver des solutions
		Passer à l'action	<ul style="list-style-type: none"> L'élève résout des problèmes qui affectent son environnement L'élève fait preuve d'initiative en abordant les problèmes qui touchent sa communauté 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève relève activement des défis, résout des problèmes et saisit les occasions de créer de la valeur. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève passe à l'action sur de nouvelles idées et opportunités, ce qui ajoutera de la valeur à une entreprise nouvelle ou existante L'élève valorise l'initiative des autres pour résoudre les problèmes et créer de la valeur

Compétence	Description	Indicateurs	Niveau 1-2 Découvrir et explorer	Niveau 3-4 Expérimenter et oser	Niveau 5-6 Améliorer et renforcer
CONFIANCE DE SOI ET EN SOI	Identifier et évaluer les forces et les faiblesses individuelles et collectives.	Identifier les forces et faiblesses	<ul style="list-style-type: none"> L'élève identifie les choses pour lesquelles il/elle est bon/bonne et celles pour lesquelles il/elle n'est pas bon/bonne 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève évalue ses forces et faiblesses et celles des autres par rapport aux opportunités de création de valeur L'étudiant est motivé par le désir d'utiliser ses forces et ses capacités pour exploiter les occasions de créer de la valeur. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève fait équipe avec d'autres pour compenser leurs faiblesses et augmenter leurs forces L'élève aide les autres à identifier leurs forces et leurs faiblesses.
	Croire en sa capacité d'influencer le cours des événements, malgré l'incertitude, les contretemps et les échecs temporaires.	Croire en ses capacités	<ul style="list-style-type: none"> L'élève croit en sa capacité de faire avec succès ce qu'on lui demande L'élève croit en sa capacité à réaliser ce qu'il/elle a l'intention de faire 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève évalue le poids de son propre rôle dans ses progrès et réalisations (comparé au poids d'autres facteurs) L'élève croit pouvoir influencer positivement les personnes et les situations 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève croit en sa capacité à réaliser ce qu'il a imaginé et planifié, malgré les obstacles, les ressources limitées et la résistance des autres L'élève croit en sa capacité à comprendre et à retirer le meilleur d'expériences que d'autres pourraient qualifier d'échecs

Compétence	Description	Indicateurs	Niveau 1-2 Découvrir et explorer	Niveau 3-4 Expérimenter et oser	Niveau 5-6 Améliorer et renforcer
COLLABORATION	Travailler et coopérer avec les autres pour développer des idées et les transformer en actions.	Développer l'intelligence émotionnelle	<ul style="list-style-type: none"> L'élève fait preuve d'empathie envers les autres. L'élève comprend le rôle de ses émotions, attitudes et comportements dans la formation des attitudes et des comportements des autres et vice versa. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève exprime ses idées (ou celles de son équipe) avec assurance L'élève affronte et résout des conflits 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève peut faire des compromis si nécessaire L'élève peut faire face à un comportement qui entrave ses activités (ou celles de son équipe) - par exemple, attitudes destructrices, comportement agressif, etc...)
	Résoudre les conflits et faire face à la concurrence de manière positive si nécessaire	Travailler ensemble	<ul style="list-style-type: none"> L'élève est disposé à impliquer les autres dans ses activités L'élève contribue à des activités simples et créatrices de valeur. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève contribue à la prise de décision collective de manière constructive L'étudiant crée une équipe de personnes qui peuvent travailler ensemble dans le cadre d'une activité créatrice de valeur. 	<ul style="list-style-type: none"> L'élève utilise des techniques et des outils qui favorisent le travail collaboratif L'élève apporte aux autres de l'aide et le soutien dont ils ont besoin pour donner le meilleur d'eux-mêmes au sein d'une équipe.